

**UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK  
PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA  
INTERNET  
(STUDI DI POLDA SUMATERA UTARA)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Program Studi Ilmu Hukum*

**Oleh:**

**ADELA ARIANTI**  
**NPM. 1206200447**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA  
MEDAN  
2016**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
 Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

*Ilmu, Cerdas dan Berprestasi*

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA**  
**UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA**  
**BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA I**

Panitia Ujian Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 27 Oktober 2016, Jam 12.00 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan menimbang:

**MENETAPKAN**

NAMA : ADELA ARIANTI  
 NPM : 1206200447  
 PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA  
 JUDUL SKRIPSI : UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA INTERNET (Studi di Polda Sumatera Utara)

Dinyatakan : (B/A) Lulus Yudisium dengan predikat Sangat Baik  
 ( ) Lulus Bersyarat, memperbaiki/Ujian Ulang  
 ( ) Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam BAGIAN HUKUM PIDANA.

**PANITIA UJIAN**

Ketua

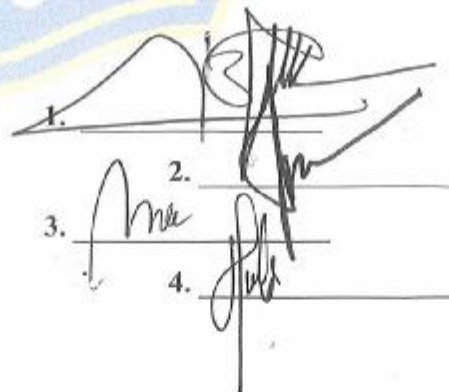
Sekretaris

  
IDA HANIFAH, S.H., M.H  
 NIDN: 0003036001

  
FAISAL, S.H., M.Hum  
 NIDN: 0122087502

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. T. ERWINSYAHBANA, S.H., M.Hum
2. NUR ALAMSYAH, S.H., M.H
3. IDA NADIRAH, S.H., M.H
4. HAMZAR NODI, S.H., M.H

  
 1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_



*Unggul, Cerdas dan Terpercaya*

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata I bagi:

NAMA : ADELA ARIANTI  
NPM : 1206200447  
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA  
JUDUL SKRIPSI : UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA INTERNET (Studi di Polda Sumatera Utara)

PENDAFTARAN : Tanggal 25 Oktober 2016

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah lulus dari Ujian Komprehensif, penulis berhak memakai gelar:

**SARJANA HUKUM**  
**BAGIAN HUKUM PIDANA**

Diketahui  
Dekan

  
IDA HANIFAH, S.H., M.H.  
NIDN: 0003036001

Pembimbing I

Pembimbing II

  
IDA NADIRAH, S.H., M.H.  
NIDN: 0030116606

  
HAMZAR NODI, S.H., M.H.  
NIDN: -



*Ilmu, Cerdas dan Berprestasi*

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

NAMA : ADELA ARIANTI  
NPM : 1206200447  
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA  
JUDUL SKRIPSI : UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR  
TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN  
SARANA INTERNET (Studi di Polda Sumatera Utara)

Disetujui Untuk Disampaikan Kepada  
Panitia Ujian

Medan, 22 Oktober 2016

Pembimbing I

IDA NADIRAH, S.H., M.H  
NIDN: 0030116606

Pembimbing II

HAMZAR NODI, S.H., M.H  
NIDN: -



*Ilmu, Cerdas dan Terpercaya*

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adela Arianti  
NPM : 1206200447  
Program : Strata - I  
Fakultas : Hukum  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Bagian : Hukum Pidana  
Judul : UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA INTERNET (STUDI DI POLDA SUMATERA UTARA)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Oktober 2016

Saya yang menyatakan



**ADELA ARIANTI**



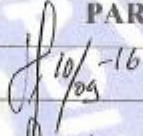
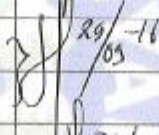
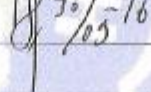
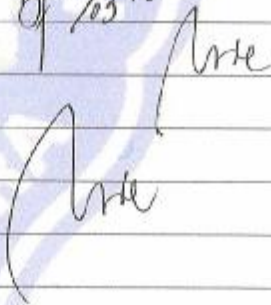
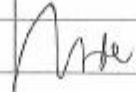
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

# FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662  
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

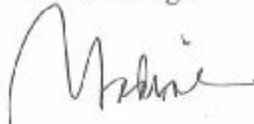
Nama Mahasiswa : ADELA ARIANTI  
NPM : 1206200447  
Prog. Studi/Jurusan : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA  
Judul Skripsi : UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK  
PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA  
INTERNET (STUDI DI POLDA SUMATERA UTARA)  
Pembimbing I : IDA NADIRAH, SH., M.H  
Pembimbing II : HAMZAR NODI, SH.,M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KONSULTASI LANJUTAN	PARAF
10-09-2016	Perbaiki Proposal		 10/09-16
27-09-2016	Perbaiki Pembahasan Perbaiki Kesimpulan dan Saran		 29/09-16
30-09-2016	Acc ke doping I		 30/09-16
8-10-16	Penerimaan Skripsi Perbaiki : tata bahasan dan penulisan latar belakang, Rumusan masalah Mendoblosi .D. Operasional Pembahasan B Kesimpulan dan Saran laporan bukti Riset		 8/10-16
12-10-16	Bedah buku		
22-10-16	Att di uji.kan		 22/10-16


Diketahui Dekan

  
(Ida Hanifah, SH., M.H)

Pembimbing I

  
(Ida Nadirah, SH., M.H)

Pembimbing II

  
(Hamzar Nodi, SH.,M.H)

## **ABSTRAK**

### **UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA INTERNET (STUDI DI POLDA SUMATERA UTARA)**

**ADELA ARIANTI**  
**NPM. 1206200447**

Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dihadapi oleh masyarakat. Terkait hal tersebut, kasus perjudian internet terus meningkat khususnya di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sumatera Utara, sebagaimana sudah terjadi enam kasus perjudian internet untuk periode Juni 2016 hingga Agustus 2016. Masalah judi ataupun perjudian merupakan masalah yang sudah sangat klasik di masyarakat hukum Polda Sumatera Utara. Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi maka tingkat dan modus tindak pidana perjudian juga mengalami perubahan baik kualitas maupun kuantitasnya. Untuk itulah Kepolisian Daerah Sumatera Utara akan terus mengkawal jika diwilayah hukumnya terjadi praktik judi dengan menggunakan sarana internet, sehingga dapat meminimalisir terjadinya tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet ini di Sumatera Utara agar tidak berkembang lebih lanjut kepada masyarakat yang belum menjadi korban ataupun pelaku dari perjudian internet tersebut.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet, upaya kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet, serta kendala yang dihadapi kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yuridis empiris yang bersumber dari data primer dan sekunder dengan mengolah data dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tertier, serta alat pengumpul data yang digunakan yaitu studi wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian dipahami bahwa pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian internet diatur dalam KUHP Pasal 303 yang diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak 25 juta rupiah, UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang menguatkan bahwa ketentuan pada Pasal 303 dan 303 bis tersebut adalah kejahatan serta UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 yaitu diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Upaya kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian internet yaitu melakukan pengawasan di sejumlah tempat-tempat yang memungkinkan terjadinya tindak pidana perjudian internet serta melakukan pemberitahuan larangan perjudian internet dengan bentuk pemasangan spanduk larangan. Kendala yang dihadapi kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yaitu sulitnya membongkar kasus perjudian internet dikarenakan perjudian internet dilakukan di tempat yang tidak terbatas dan pelaku melakukannya melalui sistem perbankan.

**Kata Kunci:** Kepolisian, Meminimalisir, Tindak Pidana, Perjudian Internet.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pertama-tama disampaikan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sehubungan dengan itu, disusun skripsi yang berjudul: **UPAYA KEPOLISIAN DALAM MEMINIMALISIR TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG MENGGUNAKAN SARANA INTERNET (Studi Di Polda Sumatera Utara).**

Dengan selesainya skripsi ini, perkenankanlah secara khusus dengan rasa hormat dan penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan terimakasih kepada Ayahanda Surianto dan Ibunda Latifah, S.Pdi, yang telah mengasuh dan mendidik dengan curahan kasih sayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini dengan skripsi yang telah selesai ini.

Selanjutnya diucapkan terimakasih juga yang sebesar-besarnya kepada: Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Drs. Agussani, M. AP atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program Sarjana ini. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Ida Hanifah, S.H., M.H., atas kesempatan menjadi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera



Utara. Demikian juga halnya kepada Wakil Dekan I Bapak Faisal, S.H., M.Hum., dan Wakil Dekan III Bapak Zainuddin, S.H., M.H.

Terimakasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya diucapkan kepada Ibu Ida Nadirah, S.H., M.H, selaku Pembimbing I, dan Bapak Hamzar Nudi, S.H., M.H, selaku Pembimbing II, yang dengan penuh perhatian telah memberikan dorongan, bimbingan dan saran sehingga skripsi ini selesai serta disampaikan juga penghargaan kepada seluruh staf pengajar Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tiada gedung yang paling indah, terkhusus diucapkan kepada orang yang selalu menemani dan memotivasi di setiap saat yaitu Yogi, serta dalam kesempatan ini diucapkan terimakasih juga kepada sahabat-sahabat yang telah banyak berperan yaitu Hendi Setiawan, S.H, Febiola Autista, Syarifah Nuzmul U'Yuni, Diory Damayanti Simamora, Anggota Komunitas B-2 Sore, teman-teman kelas A2-Pidama serta teman-teman seperjuangan di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua kebaikannya dan saya ucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya, semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya.

Akhirnya, tiada gading yang tak retak, retaknya gading karena alami, tiada orang yang tak bersalah, kecuali Ilahi Robbi. Mohon maaf atas segala kesalahan selama ini, begitupun disadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, diharapkan ada masukan yang membangun untuk kesempurnaannya. Terimakasih semua, tiada lain diucapkan selain kata semoga kiranya mendapat balasan dari

Allah SWT dan mudah-mudahan semuanya selalu dalam lindungan Allah SWT,  
Amin. Sesungguhnya Allah mengetahui akan niat baik hamba-hambanya.

***Billahi Fii Sabililhaq, Fastabiqul Khairat, Wassalamualaikum Wr. Wb.***

Medan, 22 Oktober2016

Peneliti

Adela Arianti

## DAFTAR ISI

Lembaran Pendaftaran Ujian	
Lembaran Berita Acara Ujian	
Lembar Persetujuan Pembimbing	
Pernyataan Keaslian	
Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iv
Daftar Singkatan.....	vi
Abstrak.....	vii

### Bab I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
1. Rumusan Masalah .....	5
2. Manfaat Penelitian.....	5
B. Tujuan Penelitian .....	6
C. Metode Penelitian.....	7
1. Sifat Penelitian .....	7
2. Sumber Data.....	7
3. Alat Pengumpul Data.....	8
4. Analisis Data .....	8
D. Definisi Operasioanal .....	9

### Bab II: TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tindak Pidana dan Unsur-Unsurnya .....	11
---	----

B. Tinjauan Umum Tindak Pidana Perjudian .....	17
C. Tinjauan Umum Informasi dan Transaksi Elektronik .....	23

Bab III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengaturan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet .....	32
B. Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet .....	42
C. Kendala Yang Dihadapi Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet .....	55

Bab IV : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Hukum tidak terlepas dari kehidupan manusia. Maka untuk membicarakan hukum, tidak dapat lepas membicarakannya dari kehidupan manusia. Setiap manusia mempunyai kepentingan. Kepentingan adalah suatu tuntutan perorangan atau kelompok yang diharapkan untuk dipenuhi. Setiap manusia adalah mendukung atau penyangga kepentingan.

Kehidupan manusia sejak dilahirkan tidak terlepas dari berbagai macam kebutuhan. Menurut sifatnya kebutuhan manusia digolongkan kedalam tiga bagian, yaitu kebutuhan primer sebagai kebutuhan dasar, kebutuhan sekunder sebagai kebutuhan penunjang dari kebutuhan primer, dan kebutuhan tersier sebagai kebutuhan pelengkap dari kebutuhan primer dan sekunder. Kebutuhan primer yaitu kebutuhan pokok yang dibutuhkan oleh manusia seperti sandang, pangan, dan papan. Adapun kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang pemenuhannya setelah kebutuhan primer terpenuhi seperti kebutuhan akan radio, televisi, dan sepeda motor. Sedangkan kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang biasanya dipenuhi setelah kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder dipenuhi, seperti kebutuhan akan mobil, alat rumah tangga mewah, dan perhiasan mahal. Pemenuhan berbagai kebutuhan tersebut memerlukan biaya yang relatif besar, sehingga seseorang harus bekerja demi memperoleh penghasilan.

Ketertiban dan keamanan dalam masyarakat akan terpelihara bilamana tiap-tiap anggota masyarakat mentaati peraturan-peraturan (norma-norma) yang ada

dalam masyarakat itu. Peraturan-peraturan ini dikeluarkan oleh suatu badan yang berkuasa dalam masyarakat itu yang disebut Pemerintah. Namun walaupun peraturan-peraturan ini telah dikeluarkan, masih ada saja yang melanggar peraturan-peraturan tersebut, salah satunya dalam hal ini adalah perjudian.

Perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum. Perjudian merupakan tindak pidana umum yang secara yuridis diatur dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Kecanggihan teknologi internet disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia. Internet merupakan jaringan internasional dari komputer-komputer yang saling berhubungan. Artinya, bahwa jaringan antar komputer tersebut melewati batas-batas teritorial suatu Negara.<sup>1</sup> Selain itu, perkembangan teknologi internet menyebabkan munculnya kejahatan-kejahatan baru, yaitu dengan memanfaatkan internet sebagai modus operandinya. Penyalahgunaan internet dalam perkembangannya menimbulkan persoalan yang sangat rumit, terutama kaitannya dengan proses pembuktian pidana. Penggunaan internet sebagai media untuk melakukan kejahatan memiliki tingkat kesulitannya sendiri dalam pembuktiannya. Hal ini dikarenakan internet sebagai media memiliki karakteristik tersendiri atau berbeda dengan kejahatan konvensional yang dilakukan tanpa internet.<sup>2</sup>

Kondisi objektif di atas memaksa Indonesia berupaya untuk mengoptimalkan KUHP. Meskipun secara substansi pasal-pasal dalam KUHP dapat saja diupayakan

---

<sup>1</sup>Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2010. *Kejahatan Mayantara (Ciber Crime)*. Bandung: PT. Refika Aditama, halaman 31.

<sup>2</sup>Maskun. 2014. *Kejahatan Siber (Cyber Crime; Suatu Pengantar)*. Jakarta: Penerbit Kencana, halaman 17.

untuk mengkondisikan modus kejahatan internet, namun pertanyaan yang sering kali muncul kemudian adalah relevansi pasal-pasal tersebut dengan jenis kejahatan yang berkembang sekarang khususnya kejahatan internet itu sendiri.<sup>3</sup>

Tindak pidana perjudian yang merupakan salah satu bagian dari kejahatan internet, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, Dengan berasumsi bahwa KUHP dirasa tidak akan mampu mengatur kejahatan di atas, maka langkah seperti penemuan hukum baru oleh hakim, maupun mengarah pada pembentukan hukum baru sebagai antisipasi terhadap kejahatan yang berkembang dengan segala modus operandinya.

Berdasarkan sangat sulitnya untuk memberantas kejahatan dengan menggunakan internet yang dalam hal ini salah satunya tindak pidana perjudian, maka pada tahun 2008 telah lahir sebuah produk hukum yang mengatur secara jelas mengenai kejahatan dengan menggunakan internet yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut Undang-Undang ITE).

Perilaku berjudi telah menjadi sebuah tradisi atau kebiasaan dalam masyarakat Indonesia. Namun karena hukum yang berlaku di Indonesia tidak mengizinkan adanya perjudian, maka kegiatan tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian dalam masyarakat Indonesia dapat dijumpai di berbagai lapisan masyarakat. Bentuk-bentuk perjudian pun beraneka ragam, dari yang tradisional seperti perjudian dadu, sabung ayam, permainan ketangkasan, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih.

---

<sup>3</sup>*Ibid.*, halaman 18.

Perjudian yang menggunakan sarana internet pun sudah sangat banyak dikunjungi para penjudi, meskipun tidak diperoleh data apakah pengguna internet Indonesia sering *browsing* ke situs-situs tersebut. *webstakes.com* dan *aceshigh.com* merupakan dua nama situs judi internet yang telah dikunjungi oleh jutaan pengunjung, sebagai mana dilansir oleh majalah info komputer (dalam *glorianet.org*). Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dihadapi oleh masyarakat. Perjudian disinyalir telah menyentuh berbagai lapisan masyarakat. Kendali tindak perjudian merupakan kegiatan terlarang dan dapat dikenai sanksi, pada kenyataannya perjudian ini sangat sulit diberantas. Hal ini berkaitan dengan mental masyarakat untuk mengejar materi dengan cara cepat dan mudah.

Terkait hal tersebut, kasus-kasus perjudian dengan menggunakan sarana internet terus meningkat khususnya di wilayah hukum Kepolisian Daerah (Selanjutnya disebut Polda) Sumatera Utara. Sebagaimana menurut Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, mengatakan pihaknya telah menangani mulai dari tahun 2014 yang terdapat 1 kasus, tahun 2015 terdapat 3 kasus, serta hingga tahun 2016 akhir bulan Juni terdapat 2 kasus yang hingga di total menjadi 6 kasus perjudian internet yang terjadi dari periode 2014 sampai dengan 2016. Dalam hal ini pihak kepolisian Poldasu akan terus melakukan penindakan terhadap praktik judi internet di wilayah hukum Polda Sumut.<sup>4</sup>

Minimnya informasi dari masyarakat menjadi salah satu penyebab sulitnya pihak kepolisian mengungkap praktik judi online di Sumut. Meski demikian, Poldasu akan terus berupaya menindak judi online terlebih saat bulan Ramadhan.

---

<sup>4</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.



Dalam hal ini Poldasu mengharapkan semua pihak dapat menjaga toleransi dengan tidak menggelar praktik perjudian dan perbuatan terlarang lainnya.

Masalah judi ataupun perjudian merupakan masalah yang sudah sangat klasik di masyarakat hukum Polda Sumatera Utara. Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi maka tingkat dan modus tindak pidana perjudian juga mengalami perubahan baik kualitas maupun kuantitasnya. Untuk itulah Kepolisian Daerah Sumatera Utara akan terus mengkawal jika diwilayah hukumnya terjadi praktik judi internet/ judi dengan menggunakan sara internet ini. Sehingga dapat meminimalisir terjadinya tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet ini di Sumatera Utara agar tidak berkembang lebih lanjut kepada masyarakat yang belum menjadi korban ataupun pelaku dari perjudian internet tersebut.

Sehingga berdasarkan uraian tersebut diatas, mengenai Kepolisian Daerah Sumatera Utara dalam membatasi pergerakan pelaku judi internet di Sumatera Utara maka disusunskripsi ini dengan judul: **“Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet (Studi di Polda Sumatera Utara)”**.

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaturan hukum terhadap perjudian yang menggunakan sarana internet?
- b. Bagaimana upaya kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet?

- c. Bagaimana kendala yang dihadapi kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet?

## **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian di dalam pembahasan skripsi ditunjukkan kepada berbagai pihak terutama:

### a. Secara Teoritis

- 1) Dilakukannya penelitian hukum ini, diharapkan bisa memberikan gambaran mengenai upaya pihak kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet
- 2) Adanya penelitian ini diharapkan akan menambah literatur ilmiah, diskusi hukum seputar perkembangan hukum khususnya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mengenai upaya pihak kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet.

### b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan ataupun informasi kepada Hakim, Jaksa, Pengacara serta khususnya bagi pihak Kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet.

## **B. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap perjudian yang menggunakan sarana internet.

2. Untuk mengetahui upaya kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Hal ini disebabkan oleh karena penelitian bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran secara sistematis dan konsisten. Melalui proses penelitian tersebut diadakan analisa dan kontruksi terhadap data yang telah dikumpulkan dan diolah. Penelitian sebagai upaya untuk memperoleh kebenaran, harus didasari oleh proses berpikir ilmiah yang dituangkan dalam metode ilmiah.<sup>5</sup> Agar mendapatkan hasil yang maksimal, maka metode yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

#### **1. Sifat Penelitian**

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptip analitis yang menggunakan pendekatan yuridis empiris. Selanjutnya data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian.

#### **2. Sumber Data**

Penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan ialah dengan metode wawancara kepada responden, serta data sekunder yang digunakan yaitu studi kepustakaan, yakni dengan melakukan

---

<sup>5</sup>Juliansyah Noor. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana, halaman 22.

pengumpulan referensi yang berkaitan dengan objek atau materi penelitian yang meliputi:

- a. Bahan hukum primer, dalam penelitian ini adalah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Kapolri Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana.
- b. Bahan hukum sekunder, dalam penelitian ini adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, yaitu buku-buku, artikel-artikel, karya-karya ilmiah, dan lainnya yang relevan dengan penelitian ini.
- c. Bahan hukum tertier, yakni bahan-bahan yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, berupa kamus hukum, internet dan sebagainya.<sup>6</sup>

### **3. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada penyidik Kepolisian Sumatera Utara yaitu Kanit 3 *Cybercrime* Polda Sumatera Utara dan studi dokumentasi terhadap berbagai literatur.

---

<sup>6</sup>Bambang Sunggono. 2010. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 114.

#### 4. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara kualitatif yakni pemilihan, asas-asas, norma-norma, doktrin dan pasal-pasal di dalam undang-undang yang relevan dengan permasalahan, membuat sistematika dari data-data tersebut sehingga akan menghasikan kualifikasi tertentu yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Data yang dianalisis secara kualitatif akan dikemukakan dalam bentuk uraian secara sistematis pula, selanjutnya semua data diseleksi, diolah kemudian dinyatakan secara deskriptif sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dimaksud.

#### D. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan yaitu "**Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet (Studi di Polda Sumatera Utara)**", maka dapat diterangkan definisi operasional penelitian, yaitu:

1. Upaya Kepolisian adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh pihak kepolisian terhadap terjadinya suatu perbuatan pidana ataupun suatu perbuatan yang menurut undang-undang itu dilarang.
2. Meminimalisir adalah menjadikan suatu nilai dari kejadian seminimal mungkin atau sekecil-kecilnya. Sedangkan Tindak Pidana adalah suatu tindakan atau perbuatan yang diancam dengan pidana oleh undang-undang hukum pidana oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab. Jadi, meminimalisir tindak pidana adalah menjadikan seminimal mungkin atau sekecil-kecilnya perbuatan yang diancam dengan pidana itu terjadi.

3. Perjudian atau yang disebut dengan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.
4. Internet adalah jaringan internasional dari komputer-komputer yang saling berhubungan. Artinya, bahwa jaringan antar komputer tersebut melewati batas-batas territorial suatu negara.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Tindak Pidana dan Unsur-Unsurnya

Mendefinisikan apa itu tindak pidana sampai saat ini belum ada keseragaman pendapat dari para ahli hukum, bahkan dalam hukum pidana pun tidak ada diatur secara definitif tentang pengertian dari tindak pidana. Masalah tindak pidana merupakan bagian yang paling pokok dan sangat penting. Berbagai masalah dalam hukum pidana seolah tepat dan bersatu dengan persoalan tindak pidana. Oleh karena itu, memahami pengertian tindak pidana adalah sangat penting, istilah tindak pidana merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda “*Strafbaar Feit dan Delict*”.

Barda Nawawi Arief dalam bukunya Mohammad Ekaputra yang berjudul Dasar-Dasar Hukum Pidana, menyebutkan bahwa di dalam KUHP (Wvs) hanya ada asas legalitas (Pasal 1 KUHP) yang merupakan landasan yuridis untuk menyatakan suatu perbuatan (*feit*) sebagai perbuatan yang dapat dipidana (*strafbaar feit*). Namun apa yang dimaksud dengan *strafbaar feit* tidak dijelaskan. Jadi tidak ada pengertian/batasan yuridis tentang tindak pidana. Pengertian tindak pidana (*strafbaar feit*) hanya ada dalam teori atau pendapat para sarjana.<sup>7</sup>

Pasal 1 KUHP menjelaskan bahwa:

1. Suatu perbuatan dapat dipidana kalau termasuk ketentuan pidana menurut undang-undang. Oleh karena itu, pemidanaan berdasarkan hukum tidak tertulis tidak dimungkinkan.
2. Ketentuan pidana itu harus lebih dahulu ada dari perbuatan itu lebih dahulu ada dari perbuatan itu. Dengan perkataan lain, ketentuan pidana itu harus sudah

---

<sup>7</sup>Mohammad Ekaputra. 2010. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Medan: USU, halaman 75.

berlaku ketika perbuatan itu dilakukan. Oleh karena itu, ketentuan tersebut tidak berlaku surut, baik mengenai ketetapan dapat dipidana maupun sanksinya.

3. Pasal 1 ayat (2) KUHP membuat pengecualian atas ketentuan tidak berlaku surut untuk kepentingan terdakwa.<sup>8</sup>

C.S.T. Kansil dalam bukunya Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia memberikan pengertian terhadap perbuatan yang dapat di hukum (tindak pidana atau delik) ialah perbuatan yang melanggar undang-undang, dan oleh karena itu bertentangan dengan undang-undang yang dilakukan dengan sengaja oleh orang yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>9</sup>

Pembentuk undang-undang tidak memberikan suatu penjelasan mengenai maksud dari kalimat *strafbaar feit*, maka timbul berbagai pendapat para ahli tentang pengertian *strafbaar feit* tersebut. Simons sebagaimana dikutip dalam bukunya Moeljatno yang berjudul Asas-Asas Hukum Pidana menyebutkan bahwa “*Strafbaar feit* adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggung jawab”.<sup>10</sup>

Berdasarkan kata majemuk perbuatan pidana, maka pokok pengertian ada pada perbuatan itu, tapi tidak dipisahkan dengan orangnya. Ancaman atau di ancam dengan pidana menggambarkan bahwa mesti perbuatan itu dalam kenyataannya benar-benar dipidana.

Pengertian tindak pidana dirumuskan sebagai suatu tindakan pada tempat, waktu dan keadaan tertentu yang dilarang (diharuskan) dan diancam dengan pidana

---

<sup>8</sup>D. Schaffmeister, N. Keijzer, dan E. PH. Sutoius. 2011. *Hukum Pidana*, Editor J.E. Sahetapy dan Agustinus Pohan. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, halaman 3.

<sup>9</sup>C.S.T. Kansil. 2002. *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, halaman 284.

<sup>10</sup>Moeljatno. 2015. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 61.



oleh undang-undang, bersifat melawan hukum, serta dengan kesalahan dilakukan oleh seseorang (yang mampu bertanggungjawab). Untuk mengetahui suatu perbuatan merupakan tindak pidana atau bukan merupakan tindak pidana haruslah dilihat pada ketentuan-ketentuan hukum pidana yang ada dan masih berlaku. Ketentuan-ketentuan hukum pidana terutama dalam KUHP serta undang-undang atau peraturan pidana lainnya yang merupakan ketentuan-ketentuan hukum pidana diluar KUHP.

Apakah suatu peristiwa telah memenuhi unsur-unsur dari suatu delik yang dirumuskan dalam pasal undang-undang, maka diadakanlah penyesuaian atau percocokan (bagian-bagian/kejadian-kejadian) dari peristiwa tersebut kepada unsur-unsur dari delik yang didakwakan. Dalam hal ini unsur-unsur delik tersebut disusun terlebih dahulu seperti tersebut di atas. Jika ternyata sudah cocok maka dapat ditentukan bahwa peristiwa itu merupakan suatu tindak pidana yang telah terjadi yang (dapat) dipertanggungjawab pidanakan, kepada subjeknya. Jika salah satu unsur tersebut tidak ada atau lebih tegas tidak terbukti, maka harus disimpulkan bahwa tindak pidana belum atau tidak terjadi. Boleh jadi tindakan sudah terjadi, tetapi bukan suatu tindakan yang terlarang oleh undang-undang terhadap mana diancamkan suatu pidana. Mungkin pula suatu tindakan telah terjadi sesuai dengan perumusan tindakan dalam pasal yang bersangkutan, tetapi tidak terdapat kesalahan pada petindak, dan/atau tindakan itu tidak bersifat melawan hukum.

Pengkajian seperti ini dapat diambil kesimpulan yang juga dapat dijadikan suatu dasar atau pedoman bahwa:

1. Tiada pidana, tanpa telah terjadi suatu tindakan yang terlarang dan diancam pidana oleh undang-undang;

2. Tiada pidana, tanpa kesalahan;
3. Tiada pidana, tanpa sifat melaawan hukum (dari tindakan tersebut). Mengingat bahwa unsur-unsur tindak pidana itu ada lima, sedangkan jika salah satu unsur tidak ada atau tidak terbukti;
4. Tiada pidana, tanpa adanya subjek (petindak yang ditentukan);
5. Tiada pidana, tanpa adanya unsur-unsur objektif lainnya.

Apabila seseorang melakukan suatu tindakan sesuai dengan kehendaknya dan karenanya merugikan kepentingan umum/masyarakat termasuk kepentingan perseorangan, lebih lengkap kiranya apabila harus ternyata bahwa tindakan tersebut terjadi pada suatu tempat, waktu, dan keadaan yang ditentukan. Artinya, dipandang dari sudut tempat, tindakan itu harus terjadi pada suatu tempat dimana ketentuan pidana Indonesia berlaku. Di pandang dari sudut waktu, tindakan itu masih dirasakan sebagai suatu tindakan yang perlu diancam dengan pidana (belum daluwarsa), dan dari sudut keadaan, tindakan itu harus terjadi pada suatu keadaan dimana tindakan itu dipandang sebagai tercela. Dengan perkataan lain suatu tindakan yang dilakukan di luar jangkauan berlakunya ketentuan pidana Indonesia, bukanlah merupakan suatu tindak pidana dalam arti penerapan ketentuan pidana Indonesia.

Perlu diperhatikan pula, apabila masalah waktu, tempat dan keadaan ini dilihat dari sudut hukum pidana formal, maka ia sangat penting. Karena tanpa kehadirannya dalam surat dakwaan, maka surat dakwaan itu adalah batal demi hukum. Jadi sama dengan unsur-unsur lainnya yang harus hadir/terbukti.

Menurut R. Tresna dalam Bukunya Mohammad Ekaputra yang berjudul Dasar-Dasar Hukum Pidana, yang menetapkan mana yang harus ditetapkan sebagai peristiwa pidana dan mana yang tidak dianggap sedemikian pentingnya, dapat berubah-ubah tergantung dari keadaan, tempat dan waktu atau suasana serta berhubungan erat dengan perkembangan pikiran dan pendapat umum. Apa yang pada suatu waktu di tempat itu dianggap sebagai suatu perbuatan yang harus dicela namun tidak membahayakan kepentingan masyarakat, pada suatu saat bisa berubah dan dianggap sebagai suatu kejahatan. Sebaliknya, apa yang tadi dianggap sebagai suatu kejahatan, di waktu yang lain, karena keadaannya berubah, dianggap tidak merupakan suatu hal yang membahayakan. Undang-undang harus mencerminkan keadaan, pendapat atau anggapan umum, dan meskipun pada umumnya undang-undang selalu terbelakang dalam mengikuti perkembangan gerak hidup dalam masyarakat, akan tetapi terhadap beberapa perbuatan, ketentuan hukum tetap sesuai dengan anggapan umum. Misalnya pembunuhan, dari dulu kala sampai sekarang, tetap dianggap sebagai suatu perbuatan jahat, baik dilihat dari sudut agama atau moral, maupun dilihat dari sudut sopan santun.<sup>11</sup>

Setiap tindak pidana yang terdapat dalam KUHP pada umumnya dapat dijabarkan kedalam 2 (dua) unsur yakni “unsur subyektif dan unsur objektif”. Unsur subyektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri sipelaku atau yang berhubungan dengan diri sipelaku, dan termasuk kedalam nya yaitu segala sesuatu yang terkandung didalam hatinya. Unsur obyektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan yaitu didalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari diri sipelaku itu harus dilakukan.

---

<sup>11</sup>Mohammad Ekaputra. *Op. Cit.*, halaman 76.

Menurut C.S.T. Kansil, dalam bukunya Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia mengatakab bahwa unsure obyektif adalah mengenai perbuatan, akibat dan keadaan. Unsur subyektif adalah mengenai keadaan dapat dipertanggungjawabkan dan *schuld* (kesalahan) dalam arti *dolus* (sengaja) dan *culpa* (kelalaian).

### 1. Perbuatan

Perbuatan, dalam arti positif: ialah perbuatan manusia yang disengaja. Dalam arti negatif: kelalaian. Perbuatan yang dilakukan karena gerakan-reflex bukan merupakan perbuatan dalam arti hukum pidana. Contoh perbuatan positif ialah orang dengan sengaja melanggar undang-undang. Perbuatan dalam arti negative ialah orang yang mengetahui komplotan untuk merobohkan Negara dan ia tidak melaporkan pada polisi.

### 2. Akibat

Perbuatan itu dapat menimbulkan akibat yang dilarang undang-undang. Perbuatan itu dapat bersamaan dengan akibatnya, sehingga tak ada jangka waktu antara perbuatan dan akibat (umpama dalam hal pencurian), tetapi ia dapat juga terpisah dari perbuatannya umpama pembunuhan.

### 3. Keadaan

Undang-Undang hukum pidana kadang-kadang menentukan bahwa perbuatan atau kelalaian orang baru dapat dihukum kalau dilakukan dalam keadaan tertentu, umpama melawan tindakan pegawai negeri itu dapat dihukum kalau perlawanan itu dilakukan dengan ancaman kekerasan atau dengan kekerasan dan jika pegawai negeri itu sedang melakukan kewajibannya. Ataupun

pelanggaran terhadap kehormatan orang lain dapat dihukum kalau dilakukan ditempat umum. Di tempat umum itu ialah keadaan.

Ada juga keadaan dalam mana perbuatan itu tetap bertentangan dengan hukum, tetapi tidak dapat dikenakan hukuman. Yang dimaksudkan ialah dasar menghapuskan pidana (*strafopheffingsgronden*). *Rechtsvaardigingsgronden* dan *strafopheffingsgronden* termasuk dasar meniadakan hukuman. Sebagai unsur-unsur subyektif dari delik ditentukan bahwa perbuatan itu harus dapat dipersalahkan, orang itu harus dapat dipertanggung jawabkan.

Orang itu dianggap dapat dipertanggungjawabkan kalau ia normal. Normal artinya bahwa ia mempunyai perasaan dan pikiran, seperti orang-orang lain dengan secara normal dapat menentukan kemauannya terhadap keadaan-keadaan atau secara bebas dapat menentukan kehendaknya sendiri seperti juga kebanyakan orang lainnya. Tentang hal dapat dipertanggungjawabkan tak usah dibuktikan, tetapi tiap orang dianggap bahwa ia dapat dipertanggungjawabkan kalau tidak terbukti sebaliknya. Perbuatan itu harus dilakukan dengan kesalahan. Kesalahan itu harus dibuktikan.<sup>12</sup>

## **B. Tinjauan Umum Tindak Pidana Perjudian**

Perjudian pada dasarnya adalah permainan di mana adanya pihak yang saling bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

---

<sup>12</sup>C.S.T. Kansil. *Op. Cit.*, halaman 286.

Pada hakikatnya perjudian adalah bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan ditinjau dari kepentingan nasional. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda, disatu pihak judi adalah merupakan problem sosial yang sulit di tanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia.

Perjudian dalam hukum pidana diatur dalam pasal 303 KUHP, bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang. Sedang isi dari pasal 303 KUHP adalah sebagai berikut:

1. Diancam dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat ijin;
  - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
  - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara.
  - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
2. Kalau yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
3. Permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat keuntungan tergantung pada peruntungan belaka, juga karena

pemainnya lebih terlatih dan lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhannya.

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya.

Perjudian sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu dilakukan oleh masyarakat. Pada mulanya pengertian perjudian menurut yang dikenal masyarakat adalah suatu permainan, adapun bentuknya atau macamnya yang disertai dengan taruhan atau yang dalam bahasa jawa disebut *totohan*. Pengertian yang diberikan masyarakat itu sering kali terjadi pengkaburan pengertian perjudian, karena bagi orang awam perjudian adalah segala sesuatu yang berbau taruhan saja. Umumnya mereka tidak merasa kalau telah melakukan perjudian, namun pada kenyataannya mereka telah melakukan perjudian tersebut, hal itu dilakukan karena untuk mengisi waktu yang senggang.

Tanggapan masyarakat tentang perjudian sangat berbeda antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain, yang mana ada mereka yang menolak perjudian tersebut karena menganggap perjudian sebagai suatu perbuatan setan atau dosa, dan sifatnya haram. Namun ada yang menerimanya, bahkan menganjurkan sebagai sumber penghasilan inkonvensional. Sedang ada pula yang bersifat netral saja.

Perjudian merupakan penyakit masyarakat, perjudian sudah ada sejak lama dan menimbulkan tindak pidana misalnya: pencurian, perampokan, penjabretan dan penipuan yang dapat meresahkan masyarakat. Jelas nampak bahwa pemain judi itu selalumembayangkan adanya harapan untuk memperoleh keuntungan yang cukup besarsecara mendadak, dan menurut mereka maka semakin pintar dan terbiasa, seorangpemain judi mempunyai kemungkinan besar untuk memperoleh keuntungandengan mendapatkan sejumlah uang yang besar.

Judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Perjudian harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya tentang segala pertaruhan atau pertandingan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang atau lebih. Permainan judi secara resmi atau secara hukum dianggap sebagai tindak pidana dan jika ada individu yang bekerja dianggap bersalah sebab ia melakukan perjudian. Permainan judi itu sebagai tingkah laku tindak susila dan merupakan perbuatan yang merugi.

Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, judi diartikan sebagai : Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaanperlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator



dan lain-lain. Sedangkan Kitab Undang-undang Hukum Pidana dalam Pasal 303 ayat (3) mengartikan judi sebagai : Tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan permainan. Termasuk juga main judi adalah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Perjudian dikategorikan menjadi tiga, dalam Penjelasan Pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, yakni:

1. Perjudian di casino terdiri dari *roulette, blackjack, baccarat, creps, keno, tombola, super ping-pong, lotto fair, satan, paykyu, slot machine (jackpot), ji si kie, big six wheel, chuc a luck*, lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (*paseran*), *pachinko, poker, twenty one, hwa hwe, kiu-kiu* dan lain-lain.
2. Perjudian di tempat keramaian terdiri dari lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (*paseran*), lempar gelang, lempar uang (*coin*), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba atau kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, mayong atau macak dan erek-erek.
3. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan terdiri dari adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi, adu domba atau kambing.

Terdapat 5 kategori bentuk perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:

1. *Gambling*: Judi Internet atau *Gambling* sudah bukan hal yang asing lagi bagi masyarakat Indonesia yang setiap harinya terus bertambah dan mulai meninggalkan gaya berjudi yang konvensional dan beralih ke jenis perjudian internet. Banyaknya jenis permainan judi internet yang dapat di ikuti dan dimainkan seperti *Bola Internet, Betting Internet, Casino Internet, Poker Internet* serta *Togel Internet*.
2. *Sociable Games*: Dalam *Sociable Games*, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selalu ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette Amerika*.
3. *Analytical Games*: *Analytical games* sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah: Pacuan Kuda, Sports Betting (contoh : Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dan lain-lain).
4. *Games You Can Beat*: Dalam *games you can beat* penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha extra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menanggapi kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta

dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah :*Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda.*

5. *Patience Games*: Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka *patience games* merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Lottery, Keno, Bingo.*<sup>13</sup>

### **C. Tinjauan Umum Informasi dan Transaksi Elektronik**

Sebelum membahas peraturan yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sesudah berlakunya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, dalam sub bab ini harus mengetahui dulu beberapa peristilahan beserta pengertiannya, yang dimuat dalam ketentuan-ketentuan terkait dengan Informasi Transaksi Elektronik yang akan di bahas untuk menyamakan pandangan dan menghindari timbulnya perbedaan penafsiran mengenai obyek dan pokok masalah dalam penelitian ini.

---

<sup>13</sup>“Kupas Tuntas Perjudian Melalui Internet”, melalui <http://indonesianskeptics.blogspot.com>, diakses tanggal 26 Agustus 2016.

Istilah informasi menurut pengertian kebahasaan adalah penerangan; keterangan; kabar atau pemberitahuan. Pengertian dimaksud sangatlah jarang dipahami pada hari ini. Seringkali dengan mudah informasi dimengerti sebagai isi atau muatan dari dokumen yang sehari-hari dapat ditemui. Informasi yang disampaikan melalui media cetak dan media elektronik adalah salah satu contohnya.

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *teletype* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>14</sup>

Informasi elektronik adalah salah satu dari sumber daya informasi dalam format elektronik. Dewasa ini terjadi perubahan dalam pengelolaan sumber daya informasi di perpustakaan. Berbagai sumber daya informasi berbasis kertas (*paper-based*) yang selama ini menjadi primadona perpustakaan tradisional sekarang telah banyak tersedia dalam format elektronik. Sumber daya informasi elektronik ini menawarkan cara yang berbeda dalam penyimpanan dan menemubalikkan informasi dibandingkan dengan sumber daya informasi berbasis kertas (*paper-based*).

Informasi elektronik menurut Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dicantumkan di antaranya definisi informasi elektronik. Berikut kutipannya: Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic*

---

<sup>14</sup> “Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik”, melalui <https://id.wikipedia.org>, diakses tanggal 20 November 2016.

*mail*), telegram, teleks, *telecop*y atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Dari kutipan di atas sangat jelas dikatakan bahwa informasi elektronik tidak terbatas hanya pada tulisan tetapi juga termasuk suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data*.

Informasi elektronik merupakan salah satu hal yang diatur secara substansial dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 selain transaksi elektronik. Perkembangan pemanfaatan informasi elektronik dewasa ini, sudah memberikan kenyamanan dan kemanfaatannya. Sebagai contoh, penggunaan email sangat memudahkan setiap orang bisa berkomunikasi melalui pengiriman berita secara cepat, dan dapat melintasi wilayah baik lokal, regional, dan bahkan internasional. Perbuatan yang dilarang oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang berkaitan dengan informasi elektronik adalah mendistribukan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik, yang muatannya berisi melanggar kesusilaan, muatan perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik atau pemerasan dan atau pengancaman.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 4 menyebutkan bahwa Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
2. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;

4. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
5. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.

Berdasarkan tujuan di atas, jelaslah bahwa Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ingin membangun masyarakat informasi untuk kepentingan pergaulan dalam tata kehidupan bangsa Indonesia agar kukuh sebagai satu kesatuan yang dirakit melalui pengembangan sistem informasi elektronik dengan diciptakan melalui kondisi transaksi elektronik, yang pada akhirnya bangsa Indonesia cerdas dan menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia.

Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa transaksi elektronik adalah “perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya”. Inti dari transaksi elektronik yang diatur dalam Undang-Undang ITE ialah perbuatan hukum, yaitu setiap perbuatan yang memiliki konsekuensi atau akibat hukum. Transaksi elektronik biasa disebut dengan bahasa Inggrisnya *electronic transaction* atau *e-commerce*.

Perbuatan hukum penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib bertidak baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran informasi elektronik dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung. Penyelenggaraan transaksi elektronik ini diatur dengan peraturan pemerintah.

Transaksi menggunakan sarana elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat sesuai dengan Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

1. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat.
2. Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.
3. Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Penjelasan Pasal 17 ayat (1) UU ITE dijelaskan bahwa undang-undang ini memberikan peluang terhadap pemanfaatan teknologi informasi oleh penyelenggara Negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi harus dilakukan secara baik, bijaksana, bertanggungjawab, efektif, dan efisien, agar dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi masyarakat.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi.

Transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak, sebagaimana diatur dalam Pasal 18 ayat (1). Para pihak memiliki kewenangan untuk memilih yang berlaku bagi transaksi elektronik internasional yang dibuatnya (Pasal 18 ayat (2)). Jika para pihak tidak melakukan pilihan hukum dalam transaksi elektronik internasional hukum yang berlaku disesuaikan pada asas hukum

perdata internasional (Pasal 18 ayat (3)). Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya, yang bisa berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi elektronik internasional yang dilakukannya (Pasal 18 ayat (4)). Jika para pihak tidak melakukan pilihan hukum sebagaimana yang dimaksud di atas, penetapan kewenangan pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi tersebut didasarkan pada asas hukum perdata internasional (Pasal 18 ayat (5)).

Pilihan hukum yang dimaksud undang-undang ini berdasarkan penjelasan Pasal 18 ayat 2 Undang-Undang No.11 Tahun 2008, bahwa pilihan hukum yang dilakukan oleh para pihak dalam kontrak internasional termasuk yang dilakukan secara elektronik dikenal oleh sebutan *choise of law*. Pasal 19 mengatur mengenai Sistem Elektronik dimana disebutkan dalam pasal ini para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik harus menggunakan Sistem Elektronik yang disepakati.

Penjelasan pada Pasal 3 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 mengenai "Asas kepastian hukum" berarti landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraanya yang mendapatkan pengakuan hukum didalam dan diluar pengadilan. "Asas manfaat" berarti asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. "Asas kehati-hatian" berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun pihak lain dalam pemanfaatan



Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. "Asas iktikad baik" berarti asas yang digunakan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut. "Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi" berarti asas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terfokus pada pengguna teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.

Indonesia saat ini merupakan salah satu negara yang telah terlibat dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi, yang dibuktikan juga dengan banyaknya pengguna internet itu sendiri. Kenyataan ini sangat kontras dengan keadaan regulasi yang mengatur pemanfaatan teknologi informasi khususnya dalam lingkup informasi dan transaksi elektronik. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global. Perkembangan teknologi informasi telah pula menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, budaya, ekonomi dan pola penegakan hukum yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 merupakan undang-undang yang ditunggu implementasinya baik oleh dunia teknologi informasi, masyarakat umum, maupun pemerintah. Beberapa alternatif model pengaturan dalam Undang-Undang ITE yaitu model pengaturan yang berpijak pada pemilahan materi hukum secara ketat sehingga regulasi yang dibuat bersifat sangat sempit dan spesifik pada sektor

tertentu saja serta model pengaturan yang bersifat komprehensif dalam arti materi muatan yang diatur mencakup hal yang lebih luas disesuaikan dengan kebutuhan yang saat ini terjadi sehingga dalam regulasi tersebut akan tercakup aspek hukum perdata materil, hukum acara perdata dan pidana (walaupun dapat berupa kaidah petunjuk berlakunya hukum tertentu), hukum pembuktian, dan hukum pidana, acuan dalam penyusunan Undang-Undang ITE adalah model kedua yang pengaturannya tidak hanya dari aspek pidana saja namun dari aspek di luar pidana.

Kehadiran Undang-Undang No.11 Tahun 2008 akan memberikan manfaat, beberapa diantaranya:

1. Menjamin kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik;
2. Mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia;
3. Sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kejahatan berbasis teknologi informasi;
4. Melindungi masyarakat pengguna jasa dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini secara rinci dijelaskan mengenai perbuatan-perbuatan yang dilarang atau segala perbuatan yang digolongkan tindak pidana kejahatan komputer diatur di Bab VII dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37. Sedangkan di BAB IX yang terdiri atas Pasal 45 sampai dengan Pasal 52 menentukan kriminalisasi terhadap perbuatan-perbuatan yang dilarang atau segala perbuatan yang digolongkan tindak pidana komputer.

Dampak negatif dari diberlakukannya aturan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah sebagai berikut:

1. Isi sebuah situs tidak boleh ada muatan yang melanggar kesusilaan. Kesusilaan identik bersifat normatif. Mungkin situs yang menampilkan foto-foto porno secara vulgar bisa jelas dianggap melanggar kesusilaan. Namun, apakah situs-situs edukasi AIDS dan alat-alat kesehatan yang juga ditujukan untuk orang dewasa dilarang. Apakah forum-forum komunitas gay atau lesbian yang (hampir) tidak ada pornonya juga dianggap melanggar kesusilaan. Apakah foto seorang masyarakat Papua bugil yang ditampilkan dalam sebuah blog juga dianggap melanggar kesusilaan.
2. Kekhawatiran para penulis blog dalam mengungkapkan pendapat. Karena Undang-Undang ITE, bisa jadi para blogger semakin berhati-hati agar tidak menyinggung orang lain, menjelekkkan produk atau merk tertentu, membuat tautan referensi atau membahas situs-situs yang dianggap ilegal oleh Undang-Undang. Ketakutan menjadi semakin berlebihan, bukanlah malah semakin mengekang kebebasan berpendapat.
3. Seperti biasa, yang lebih mengkhawatirkan bukan Undang-Undang nya, tapi lebih kepada pelaksanaannya. Undang-Undang ini tidak menjadi alat bagi aparat untuk melakukan investigasi berlebihan sehingga menyentuh ranah pribadi. Undang-Undang ini tidak akan menyentuh wilayah pribadi. Hanya menyentuh wilayah yang bersifat publik.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>“Dampak Positif dan Negatif diberlakukannya UU ITE”, melalui <http://biruteknologi.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 12 Februari 2016.

### **BAB III**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Pengaturan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet**

###### **1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)**

Sebelumnya terkait tindak pidana perjudian yang dilakukan secara konvensional itu diatur di dalam KUHP pada Pasal 303. Perjudian menurut KUHP dalam Pasal 303 menyatakan bahwa:

- a. Ayat (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin;
  - 1) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
  - 2) Dengan sengaja menawarkan untuk memberi kesempatan kepada khayalak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara.
- b. Ayat (2) kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.
- c. Ayat (3) (yang dirubah dengan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian) disebutkan bahwa: “Yang disebut Permainan Judi,

adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan semata, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak diadakan di antara mereka yang turut berlomba atau bermain. Demikian juga segala pertaruhan lainnya”.<sup>16</sup>

Unsur-unsur pada Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP terdiri dari dua unsur, yaitu:

- a. Unsur subjektif: Dengan sengaja
- b. Unsur objektif:
  - 1) menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi,
  - 2) menjadikan sebagai pencarian, atau turut serta dalam suatu usaha perusahaan.

Unsur subjektif dengan sengaja dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP maksudnya harus dibuktikan, bahwa:

- a. Adanya hendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi itu sebagai usaha.
- b. Adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi.
- c. Adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia tawarkan atau yang kesempatannya ia berikan itu adalah untuk bermainjudi.

---

<sup>16</sup>R. Soenarto Soerodibroto. 2005. *KUHP dan KUHPA (dilengkapi Yurisprudensi Mahkamah Agung dan Hoge Raad)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, halaman 182.

Unsur yang pertama dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP ialah menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi. Maksud dari unsur ini bahwa pelaku haruslah orang yang terbukti melakukan suatu perbuatan dengan pemberitahuan secara lisan maupun suatu perbuatan dengan pemberitahuan secara lisan maupun tulisan tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi.

Unsur objektif yang kedua dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP ialah menjadikan sebagai pencarian atau turut serta dalam suatu usaha perusahaan. Maksud dari unsur ini, pelaku haruslah orang yang terbukti melakukan perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi dengan terus menerus atau berulang-ulang yang bertujuan mendapatkan keuntungan materil untuk suatu perusahaan. Turut serta dalam suatu perusahaan dapat meliputi perbuatan-perbuatan dengan menyediakan keuangan untuk usaha dan membina atau meningkatkan pendirian atas usaha tersebut.

Unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) angka 2 KUHP terdiri dari dua unsur, yaitu:

- a. Unsur subjektif: Dengan sengaja
- b. Unsur objektif:
  - 1) Menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi, atau
  - 2) Turut serta dalam perusahaan

3) Dengan tidak peduli

Unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) angka 3 KUHP hanya terdiri dari satu unsur objektif, yaitu turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

Selanjutnya dalam Pasal 303 bis KUHP mengatakan bahwa:

- a. Ayat (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 KUHP.
  - 2) Barang siapa ikut serta main judi dijalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari pengusaha yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- b. Ayat (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.<sup>17</sup>

## 2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Lahirnya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang menetapkan dan merubah beberapa ketentuan yang ada dalam KUHP. Adapun perumusan dan penetapan ketentuan sanksi pidana oleh pembentuk undang-undang diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal tersebut adalah kejahatan.

---

<sup>17</sup>*Ibid.*, halaman 184.

Berdasarkan pada Putusan Mahkamah Agung No. 3 K/Kr/1974 tertanggal 19-11-1974 atau lihat Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban perjudian mengatakan bahwa untuk sifat permainan judi tidaklah menentukan, apakah permainan itu memungkinkan dengan latihan-latihan mempebesar kentungan sedemikian rupa, sehingga faktor masih nasib hanya mengambil peranan kecil. Yang menjadi persoalan adalah bagaimanakah hasil yang diperoleh oleh sebahagian sebesar para pemainnya.<sup>18</sup>

Ketentuan dalam Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ini berasal dari Pasal 303 bis yang berbunyi sebagai berikut:

a. Pasal 1

Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

b. Pasal 2

(1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjara selama-lamanyadua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknyasembilan puluh ribu rupiah menjadi hukumanpenjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknyadua puluh limajutarupiah.

(2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) KitabUndang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selamalamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluhjuta rupiah.

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, halaman 183.



(3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

(4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.

c. Pasal 3

(1) Pemerintah mengatur penertiban perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-undang ini.

(2) Pelaksanaan ayat (1) pasal ini diatur dengan Peraturan Perundang-undangan.

d. Pasal 4

Terhitung mulai berlakunya peraturan Perundang-undangan dalam rangka penertiban perjudian dimaksud pada Pasal 3 Undang-undang ini, mencabut Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubahkan ditambah, terakhir dengan Ordonansi tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad Tahun 1935 Nomor 526).

e. Pasal 5

Undang-undang ini berlaku pada tanggal diundangkan. Agar setiap orang dapat mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.<sup>19</sup>

Dikeluarkannya Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ini, mempertegas Pasal 303 KUHP dengan memperberat hukuman

---

<sup>19</sup>Pasal 1, 2, 3, 4, 5 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

bagi para pelaku tindak pidana perjudian. Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam memberantas tindak pidana perjudian.

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

Mengatasi tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik/internet (*internet gambling*) yang banyak terjadi saat ini, pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) yang di dalamnya mengatur berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia maya (*cyber space*), termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya (*cybercrime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam Undang-Undang ITE.

Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE tersebut termasuk tindak pidana perjudian melalui internet ini, yaitu diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan yang dilarang yaitu: “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” Pengaturan Pasal 27 Undang-Undang ITE mengacu pada beberapa ketentuan dalam KUHP, ruang lingkup perjudian yang dimaksudkan dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE juga mengacu pada KUHP yaitu pasal 303 dan 303 bis KUHP. Setidaknya ada beberapa materi dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP yang tercakup dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dan esensi perjudian.

Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, dapat ditemukan unsur-unsur esensial Perjudian dengan sarana internet, yaitu unsur subjektif dan obyektif, akan dijelaskan sebagai berikut:

Unsur Subjektif Perjudian dengan menggunakan sarana internet, yaitu:

a. Setiap Orang

Yang dimaksud dengan orang adalah orang perseorangan, baik warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum. Dalam penerapannya menegaskan bahwa Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang diatur dalam undang-undang ini baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak

Unsur ini juga merupakan unsur subyektif tindak pidana. Sengaja mengandung makna “mengetahui” dan “menghendaki” dilakukannya suatu perbuatan yang dilarang oleh Undang-Undang ITE, atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh Undang-Undang ITE.

Pemahaman kesengajaan dalam Undang-Undang ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu:

- 1) Kesengajaan sebagai maksud
- 2) Kesengajaan sebagai kepastian
- 3) Kesengajaan sebagai kemungkinan.

Unsur Obyektif Perjudian dengan sarana internet, yaitu:

a. Mendistribusikan

Yang dimaksud dengan “Mendistribusikan” adalah mengirimkan informasi atau dokumen elektronik kepada beberapa pihak atau tempat melalui atau dengan sistem elektronik. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan email, SMS, MMS, kepada banyak penerima, termasuk dalam kategori mendistribusikan.

b. Mentransmisikan

Yang dimaksudkan dengan “Mentransmisikan” adalah mengirimkan atau meneruskan informasi atau dokumen elektronik dari satu pihak atau tempat ke satu orang atau tempat lain.

c. Membuat Dapat Diaksesnya

Yang dimaksud dengan “Membuat dapat diaksesnya” memiliki makna membuat informasi atau dokumen elektronik dapat diakses oleh orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan link yaitu tautan atau referensi yang dapat digunakan oleh pengguna internet untuk mengakses lokasi atau dokumen, memberikan kode akses (*password*) sehingga para pelaku perjudian dengan sarana internet dapat menemukan link-link yang berkaitan dengan perjudian tersebut dengan mudah dan cepat.

d. Informasi atau dokumen elektronik

Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 1 tentang ITE memberikan definisi Informasi Elektronik sebagai berikut: “satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan,

suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, symbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Pengertian dokumen elektronik menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 1 tentang ITE, adalah: “ setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau iengar melalui computer atau system elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, symbol atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Esensi perbedaan antara informasi elektronik dan dokumen elektronik adalah bahwa informasi elektronik pada esensinya adalah konten, sedangkan dokumen elektronik merupakan media dari konten itu sendiri yang dapat berbentuk analog, digital, elektromagnetik, atau optical.

e. Muatan Perjudian

Secara sempit, yang dimaksud dengan muatan perjudian ialah website perjudian dan di dalamnya ada bursa taruhan yang dibangun oleh seseorang. Akan tetapi, jika mengacu pada esensi Perjudian maka yang dimaksud dengan “Muatan Perjudian” tidak hanya sekedar Website dan bursa taruhan yang ada dalam website, karena bagian penting dari suatu perjudian ialah harus ada

memasang Taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang maupun kalah.

Terkait perjudian dengan sarana internet yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) tersebut diatas, dalam hal ini dihubungkan dengan ancaman pidananya, yakni disebutkan dalam Pasal 45 Undang-Undang ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.<sup>20</sup>

## **B. Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet**

Kepolisian memiliki tugas yang sangat penting dalam mewujudkan keamanan dan kenyamanan dalam kehidupan bermasyarakat, kepolisian merupakan lembaga pengayom masyarakat dalam segala kondisi sosial yang caruk maruk. Tugas kepolisian dapat dikatakan sebagai aspek kedudukan yang berhubungan dengan kedudukannya sebagai pelindung masyarakat.

Kepolisian sebagai salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat. Dalam meminimalisir terjadinya tindak pidana perjudian, kepolisian selalu tetap beracuan pada pedoman/manajemen penyidikan tindak pidana yang berdasarkan pada Peraturan Kapolri No. 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana.

Tujuan dibentuknya Perkap No. 14 tahun 2012 adalah untuk memberikan suatu pedoman bagi institusi Kepolisian, terutama yang berkaitan dengan tugas Polri, Perkap no 14 tahun 2012 mengatur tentang prinsip-prinsip tugas Polri, oleh karena

---

<sup>20</sup>“Apa Hukuman Maksimal Bagi Pelaku Judi Bola”, melalui <http://www.hukuminternet.com>, diakses tanggal 26 Agustus 2016.

itu perlu segera dipahami oleh seluruh anggota Polri terutama yang berkaitan dengan proses penyidikan tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana internet di Daerah Sumatera Utara.

Lahirnya Perkap No 14 tahun 2012 tentang manajemen penyidikan tindak pidana ini juga dimaksudkan untuk terciptanya tertib administrasi dibidang penyidikan dan terciptanya kepastian hukum, sehingga terselenggara manajemen penyidikan yang komprehensif meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengawasan dan pengendalian secara efektif.

Manajemen penyidikan Perkap No. 14 tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana menjelaskan bahwa dari Manajemen Penyidikan adalah serangkaian kegiatan penyidikan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan pengendalian.

Sehubungan dengan hal tersebut, perjudian dengan menggunakan sarana internet merupakan bentuk perjudian yang semakin lama semakin meningkat popularitasnya seperti internet poker, bingo dan casino internet yang sangat mempengaruhi masyarakat. Beberapa tahun terakhir ini pengembangan peluang judi internet telah sampai untuk anak-anak dan remaja. Situs-situs perjudian internet sudah mulai menargetkan banyak kawula muda dari masyarakat, karena lebih mudah untuk memikat mereka dengan hadiah gratis dan diskon.

Anak-anak dan remaja adalah golongan yang paling terkena dampak perjudian internet. Kurangnya regulasi menimbulkan penyebaran praktek-praktek ilegal dan penggunaan sumber daya yang tidak adil. Praktek perjudian yang tidak diatur dapat mengakibatkan pengeluaran uang yang tidak beralasan dan buang

waktu. Selain itu, judi internet melibatkan transfer dana internet yang memerlukan pertukaran informasi melalui internet.

Gangguan judi patologis memiliki gejala yang mirip dengan kecanduan. Hal ini menggambarkan dimana seseorang terkait dengan perjudian sehingga perilakunya menghambat kehidupan sosialnya. Korban gangguan judi patologis tetap sibuk dengan pikiran perjudian. Mereka merasa perlu untuk berjudi dengan uang dalam jumlah tinggi. Mereka cenderung mengambil risiko dalam jumlah besar dan gagal untuk menahan godaan perjudian. Kerugian dari perjudian internet adalah membuang waktu berharga dan uang. Waktu yang berharga dan uang yang dapat diinvestasikan untuk tujuan konstruktif daripada terbuang untuk taruhan.

Dampak lebih lanjut perjudian adalah sebagai berikut:

1. Mendorong orang melakukan penggelapan uang di kantor dan melakukan tindak pidana korupsi.
2. Menghabiskan energi dan pikiran dikarenakan nafsu judi dan keserakahan ingin menang dalam waktu yang relatif singkat.
3. Badan menjadi lesu, letih, lelah dan sakit-sakitan karena kurang tidur dan selalu dalam ketegangan.
4. Pikiran jadi kacau karena digoda oleh harapan-harapan yang tidak menentu.
5. Pekerjaan terlantar, karena segenap minat, pikiran dan energinya tercurah pada keasyikan berjudi.
6. Anak istri dan rumah tangga menjadi terbengkalai.
7. Hati menjadi kotor, mudah tersinggung, cepat marah dan kadang meledak-ledak secara membabi buta.
8. Mental dan pribadinya menjadi sakit dan labil.



9. Terdorong melakukan perbuatan kriminal lainnya seperti mencuri, berbohong, menipu, mencopet, menjambret, menggelapkan, merampok, memperkosa bahkan membunuh untuk mendapatkan tambahan modal buat berjudi.
10. Ekonomi mengalami goncangan-goncangan karena orang bersikap spekulatif dan untung-untungan.
11. Menyebabkan lemahnya iman kepada tuhan.

Masyarakat dalam kehidupan nyata memiliki dua pendapat mengenai perjudian, dua pendapat tersebut sangat sulit untuk dipertemukan karena masing-masing pendapat mempunyai alasan tersendiri mengenai perjudian. Ada sebagian masyarakat yang menerima dan senang melakukan perbuatan judi, dan dilain pihak terdapat juga yang tidak senang dan menolaknya bahkan sampai menjauhi dan menganggap judi sebagai perbuatan yang terkutuk. Masyarakat yang demikian ini menghendaki kehidupan yang baik dan yang bersih dari segala perbuatan yang dipandang kurang baik atau tidak patut dilakukan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendapat masyarakat tentang perjudian di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Golongan pertama, yaitu masyarakat yang senang atau menerima perjudian;
2. Golongan kedua, yaitu masyarakat yang tidak senang atau menolak perjudian.

Golongan pertama yaitu orang yang gemar dengan judi dan senang menerima perjudian. Tipe masyarakat ini memandang judi sebagai salah satu jalan keluar untuk mencapai cita-cita tanpa menghiraukan dampak secara sosial ataupun dampak untuk dirinya beserta keluarga. Masyarakat ini hanya memandang judi dari segi ekonomi semata untuk dapat dengan mudah keluar dari belenggu kemiskinan. Misalnya ingin kaya secara cepat ingin mendapatkan hasil sebanyak-banyaknya dengan tenaga dan

biaya yang ringan. Golongan pertama ini beranggapan bahwa masalah judi dipandang sebagai perbuatan yang biasa, bahkan merupakan mata pencaharian sehari-hari, dapat menghasilkan sebanyak-banyaknya dengan melalui permainan judi.

Ada pandangan lain yang berpendapat dan cenderung cara berfikir terhadap judi hanya ditinjau dari segi ekonomi semata-mata, yang dihubungkan dengan masalah pembangunan sehingga menganggap judi itu benar dan tepat sekali dan harus diterima, karena dengan melalui cara lain tidak mungkin, walaupun mungkin dalam waktu yang lama sekali, berarti secara tidak langsung menghambat jalannya pembangunan yang sudah direncanakan, dengan demikian mereka cenderung untuk menggunakan falsafah menghalalkan segala cara. Dengan berfikir dari segi ekonomis memang tepat sekali untuk mempercepat masuknya dan atau hasil yang dimaksudkan, dan dapat ditumpuk yang relatif singkat, dengan perjudian uang mengalir gampang sekali. Inilah pandangan atau penilaian bagi golongan yang senang dan menerima kehadiran judi, yang dititik beratkan pada segi keuntungan saja, tanpa menghiraukan akibat negatifnya.

Golongan kedua yaitu yang tidak senang atau menolak terhadap judi. Golongan ini bertitik tolak pada kebiasaan-kebiasaan hidup tanpa membawa akibat yang bersifat negatif termasuk permainan judi, karena ingin yang baik. Judi adalah merupakan suatu perbuatan yang dianggap bertentangan dengan aturan-aturan hukum yang ada yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, yang biasa disebut norma, yaitu; kesusilaan, kesopanan dan agama. Karena pada prinsipnya semua agama mutlak menolak dan melarangnya.

Tindak pidana perjudian melalui fasilitas menggunakan sarana internet, hanya dikenakan ketentuan hukum yang terdapat dalam KUHP dalam hal ini Pasal

303 KUHP, padahal saat ini telah ada ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian melalui fasilitas internet (on line) dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE. Oleh karena itu kebijakan akan saling melengkapi mengenai peraturan mana yang dapat diberlakukan atas tindak pidana perjudiandengan menggunakan sarana internet. Penerapan Pasal 303 KUHP atas tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*) menimbulkan sulitnya proses pembuktian karena dalam KUHP tidak diatur adanya unsur-unsur yang mengandung teknologi informasi, sementara pada kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) semua dilakukan melalui media internet. Sementara itu, dalam hal ini tidak semua diterapkannya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE terhadap beberapa kasus, disebabkan adanya prosedur penyidikan dalam Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang ITE yang sulit untuk dilaksanakan, yaitu adanya ketentuan yang mewajibkan penyidik dalam melakukan penangkapan dan penahanan, melalui penuntut umum meminta Penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, dan hal tersebut tidak mungkin dilakukan, sehingga Polisi sebagai Penyidik di Kepolisian Daerah Sumatera Utara terpaksa menerapkan ketentuan Pasal 303 KUHP untuk menangani kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) termaksud.<sup>21</sup>

Polisi Republik Indonesia bertugas menangani masalah-masalah keamanan dalam negeri adalah menegakan hukum dalam rangka supremasi hukum. Keamanan adalah keadaan aman, ketentraman. Aman adalah bebas dari bahaya/tidak merasa takut atau khawatir (*peace*), bebas dari gangguan (*secure*), terlindung (*safe*), kepastian (*sure*). Dari hal tersebut di atas, maka keamanan adalah suatu keadaan

---

<sup>21</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

yang bebas dari setiap gangguan/bahaya/resiko, sehingga tercipta rasa tenteram, kepastian dan ketenangan dalam hati setiap orang. Lingkup arti keamanan lebih luas, keamanan bisa ditujukan terhadap ancaman dari luar disebut pertahanan dan ancaman dari dalam yang disebut dengan keamanan dalam negeri yang pelaksanaannya dilakukan melalui penegakan hukum. Sedangkan apabila ingin membangun supremasi hukum, maka harus sepakat menempatkan hukum di atas segala kepentingan yang lain. Itu berarti semua sikap dan perilaku, tindakan dan langkah baik oleh aparatur negara, para elit politik dan masyarakat harus berdasarkan hukum.

Tugas Kepolisian menurut Pasal 13 dan Pasal 14 Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia yaitu:

1. Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat;
2. Menegakkan hukum; dan
3. Memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat.<sup>22</sup>

Selanjutnya Pasal 14 dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, kepolisian Negara Republik Indonesia bertugas :

1. Melaksanakan pengaturan, penjagaan, pengawalan dan patroli terhadap kegiatan masyarakat dan pemerintah sesuai dengan kebutuhan.
2. Menyelenggarakan segala kegiatan dalam menjamin keamanan, ketertibandan kelancaran lalu lintas di jalan.

---

<sup>22</sup>Pasal 13 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia.

3. Membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan perundang-undangan.
4. Turut serta dalam pembinaan hukum nasional.
5. Memelihara ketertiban dan menjamin keamanan umum. Melakukan koordinasi, pengawasan dan pembinaan teknis terhadap kepolisian/ khusus, penyidikan terhadap Pegawai Negeri Sipil dan bentuk-bentuk pengamanan swakarsa.
6. Melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap semua tindak pidana sesuai dengan hukum acara pidana dan aturan perundang-undangan.
7. Menyelenggarakan Identifikasi kepolisian, kedokteran kepolisian, laboratorium forensik dan psikologi kepolisian untuk kepentingan tugas kepolisian.
8. Melindungi keselamatan jiwa raga, harta benda, masyarakat dan lingkungan hidup dan gangguan ketertiban dan atau bencana termasuk pemberian bantuan dan pertolongan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia.
9. Melayani kepentingan warga masyarakat untuk sementara sebelum ditandatangani oleh instansi dan/ atau pihak yang berwenang.
10. Memberi pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan kepentingan dalam lingkup tugas kepolisian, serta
11. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan.<sup>23</sup>

Hukum diberlakukan kepada siapa saja dan pada level apa saja secara sama (*equity before the law*) sehingga hukum akan menjadi panglima dari semua aspek yang lain. Penegakan hukum yang sangat didambakan oleh masyarakat agar benar-benar berkeadilan dan tidak membeda-bedakan terhadap siapapun, karena sudah

---

<sup>23</sup>Pasal 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia.

sekian lama masyarakat merasa seringnya terjadi ketidakadilan dalam penegakan hukum serta tingginya tingkat keresahan masyarakat di bidang keamanan.

Polisi Republik Indonesia mengembangkan dan meningkatkan fungsi deteksi dalam rangka mencari dan menyajikan informasi, data dan keterangan secara tajam, tepat, cepat dan terpercaya pada setiap saat dan bentuk perkiraan dini. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka menangkal dan mengungkap keinginan timbulnya gangguan keamanan ataupun pelanggaran hukum.

Polisi Republik Indonesia juga mempunyai tugas mencegah dan memberantas menjalarnya penyakit-penyakit masyarakat antara lain: pengemis; pencurian, perjudian, pemadatan, pemabukan, perdagangan manusia, gelandangan. Tugas Polisi Republik Indonesia Negara dalam mencegah dan memberantas penyakit-penyakit masyarakat tersebut ditujukan kepada penyakit-penyakit masyarakat yang akan/telah menjadi kejahatan/pelanggaran.

Perjudian dengan menggunakan sarana internet merupakan perbuatan yang merendahkan harkat dan martabat manusia, bertentangan dengan agama, ideologi Pancasila dan kesusilaan, serta visi di daerah hukum Sumatera Utara serta perjudian akan berdampak pada timbulnya gangguan keamanan, ketertiban, serta meresahkan kehidupan masyarakat, sehingga harus dilarang di seluruh wilayah hukum Kepolisian Sumatera Utara khususnya. Perjudian oleh norma manapun, agama siapapun adalah perbuatan terlarang. Norma yang secara individu ditaati oleh siapapun dan mereka yang menundukkan diri dengan agama apapun. Semua orang tahu dan sudah menjadi pendapat umum bahwa perjudian itu bukan perbuatan yang baik.

Berkaitan dengan hal diatas, dalam hal ini pihak kepolisian Daerah Sumatera Utara dalam rangka menegakan hukum/meminimalisis terjadinya tindak pidana

perjudian dengan sarana internet di daerah hukum Kepolisian Sumatera Utara, yaitu:<sup>24</sup>

1. Mengembangkan budaya hukum di semua lapisan masyarakat untuk terciptanya kesadaran dan kepatuhan hukum, kerangka supremasi hukum dan tegaknya negara hukum dalam rangka menangkal dan mengungkap keinginan timbulnya gangguan keamanan ataupun pelanggaran hukum.
2. Mengembangkan dan meningkatkan upaya proaktif dan interaktif dalam rangka pembinaan dan penataan kehidupan masyarakat termasuk dalam membentuk atau mengcounter opini terhadap upaya negatif mengganggu stabilitas keamanan dan penegakkan hukum. Kegiatan ini selama ini dikembangkan melalui kegiatan pengamanan swakarsa dan sistem keamanan lingkungan. Melalui kegiatan ini masyarakat diikutkan secara aktif untuk melaksanakan pemeliharaan keamanan secara mandiri dilakukan sendiri oleh masyarakat. Untuk masa yang akan datang hal ini harus tetap diwujudkan.
3. Mengembangkan dan meningkatkan upaya pencegahan dengan menekan dan mengeliminir setiap kemungkinan yang dapat berkembang ke arah gangguan keamanan dan ketertiban masyarakat. Kegiatan ini diwujudkan dengan meningkatkan kehadiran Polisi Republik Indonesia di lapangan secara fisik setiap saat secara optimal. Kegiatan ini harus merupakan budaya Polisi Republik Indonesia sehingga dapat mencegah niat yang sudah ada dalam pikiran pelaku pelanggar hukum.

Ruang lingkup terhadap pencegahan perjudian dengan menggunakan sarana internet merupakan segala bentuk kegiatan pencegahan dan/atau perbuatan yang

---

<sup>24</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

berhubungan dan/atau mengarah pencegahan pada perjudian. Pencegahan perjudian ini bertujuan:

1. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pencegahan dan pemberantasan perjudian;
2. Mendukung penegakan hukum yang optimal terhadap ketentuan peraturan dan perundang-undangan yang berhubungan dengan kegiatan judi.<sup>25</sup>

Terkait hal tersebut diatas, selanjutnya dalam hal ini masyarakat juga berperan serta dalam pencegahan perjudian merupakan kewajiban dan tanggung jawab untuk ikut mewujudkan kehidupan yang aman dan tenteram bebas dari perjudian, yang meliputi:

1. Memberi peringatan agar setiap orang tidak melakukan perjudian dan tindakan yang mengarah pada perjudian;
2. Membantu mengawasi lingkungan agar tidak terjadi perbuatan yang mengarah pada perjudian;
3. Mencegah dibukanya lokasi-lokasi atau tempat-tempat yang digunakan untuk perbuatan perjudian;
4. Melaporkan kepada Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW) dan Perangkat Pemerintahan Daerah, apabila terjadi perbuatan perjudian atau mengarah pada perbuatan perjudian;
5. Melaporkan atau mengadukan kepada pihak berwajib apabila mengetahui diduga adanya perbuatan perjudian.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

<sup>26</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.



Sehubungan dengan hal tersebut, pihak kepolisian Daerah Sumatera Utara juga melaksanakan manajemen penyidikan bagian kesatu perencanaan, dimana penyidik wajib membuat rencana penyidikan yang diajukan kepada atasan penyidik secara berjenjang. Bagian kedua dalam Manajemen pinyidikan Perkap No. 14 Tahun 2012 adalah Pengorganisasian. Dalam hal ini Atasan penyidik wajib mengorganisir seluruh sumberdaya yang tersedia yang bertujuan untuk pembentukan tim penyidik, dukungan anggaran penyidikan dan dukungan peralatan.

Bagian ketiga dalam manajemen penyidikan Perkap No. 14 Tahun 2012 adalah pelaksanaan yang terdiri dari Penyelidikan, SPDP (Surat Pemberitahuan Dimulainya Penyidikan), Upaya paksa, Pemeriksaan, Gelar Perkara, Penyelesaian Berkas Perkara, Penyerahan Berkas Perkara, Penyerahan Tersangka dan Barang Bukti, dan Penghentian Penyidikan. Bagian keempat manajemen penyidikan Perkap No. 14 Tahun 2012 adalah pengawasan dan pengendalian. Subjek pengawasan dan pengendalian penyidikan adalah atasan penyidik dan pejabat pengemban fungsi pengawasan penyidikan. Objek dari pengawasan dan pengendalian penyelidikan dan penyidikan adalah petugas penyelidik dan penyidik.<sup>27</sup>

### **C. Kendala Yang Dihadapi Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet**

Penegakan hukum pada hakikatnya merupakan bagian dari politik kriminal yang pada hakikatnya menjadi bagian integral dari kebijakan sosial (*social policy*), kemudian kebijakan ini diimplementasikan ke dalam sistem peradilan pidana (*criminal justice system*), sistem peradilan pidana mempunyai dimensi fungsional

---

<sup>27</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

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

Sistem peradilan pidana tersebut di dalam operasionalnya melibatkan subsistemnya yang bekerja secara koheren, koordinatif dan integratif, agardapat mencapai efesiensi dan efektivitas yang maksimal. Oleh karena itu efesiensi maupun efektivitasnya sangat tergantung pada faktor-faktor sebagai berikut:

1. Infrastruktur pendukung sarana dan prasarana;
2. Profesionalisme aparat penegak hukum dan;
3. Budaya hukum masyarakat.

Terhadap masalah penegakan hukum secara konsepsional inti dan arti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantah sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.<sup>28</sup> Sebagai suatu proses penegakan hukum pada hakikatnya merupakan penerapan diskresi yang menyatakan pembuat keputusannya tidak secara ketat diatur oleh kaidah hukum. Akan tetapi mempunyai unsur penilaian pribadi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam menimalisis terjadinya tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana

---

<sup>28</sup>Soerjono Soekanto. 2005. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, halaman 5.

internet yang ada di masyarakat, terkhusus pada daerah hukum Kepolisian Daerah Sumatera Utara, antara lain yaitu:

#### 1. Kesadaran Hukum Masyarakat

Proses penegakan hukum pada dasarnya adalah upaya mewujudkan keadilan dan ketertiban di dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui sistem peradilan pidana dan sistem pemidanaan. Pada dasarnya hak-hak warga Negara yang terganggu akibat perbuatan melawan hukum seseorang akan diseimbangkan kembali.<sup>29</sup>

Penegakan hukum berasal dari masyarakat, dan bertujuan untuk mencapai kedamaian di dalam masyarakat. Oleh karena itu, dipandang dari sudut tertentu, maka masyarakat dapat mempengaruhi penegakan hukum tersebut.<sup>30</sup> Masyarakat Indonesia pada khususnya, mempunyai pendapat-pendapat tertentu mengenai hukum. Pertama-tama akan pelbagai pengertian atau arti yang diberikan pada hukum yang variasinya adalah:

- a. Hukum diartikan sebagai ilmu pengetahuan;
- b. Hukum diartikan sebagai disiplin, yakni sistem ajaran tentang kenyataan;
- c. Hukum diartikan sebagai norma atau kaidah, yakni patokan perilaku pantas yang diharapkan;
- d. Hukum diartikan sebagai tata hukum (yakni hukum positif tertulis);
- e. Hukum diartikan sebagai petugas atau pejabat;
- f. Hukum diartikan sebagai keputusan pejabat atau pengusaha;
- g. Hukum diartikan sebagai proses pemerintah;

---

<sup>29</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2009. *Cyber Law (Aspek Hukum Teknologi Informasi)*. Bandung: PT. Refika Aditama, halaman 89.

<sup>30</sup>Soerjono Soekanto. *Op. Cit.*, halaman 45.

- h. Hukum diartikan sebagai perilaku teratur dan unik;
- i. Hukum diartikan sebagai jalinan nilai;
- j. Hukum diartikan sebagai seni.<sup>31</sup>

Banyaknya pengertian yang diberikan pada hukum, terdapat kecenderungan yang besar pada masyarakat untuk mengartikan hukum dan bahkan mengidentifikasikannya dengan petugas (dalam hal ini penegak hukum sebagai pribadi). Salah satu akibatnya adalah baik buruknya hukum senantiasa dikaitkan dengan pola perilaku penegak hukum tersebut, yang menurut pendapatnya merupakan pencerminan dari hukum sebagai struktur maupun proses.<sup>32</sup>

Tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana internet yang dilakukan oleh berbagai pihak di masyarakat merupakan sebuah perbuatan yang tercela dan melanggar kepatutan di dalam masyarakat serta melanggar hukum. Khususnya dalam hal ini terhadap masyarakat di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sumatera Utara sampai saat ini sangat sulit untuk dilakukan pencegahan terhadap terjadinya tindak pidana perjudian internet tersebut, dikarenakan kurangnya kesadaran hukum di masyarakat dalam merespon aktivitas perjudian internet masih dirasakan kurang, sehingga hal tersebut menyebabkan upaya penanggulangan ataupun pencegahan tindak pidana perjudian internet mengalami kendala.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup>*Ibid.*,

<sup>32</sup>*Ibid.*, halaman 46.

<sup>33</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

Terkait hal tersebut, terhadap kendala yang dihadapi dalam mencegah terjadinya tindak pidana perjudian internet yang termasuk dalam kejahatan *cybercrime* lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut, yaitu:

- a. Mengenai proses penataan terhadap hukum, jika masyarakat memiliki pemahaman yang benar akan tindak pidana *cybercrime* maka baik secara langsung maupun tidak langsung masyarakat akan membentuk suatu pola penataan. Pola penataan ini dapat berdasarkan karena ketakutan akan ancaman pidana yang dikenakan bila melakukan perbuatan *cybercrime* atau pola penataan ini tumbuh atas kesadaran mereka sendiri sebagai masyarakat hukum.
- b. Melalui pemahaman yang komprehensif mengenai *cybercrime*, peran masyarakat menjadi sangat penting dalam upaya pengawasan ketika masyarakat mengalami *lack of information* (kurangnya pemahaman dan pengetahuan), peran mereka akan menjadi mandul. Misalnya, sebuah masyarakat yang *lack of information*, datang seorang mahasiswa yang membawa seperangkat computer dan ditempatnya yang baru ini, si mahasiswa memesan barang-barang mewah melalui *carding*. Oleh karena masyarakat tidak mengetahui dan memahami *carding*, maka tidak ada kecurigaan atas perbuatan si mahasiswa ini, bahkan sebaliknya masyarakat cenderung terkesan dengan pola tingkah mahasiswa dimaksud. Lain halnya dengan delik-delik konvensional yang secara umum masyarakat telah mengetahui dan memahaminya.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. *Op. Cit.*, halaman 90.

## 2. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan yang sebenarnya bersatu padu dengan faktor masyarakat sengaja dibedakan, karena di dalam pemahasanya ditengahkan masalah sistem nilai-nilai yang menjadi inti dari kebudayaan spiritual atau non materiel. Sebagai suatu sistem (atau subsistem dari sistem kemasyarakatan), maka hukum mencakup struktur, substansi, dan kebudayaan. Struktur mencakup wadah ataupun bentuk dari sistem tersebut yang umpamanya mencakup tatanan lembaga-lembaga hukum formal, hubungan antara lembaga-lembaga tersebut, hak-hak dan kewajiban-kewajibannya, dan seterusnya. Substansi mencakup isi norma-norma hukum beserta perumusannya maupun acara untuk menegakkannya yang berlaku bagi pelaksana hukum maupun pencari keadilan.

Kebudayaan (sistem) hukum pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang merupakan konsepsi-konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik (sehingga dianut) dan apa yang dianggap buruk (sehingga dihindari). Nilai-nilai tersebut lazimnya merupakan pasangan nilai-nilai yang mencerminkan dua keadaan ekstrim yang harus diserasikan. Hal itulah yang akan menjadi pokok pembicaraan di dalam bagian mengenai faktor kebudayaan ini.<sup>35</sup>

Terhadap kejahatan perjudian dengan menggunakan sarana internet, khususnya di wilayah hukum Kepolisian daerah Sumatera Utara, dalam hal ini, faktor kebudayaan sendiri sangat mendukung penuh terhadap terjadinya tindak pidana perjudian tersebut di berbagai kalangan. Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor kebudayaan masyarakat di wilayah hukum daerah Sumatera Utara sangat

---

<sup>35</sup>Soerjono Soekanto. *Op. Cit.*, halaman 59.

kental dengan adat/budayanya dalam melakukan permainan judi yang dalam hal ini sudah semakin canggih dengan menggunakan sarana internet.<sup>36</sup>

Terkait hal tersebut, di Indonesia sendiri, nilai-nilai yang menjadi dasar hukum adat sebagai berikut:

- a. Individu adalah bagian dari masyarakat yang mempunyai fungsi masing-masing demi untuk melangsungkan dan kelangsungan daripada masyarakat (sebagai lingkungan kesatuan).
- b. Setiap individu di dalam lingkungan kesatuan itu, bergerak berusaha sebagai pengabdian kepada seluruh kesatuan.
- c. Dalam pandangan adat yang demikian mengenai kepentingan-kepentingan individu itu, maka sukarlah untuk dapat dikemukakan adanya suatu keperluan yang mendesak untuk menerbitkan segala kepentingan-kepentingan para individu-individu itu. Bagi adat, ketertiban itu telah ada di dalam semesta, di dalam kosmos. Ketertiban itu adalah berupa dalam hubungan yang harmonis antara segalanya ini. Gerak dan usaha memenuhi kepentingan individu, adalah gerak dan usaha yang ditempatkan di dalam garis ketertiban kosmos tersebut. Bagi setiap orang, maka garis ketertiban kosmis itu dijalani dengan serta merta. Bilamana tidak dijalankan garis itu, garis yang dijemakan di dalam adat, maka baik jalannya masyarakatnya, maupun jalan kehidupan pribadi orang yang bersangkutan akan menderita karena berada di luar garis kosmis tersebut, yaitu adat.
- d. Dalam pandangan adat, tidak ada pandangan bahwa ketentuan adat itu harus disertai dengan syarat yang menjamin berlakunya dengan jalan

---

<sup>36</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

mempergunakan paksaan. Apa yang disebut sebagai salah kaprah yaitu dengan sebutan hukum adat, tidaklah merupakan hukuman. Akan tetapi itu adalah suatu upaya adat untuk mengembalikan langkah yang berada di luar garis tertib kosmis itu, demi untuk tidak terganggu ketertiban kosmis. Upaya adat dari lahirnya adalah terlihat sebagai adanya penggunaan kekuasaan melaksanakan ketentuan yang tercantum di dalam pedoman hidup yang disebut adat. Tetapi dalam intinya itu adalah lain, untuk itu buan pemaksaan dengan mempergunakan alat paksa. Itu bukan bekerjanya suatu *sanctie*. Itu adalah upaya membawa kembalinya keseimbangan yang terganggu, dan bukan suatu hukuman, bukan suatu *leed* yang diperhitungkan bekerjanya bagi individu yang bersangkutan.<sup>37</sup>

Hal-hal yang telah di jelaskan secara panjang lebar di atas, merupakan kebudayaan Indonesia yang mendasari hukum adat yang berlaku. Hukum adat tersebut merupakan hukum kebiasaan yang berlaku dikalangan rakyat banyak. Disamping itu berlaku pula hukum tertulis (perundang-undangan) yang timbul dari golongan tertentu dalam masyarakat yang mempunyai kekuasaan dan wewenang yang resmi. Hukum perundang-undangan tersebut harus dapat mencerminkan nilai-nilai yang menjadi dasar dari hukum adat supaya hukum perundang-undangan tersebut dapat berlaku secara efektif.<sup>38</sup>

### 3. Faktor Penegak Hukum

Ruang lingkup dari istilah penegak hukum adalah luas sekali, oleh karena mencakup mereka yang secara langsung dan secara tidak langsung berkecimpung di bidang penegakan hukum. Yang dimaksudkan dengan penegak

---

<sup>37</sup>Soerjono Soekanto. *Op. Cit.*, halaman 63.

<sup>38</sup>*Ibid.*, halaman 64.



hukum akan dibatasi pada kalangan yang secara langsung berkecimpung dalam bidang penegakkan hukum yang tidak hanya mencakup *law enforcement*, akan tetapi juga *paece maintenance*. Kiranya sudah dapat diduga bahwa kalangan tersebut mencakup mereka yang bertugas di bidang-bidang kehakiman, kejaksaan, kepolisian, kepengacaraan, dan pemasyarakatan.

Secara sosiologis, maka setiap penegak hukum tersebut mempunyai kedudukan (*status*) dan peranan (*role*).Kedudukan (sosial) merupakan posisi tertentu di dalam struktur kemasyarakatan yang mungkin tinggi, sedang-sedang saja atau rendah.Kedudukan tersebut sebenarnya merupakan suatu wadah yang isinya adalah hak-hak dan kewajiban-kewajiban tertentu, hak-hak dan kewajiban-kewajiban tadi merupakan peranan atau *role*.Oleh karena itu, seseorang yang mempunyai kedudukan tertentu, lazimnya dinamakan pemegang peranan (*role occupant*).<sup>39</sup>

Faktor penegakan hukum sering menjadi penyebab maraknya kejahatan siber (*cybercrime*). hal ini dilatarbelakangi masih sedikitnya aparat penegak hukum yang memahami seluk beluk teknologi (internet), sehingga pada saat pelaku tindak pidana ditangkap, aparat penegak hukum mengalami kesulitan untuk menemukan alat bukti yang dapat dipakai menjerat pelaku, terlebih apabila kejahatan yang dilakukan memiliki sistem pengoprasian yang sangat rumit.<sup>40</sup>

Terkait hal tersebut, faktor penegakan hukum merupakan salah satu faktor yang menjadi hal yang menjadi terhambatnya penegakan hukum di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sumatera Utara, seperti diketahui bahwa penegak hukum sendiri di wilayah hukum Polda Sumatera Utara masih sangat

---

<sup>39</sup>Soerjono Soekanto. *Op. Cit.*, halaman 19.

<sup>40</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom.*Op. Cit.*, halaman 91.

banyak membutuhkan personil yang ahli di bidang *cybercrime* itu sendiri, dikarenakan kejahatan perjudian dengan sarana internet ini tidak hanya melibatkan berbagai pihak di wilayah hukum Polda Sumatera Utara saja, melainkan melingkupi segala belahan dunia maupun benua, sehingga menyelidiki dan menyidik kasus *cybercrime* ini belum tentu dapat diatasi secara maksimal oleh pihak kepolisian Daerah Sumatera Utara pada khususnya.<sup>41</sup>

Disamping itu juga ada beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya perjudian ini untuk benar-benar bersih dari lingkungan. Dilihat dari faktor internal atau faktor yang ada dalam tubuh Kepolisian Daerah Sumatera Utara itu sendiri seperti:

- a. Terbatasnya anggota polisi. Anggota Polisi Republik Indonesia yang ada di Polda Sumatera Utara tentunya lebih sedikit dalam menangani Perjudian dengan menggunakan sarana internet, dikarenakan kurangnya sumber daya manusianya dalam memahami kejahatan dengan menggunakan sarana internet itu sendiri. Selanjutnya dengan keternatasan tersebut, pihak kepolisian daerah Sumatera Utara hanya dapat melakukan razia dan menangkap perjudian sesuai dengan anggota Polisi Republik Indonesia yang telah dikerahkan.
- b. Terbatasnya sarana dan prasarana yang ada didalam lingkup Polisi, ini menjadi penghambat dalam menangani perjudian khususnya perjudian yang menggunakan teknologi yang lebih canggih, jadi Polisi hanyamelakukan razia jika sarana dan prasarananya masi memadai atau cukup menampung pelaku perjudian yang terkena razia.

---

<sup>41</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

- c. Pendidikan Lanjutan Polisi. Tidak dipungkiri kebanyakan Polisi Zaman sekarang hanya berpendidikan dari sekolah Polisi Negara atau kebanyakan hanya sampai lulusan SMA, padahal dalam menangani perjudian diperlukan Polisi-polisi yang berpengalaman dalam bidang ini apalagi dalam hal IT. Posisi sumber daya manusia yang sangat lemah di bidang IT menyebabkan segala tindakan ataupun perbuatan pidana yang telah dilakukan oleh seseorang menjadi terhadap pemeriksaannya akibat Sumber Daya Manusianya lemah di bidang teknologi tersebut.
- d. Pembuktian yang tidak lengkap. Dengan makin meningkatnya model perjudian apalagi yang menggunakan teknologi (on line) maka perjudian ini sangat sulit untuk dibuktikan, disini anggota Polda Sumatera Utara harus memiliki keahlian dalam ITE
- e. Judi yang terorganisir. Pertama-tama kejahatan terorganisir sangat bergantung oleh lingkungan, karena itu mengapa Judi dapat berkembang dengan mudah dimana semakin lingkungan tidak terawat, jauh dari aparat hukum maka akan mudah berbagai macam tindakan kejahatan terorganisir terjadi bersarang disitu. Disini lah bentuk perjudian on line berkembang dimana judi yang terorganisir ini juga ada dukungan dari masyarakat atau masyarakat yang kurang peduli terhadap ketertiban lingkungan.<sup>42</sup>

#### 4. Faktor Undang-Undang

Undang-Undang merupakan suatu sarana untuk mencapai kesejahteraan spiritual dan meteriel bagi masyarakat maupun pribadi, melalui pelestarian ataupun pembaharuan (inovasi). Artinya, supaya pembuat undang-undang tidak

---

<sup>42</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

sewenang-wewenang atau supaya undang-undang tersebut tidak menjadi huruf mati, maka perlu dipenuhi beberapa syarat tertentu, yakni antara lain:

- a. Keterbukaan di dalam proses pembuatan undang-undang;
- b. Pemberian hak kepada warga masyarakat untuk mengajukan usul-usul tertentu.<sup>43</sup>

Perubahan-perubahan sosial dan perubahan-perubahan hukum tidak selalu berlangsung bersama-sama, artinya pada keadaan-keadaan tertentu perkembangan hukum mungkin tertinggal oleh perkembangan unsur-unsur lainnya dari masyarakat. Begitu juga dengan perkembangan hukum di tengah-tengah kemajuan teknologi informasi sangat dirasakan jauh tertinggal.<sup>44</sup>

Di Indonesia, *cybercrime* memang sulit untuk dinyatakan atau dikategorikan sebagai tindak pidana karena terbentur oleh asas legalitas. Dalam konteks upaya pengakkan hukum terhadap pelaku *cybercrime*, tentunya asas ini cenderung sangat membatasi penegak hukum di Indonesia untuk melakukan penyelidikan dan atau penyidikan guna mengungkap perbuatan tersebut karena suatu aturan undang-undang yang mengatur *cybercrime* belum tersedia. Apalagi asas legalitas ini tidak memperbolehkan adanya suatu analogi untuk menentukan perbuatan pidana. meskipun penerapan asas legalitas ini tidak boleh disimpangi, tetapi pada prakteknya asas ini tidak diterapkan secara tegas atau diperkenankan untuk terdapat pengecualian. Dalam era demokratisasi, perumusan peraturan hukum harus mempertimbangkan secara komprehensif beragam dimensi

---

<sup>43</sup>Soerjono Soekanto. *Op. Cit.*, halaman 13.

<sup>44</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom., halaman 92.

persoalan. Semua aspirasi dan berbagai kepentingan harus diselaraskan dan diserasikan.<sup>45</sup>

Terkait hal tersebut, pihak kepolisian Daerah Sumatera Utara juga terkendala dalam melaksanakan penyidikan menurut Perkap No. 14 Tahun 2012, kendalanya yaitu:

- a. Kendala Eksternal Dalam Melaksanakan Penyidikan Menurut Perkap No. 14 Tahun 2012

Kendala eksternal dalam menjalankan Perkap No. 14 tahun 2012 tidak ada, tidak ada faktor dari luar Kepolisian yang menghambat berjalannya penyidikan menurut Perkap no 14 tahun 2012. Karena Peraturan Kapolri ini merupakan Peraturan intern Kepolisian.

- b. Kendala Internal Dalam Melaksanakan Penyidikan Menurut Perkap No. 14 Tahun 2012

Kendala internal Pihak Kepolisian Polda Sumatera Utara dalam menjalankan Perkap No. 14 Tahun 2012 adalah:

- 1) Dalam proses sosialisasi Perkap kurang terorganisasi dengan baik jadi tidak semua penyidik di Polda Sumatera Utara dapat ikut dalam sosialisasi Perkap no 14 tahun 2012 sehingga hanya penyidik yang mengikuti sosialisasi yang mengetahui secara lengkap tentang isi Perkap.
- 2) Dalam menjalankan penyidikan tidak ada keterbukaan tentang dana operasional yang diperoleh penyidik untuk melakukan penyidikan sesuai dengan tingkat kesulitan penyidikan, menurut pasal 17 ayat 4 tingkat kesulitan penyidikan perkara ditentukan berdasarkan kriteria perkara

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, halaman 93.

mudah, perkara sedang, perkara sulit dan perkara sangat sulit. Sehingga dalam menjalankan tugasnya penyidik kadang kurang optimal dalam menjalankan penyidikan dan kadang mencari dana operasional sendiri untuk melakukan penyidikan.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Kompol Jumanto SH, sebagai Kanit 3 Cybercrime Polda Sumatera Utara, pada tanggal 26 Agustus 2016.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet yaitu, antara lain di atur sebagai berikut:
  - a. KUHP mengenai tindak pidana sarana internet di atur pada Pasal 303 yang pada pokoknya diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak 25 juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin melakukan tindak pidana perjudian.
  - b. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang menguatkan bahwa ketentuan pada Pasal 303 dan 303 bis tersebut adalah kejahatan.
  - c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa 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 serta dilanjutkan dengan Pasal 45 yaitu diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.
2. Upaya kepolisian dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet di wilayah hukum Kepolisian Sumatera Utara dengan melakukan pengawasan di sejumlah tempat-tempat yang memungkinkan terjadinya tindak pidana perjudian internet tersebut serta melakukan

pemberitahuan larangan agar tidak melakukan perbuatan perjudian internet dengan menggunakan sarana internet dengan bentuk pemasangan spanduk larangan.

3. Kendala yang dihadapi dalam meminimalisir tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sumatera Utara antara lain yaitu tidak adanya kesadaran hukum masyarakat yang tinggi terhadap adanya tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana internet, kedua karena kebudayaan masyarakat wilayah hukum Polda Sumatera Utara sendiri sangat mendukung penuh terhadap terjadinya tindak pidana perjudian internet di berbagai kalangan masyarakat, ketiga ialah penegak hukum yang masih kurang memahami seluk beluk teknologi (internet) atau lemahnya tingkat pemahaman Sumber daya manusia mengenai perkembangan kejahatan IT, sehingga pada saat pelaku tindak pidana ditangkap, aparat penegak hukum mengalami kesulitan untuk menemukan alat bukti yang dapat dipakai menjerat pelaku, Undang-Undang ITE belum mengatur secara khusus mengenai tindak pidana perjudian yang menggunakan sarana internet serta sulitnya membongkar kasus perjudian internet dikarenakan perjudian internet dilakukan di tempat yang tidak terbatas dan pelaku melakukannya melalui sistem perbankan.

## **B. Saran**

1. Hendaknya pihak kepolisian dalam melakukan tindakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian internet haruslah lebih mengutamakan penerapan aturan hukum yang di atur di Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE agar penerapan unsur-unsur yang dilakukannya pelaku dapat dikenakan.



2. Hendaknya pihak kepolisian dalam upayanya meminimalisir tindak pidana perjudian internet harus lebih mengutamakan melakukan tindakan hukum dalam bentuk pengawasan seperti sosialisai atau penyuluhan hukum sebelum terjadinya tindak pidana tersebut, bukan sebaliknya melakukan tindakan jika tindak pidana perjudian internet tersebut terjadi.
3. Hendaknya pihak kepolisian dapat melakukan tindakan memperkecil terjadinya tindak pidana perjudian internet yaitu dengan menciptakan Sumber Daya Manusia di lingkungan Kepolisian Daerah Sumatera Utara guna mengatasi maraknya tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana internet tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2010. *Kejahatan Mayantara (Cuber Crime)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Bambang Sunggono. 2010. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers
- C.S.T. Kansil. 2002. *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka,
- D. Schaffmeister, N. Keijzer, dan E. PH. Sutoius. 2011. *Hukum Pidana*, Editor J.E. Sahetapy dan Agustinus Pohan. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2009. *Cyber Law (Aspek Hukum Teknologi Informasi)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Juliansyah Noor. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Maskun. 2014. *Kejahatan Siber (Cyber Crime; Suatu Pengantar)*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Mohammad Ekaputra. 2010. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Medan: USU.
- Moeljatno. 2015. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- R. Soenarto Soerodibroto. 2005. *KUHP dan KUHP (dilengkapi Yurisprudensi Mahkamah Agung dan Hoge Raad)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Soerjono Soekanto. 2005. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

### B. Peraturan Perundang-Undangan

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Peraturan Kapolri Nomor 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### **C. Internet**

“Apa Hukuman Maksimal Bagi Pelaku Judi Bola”, melalui <http://www.hukuminternet.com>, diakses tanggal 26 Agustus 2016.

“Dampak Positif dan Negatif diberlakukannya UU ITE”, melalui <http://biruteknologi.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 12 Februari 2016.

“Kupas Tuntas Perjudian Melalui Internet”, melalui <http://indonesianskeptics.blogspot.com>, diakses tanggal 26 Agustus 2016.

“Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik”, melalui <https://id.wikipedia.org>, diakses tanggal 20 November 2016.