

**TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN  
DENGAN MODUS *GAME ONLINE* DI KOTA MEDAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum**

**Oleh:**

**YUS ALDIANSYAH**

**NPM.1506200390**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**



**UMSU**

Unggulkan Kualitas, Pertahankan Prestasi  
 Berprestasi, Berkualitas, Berkeadilan  
 Berkeadilan, Berprestasi, Berkeadilan

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS HUKUM**

UMSU Terakreditasi A dan Saikan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi: Jalan Muktiar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

Website: [www.umsumedan.ac.id](http://www.umsumedan.ac.id) Email: [info@umsumedan.ac.id](mailto:info@umsumedan.ac.id) [fahum@umsumedan.ac.id](mailto:fahum@umsumedan.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)



**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 14 Juli 2022, Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan menimbang:

**MENETAPKAN**

**NAMA** : YUS ALDIANSYAH  
**NPM** : 1506200390  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM/HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : MODUS PELAKU PERJUDIAN BERKEDOK GAME ONLINE DI KOTA MEDAN (Studi Di Polrestabes Medan)

**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

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

Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H  
 NIDN: 0118047901

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. MHD. TEGUH SYUHADA LUBIS, S.H., M.H
2. Hj. RABIAH Z. HARAHAP, S.H., M.H
3. Assoc. Prof. Dr. H. SURYA PERDANA, S.H., M.Hum

- 1.
- 2.
- 3.



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Realize the future in your education  
today and tomorrow

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [fahum](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, bagi:

**NAMA** : YUS ALDIANSYAH  
**NPM** : 1506200390  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM/HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : MODUS PELAKU PERJUDIAN BERKEDOK GAME  
ONLINE DI KOTA MEDAN (Studi Di Pofrestabes  
Medan)

**PENDAFTARAN** : 27 April 2022

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah Lulus dari Ujian Skripsi Penulis berhak memakai gelar:

**SARJANA HUKUM (S.H)**

Diketahui  
DEKAN FAKULTAS HUKUM

PEMBIMBING

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

Assoc. Prof. Dr. H. SURYA PERDANA, S.H., M.Hum  
NIDN. 0011066201



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Siapa memelihara keadilan, akan dipelihara Allah dan masyarakat.

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [fahumsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**NAMA** : YUS ALDIANSYAH  
**NPM** : 1506200390  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM/HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : MODUS PELAKU PERJUDIAN BERKEDOK GAME  
 ONLINE DI KOTA MEDAN (Studi Di Polrestabes  
 Medan)

Disetujui Untuk Disampaikan Kepada  
 Panitia Ujian

Medan, 05 April 2022

DOSEN PEMBIMBING

Assoc. Prof. Dr. H. SURYA PERDANA, S.H., M.Hum  
 NIDN. 0011066201



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
🌐 <https://fahum.umsu.ac.id> ✉ [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU BIMBINGAN**  
**SKRIPSI MAHASISWA**

NAMA : YUS ALDIANSYAH  
NPM : 1506200390  
PRODI/BAGIAN : HUKUM/PIDANA  
JUDUL SKRIPS : TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK  
PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS GAME  
ONLINE DI KOTA MEDAN (Studi Kasus Di  
Polrestabes Medan)  
PEMBIMBING : Assoc. Prof. Dr. H. SURYA PERDANA, S.H., M.Hum

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
7/02/2022	Skripsi ditorma	
15/02/2022	perbaiki Rumusan masalah	
23/02/2022	metode Penelitian diperbaiki	
2/03/2022	tinjauan pustaka sesuai dengan judul	
10/03/2022	Perbaiki atau buat Catatan kaki	
18/03/2022	Perbaiki tata cara Penulisan wawancara	
24/03/2022	analisis kurang tajam	
5/04/2022	Pemeriksaan buku	
19/05/2022		

Diketahui Dekan

Dosen Pembimbing

(Dr. FAISAL, S.H., M.Hum) (Assoc. Prof. Dr. H. SURYA PERDANA, S.H., M.Hum)



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 : Yus Aldiansyah  
NPM : 1506200390  
Program : Strata – I  
Fakultas : Hukum  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Bagian : Hukum Pidana  
Judul : **TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS GAME ONLINE DI KOTA MEDAN (studi kasus di Polrestabes Medan)**

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, 27 Mei 2022

Saya yang menyatakan



**YUS ALDIANSYAH**

## ABSTRAK

### TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS *GAME ONLINE* DI KOTA MEDAN

YUS ALDIANSYAH

Tindak pidana saat ini bukan hanya dalam bentuk konvensional saja, namun telah beralih ke dunia virtual dalam bentuk *game online*. Permainan judi *game online* memakai sarana internet didalamnya dan tersedia dalam banyak situs. Tentu saja karena memakai sarana internet, maka modus operandinya pun berbeda dari yang konvensional. Berdasarkan hal itu maka pihak kepolisian harus memiliki sumber daya manusia yang mampu memahami sistem permainan judi yang berkedok *game online* ini sehingga penegakan hukumnya dapat diimplementasikan secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan penelitian kepustakaan (*library research*), data dalam penelitian ini bersumber dari data sekunder dengan menggunakan analisa kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Modus melakukan perjudian berkedok *game online* di kota Medan ada 2, pertama yaitu perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung yaitu judi *online* apa yang dilakukan penjudi menggunakan aplikasi game di dunia virtual yang sama dengan judi yang biasa dilakukan di dunia nyata. Kedua, perjudian *online* dengan sistem deposit, yaitu judi ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, tapi beredar di dunia maya. Bahwa Faktor hambatan pada proses penegakan hukum bagi pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan antara lain masih kurangnya kesadaran hukum di masyarakat, faktor kebudayaan dimana permainan judi sudah menjadi suatu yang sudah dianggap biasa di masyarakat karena merupakan hiburan, faktor penegak hukum dalam hal ini aparat kepolisian yang masih minim sumber daya manusia yang memahami teknologi informasi untuk mengungkap tindak pidana judi secara *online*. Bahwa Upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian terhadap pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan yakni upaya preemtif yakni pembinaan yang bertujuan agar masyarakat menjadi *law abiding citizens* (warga negara yang taat hukum). Kemudian upaya preventif antara lain melakukan patroli, melakukan operasi atau razia. Upaya represif dilakukan pada saat terjadi kejahatan atau tindak pidana yang tindakannya berupa penegakan hukum dengan menjatuhkan hukum.

**Kata kunci:** kriminologi, perjudian, modus, game online

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pertama-tama disampaikan rasa syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang atas segala dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan bagi setiap Mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sehubung dengan itu disusun Skripsi yang berjudul **“TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS GAME ONLINE DI KOTA MEDAN”**.

Dengan selesainya Skripsi ini, perkenalkanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Agussani, M.AP. atas kesempatan dan fasilitas yang di berikan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program sarjana ini. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Faisal, S.H., M.Hum. atas kesempatan menjadi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian juga halnya kepada Wakil Dekan I Bapak Dr. Zainuddin, S.H., M.H. dan Wakil Dekan III Ibu Atikah Rahmi, S.H., M.H.

Terimakasih yang tak terhingga dan penghargaannya yang setinggi-tingginya diucapkan kepada Assoc. Prof. Dr. H. Surya Perdana, S.H., M.Hum. selaku pembimbing, dan MHD. Teguh Syuhada Lubis, S.H., M.H. selaku pembimbing yang penuh perhatian telah memberi dorongan, bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini selesai.

Demikian juga penghargaan kepada seluruh staf pengajar Fakultas Hukum Muhammadiyah Sumatera Utara. Tak terlupakan disampaikan terimakasih kepada narasumber yang telah memberikan data selama penelitian berlangsung.

Secara khusus dengan rasa hormat dan penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan terimakasih kepada Alm. Ayahanda (H. Mhd Yusuf) Alm. Ibunda (Hj. Salmah) yang telah mengasuh dan mendidik dengan curahan kasih sayang, juga terimakasih kepada kaka (Yusna Salfiani) dan abang (Yusri Faisal) yang telah mendukung baik secara material dan immaterial, dan juga terimakasih kepada Maysarah Davina, SE. Yang tidak bisa disebut satu persatu selama ini telah mendampingi dan memotivasi untuk menyelesaikan studi ini.



Tiada gading yang paling indah, kecuali persahabatan. Untuk itu dalam kesempatan ini diucapkan terimakasih kepada sahabat (Sutan Nugraha S.H.) Terimakasih sahabat atas kebaikannya, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, tiada maksud mengecualikan arti pentingnya bantuan dan peran mereka, dan untuk itu disampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, retaknya gading karena alami, tiada orang tak bersalah, kecuali Ilahi Robbi. Mohon maaf atas segala kesalahan selama ini begitupun disadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Terimakasih semua, tiada lain yang diucapkan selain kata semoga kita mendapatkan balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan semuanya dalam lindungan Allah SWT Amin. Sesungguhnya Allah mengetahui akan niat baik hamba-hambanya.

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan,.....20

Hormat Saya Penulis

**YUS ALDIANSYAH**  
**NPM.1506200390**

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
1. Rumusan Masalah .....	7
2. Faedah Penelitian.....	8
B. Tujuan Penelitian .....	8
C. Definisi Operasional .....	9
D. Keaslian Penelitian.....	10
E. Metode Penelitian .....	11
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	12
2. Sifat Penelitian.....	12
3. Sumber data .....	13
4. Alat Pengumpul Data.....	14
5. Analisis Data .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Tinjauan Kriminologis Tindak Pidana Perjudian .....	16
B. Tinjauan Umum tentang Tindak Pidana Perjudian .....	23
C. Pengaturan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian yang Menggunakan Sarana Internet.....	35
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>

A. Modus Pelaku Tindak Pidana Perjudian Berkedok <i>Game Online</i> Di Kota Medan .....	41
B. Faktor Hambatan Pada Proses Penegakan Hukum Bagi Pelaku Perjudian Berkedok <i>Game Online</i> di Kota Medan .....	52
C. Upaya Penegakan Hukum Yang Dilakukan Oleh Pihak Kepolisian Terhadap Pelaku Perjudian Berkedok <i>Game Online</i> Di Kota Medan .....	71
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang terjadi saat ini membuat aktivitas masyarakat meningkat dengan pesat, tidak hanya di dunia nyata namun juga di dunia maya. Teknologi dalam kenyataannya memberikan banyak manfaat bagi kehidupan, meskipun dampak negatifnya juga sangat besar. Salah satu perkembangan teknologi berbasis komputer itu adalah internet.

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat, membuat perubahan yang begitu drastis bagi hampir seluruh bidang kehidupan manusia serta merubah pola hidup masyarakat serta memicu terjadinya perubahan sosial, budaya, ekonomi, pertahanan, keamanan dan penegakan hukum. Teknologi internet membawa manusia pada suatu peradaban baru, yakni terjadinya perpindahan realitas kehidupan dari aktivitas nyata ke aktivitas maya (virtual) yang kemudian dikenal dengan istilah *cyberspace*.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi selalu memberikan dampak bagi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam arti positif maupun negatif dan akan sangat berpengaruh terhadap setiap sikap tindak dan sikap mental setiap anggota masyarakat.<sup>2</sup> Pengaruh positif dari adanya perkembangan teknologi

---

<sup>1</sup>Syang Dwi Sasekti Jalu Sadha, "Penegakan Hukum Pidana *Cyberporn Melalui Media Sosial Berbasis Live Streaming Video*", melalui <https://www.eprints.ums.ac.id>., diakses tanggal 12 Januari 2022, pukul 10.24 WIB.

<sup>2</sup>Andi Hamzah. 1992.*Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika, halaman 10.

informasi adalah terciptanya internet yang mempermudah manusia dalam menjalankan hidupnya.

Berkembangnya arus teknologi di era globalisasi menjadikan kehidupan manusia sangat tergantung kepadanya sehingga mengakibatkan teknologi memegang peranan serta memiliki fungsi penting dalam upaya mempermudah hidup manusia. Adanya konvergensi yang terjadi antara teknologi dan media saat ini ternyata telah menghasilkan suatu sarana baru yang disebut dengan internet. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs, misalnya situs yang bernuansa akademik, milik pemerintah, maupun yang dimiliki oleh organisasi maupun perorangan.<sup>3</sup>

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada, penggunaan internet pada era modern saat ini menjadi sangat dibutuhkan. Hal itu dikarenakan kehadiran internet ternyata mempermudah berbagai keperluan dan kebutuhan orang misalnya untuk belajar, membaca berita, berinteraksi di sosial media hingga bermain game. Dalam bermain *game*, baik secara *offline* maupun *online* umumnya hanya untuk hiburan semata. Bermain game ternyata tidak hanya untuk hiburan semata, namun juga banyak ditemukan untuk mencari tambahan penghasilan hingga bermain judi.

Judi dilarang oleh Negara Republik Indonesia karena dipandang sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang amoral dan melanggar nilai-nilai kesusilaan yang hidup di masyarakat. Kenyataannya tetap saja perjudian ini hidup, kembang dan tumbuh meskipun secara sembunyi-sembunyi, disebabkan judi dianggap oleh

---

<sup>3</sup>Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2015.*Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama, halaman 24.

pelakunya sebagai cara instan untuk menjadi kaya tanpa melakukan kerja keras serta sekaligus menerapkan mental “pemalas” bagi pelakunya.

Perjudian dilarang keras karena sesuai aturan yang ada mendapat sanksi hukum kurungan badan, namun judi tetap ada di Indonesia. Ketika internet mulai akrab dalam kehidupan masyarakat Indonesia, perjudian yang awalnya banyak yang sifatnya konvensional, namun telah berubah dengan masuknya judi *game online*.

Perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dilakukan di Indonesia karena sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku, yakni melarang permainan yang memiliki unsur perjudian. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur tentang perjudian, yakni:

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
  - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan.
  - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada masyarakat umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan.
  - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
2. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

3. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, maupun apabila pemainnya lebih terlatih atau mahir.

Berdasarkan pasal yang termaktub dalam KUH Pidana tersebut, maka sangat jelas bahwa perjudian dalam bentuk apapun sangat dilarang di Negara Republik Indonesia. Ketentuan tersebut juga memuat secara jelas bahwa permainan judi baik yang dilakukan secara konvensional sebagaimana dikenal selama ini, maupun yang memakai jaringan internet seperti judi *online* atau game *online* yang termasuk judi, pelaku maupun penyelenggaranya dapat diancam pidana sebagaimana yang termaktub dalam pasal di atas. Saat ini marak terjadi judi *online* maupun *game online* yang mengandung unsur judi.

Permainan judi dengan kedok *game online* ini banyak dilakukan oleh berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja maupun yang dikategorikan sebagai orang dewasa. Pihak kepolisian dalam pemberantasan judi dengan modus *game online* bukannya tidak dilakukan melalui penggerebekan serta menangkap para pelakunya, namun kenyataannya masih ada saja pihak-pihak yang membuka usaha perjudian.

Penegakan hukum terhadap judi *online* maupun judi dengan modus *game online* termaktub dalam peraturan perundang-undangan yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur:

“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”.

Berdasarkan ketentuan yang termaktub dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19/2016 tersebut dapat diketahui bahwa siapa saja yang dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hak atau melawan hukum mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi/dokumen elektronik yang bermuatan perjudian kepada publik diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Kartono mengatakan bahwa perjudian termasuk salah satu bentuk penyakit sosial masyarakat atau patologi sosial. Penyakit masyarakat atau patologi sosial adalah segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai, melanggar norma-norma umum dan adat istiadat, atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.<sup>4</sup> Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat manunggal dengan kejahatan yang dalam proses historisnya dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah untuk diberantas.<sup>5</sup>

Perjudian dalam bentuk dan jenis apapun bertentangan dengan norma dan doktrin agama. Perjudian tidak dibenarkan karena lebih banyak mengandung mudharatnya jika dibandingkan dengan manfaatnya. Agama Islam secara tegas

---

<sup>4</sup>Kartini Kartono. 2013. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 13.

<sup>5</sup>Mustofa Muhammad. 2016. *Kriminologi*. Jakarta: UI Press, hlm. 5.



telah melarang segala bentuk perjudian karena dapat merusak jiwa, badan, merusak keharmonisan rumah tangga dan merusak masyarakat.<sup>6</sup>

Larangan melakukan perjudian tercantum dalam Al-Qur'an surat al-Maidah ayat 90:

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya meminum khamar, berjudi, berkorban untuk berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan setan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

Apabila dilihat dari kepentingan nasional, perjudian tentunya bertentangan dengan agama, kesusilaan, moral dan Pancasila serta dapat membahayakan masyarakat, bangsa dan negara. Hal itu tentunya disebabkan adanya efek dan dampak negatif dari perjudian yang dapat merugikan mental dan moral masyarakat khususnya generasi muda.<sup>7</sup>

Maraknya kasus perjudian yang terjadi di Indonesia khususnya kota Medan, tentunya menarik untuk dikaji dari sisi kriminologi. Perjudian merupakan bagian dari masalah-masalah sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Ribuan tahun judi sudah ada dalam peradaban manusia, banyak pula aturan hukum yang mengaturnya baik dari sisi aturan agama maupun aturan perundang-undangan, tapi judi sampai hari ini tetap ada dimana-mana. Apabila dilihat dari sisi kriminologi, kejahatan tidak hanya dilihat dari aspek hukum saja, namun juga semua perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada di

---

<sup>6</sup>Sugeng Tiyarto. 2015. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*. Yogyakarta: Genta Press, hlm. 38.

<sup>7</sup>*Ibid.*, halaman 15.

masyarakat, termasuk pula perbuatan yang dikategorikan sebagai masalah sosial yang mendorong munculnya kejahatan.<sup>8</sup>

Menarik untuk dikaji terkait dengan pandangan kriminologi terhadap perjudian khususnya dengan modus *game online* baik dari sisi si pelaku kejahatan maupun akibat sosial dari perjudian di masyarakat. Perjudian dengan berbagai modusnya itu termasuk dengan memakai aplikasi *game online* banyak yang terjadi di kota Medan, meskipun aparat kepolisian telah melakukan penggerebekan dan menangkap para pelakunya.

Berdasarkan argumentasi di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Tinjauan Kriminologi Terhadap Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus *Game Online* di Kota Medan”**.

## **1. Rumusan Masalah**

Untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian ini, maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana modus pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?
- b. Bagaimana faktor hambatan pada proses penegakan hukum bagi pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?
- c. Bagaimana upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian terhadap pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?

## **2. Faedah Penelitian**

---

<sup>8</sup>Nandang Sambas. 2015. *Kriminologi*. Bandung: UNISBA, halaman 20.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

- a. Secara teoritis penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mencari tahu terkait dengan tinjauan kriminologi terhadap perjudian dengan menggunakan *game online* di kota Medan, untuk menambah ilmu pengetahuan, memperluas cakrawala, sehingga dapat membantu peneliti selanjutnya terkait dengan tema penelitian ini.
- b. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan kepada praktisi hukum, aparat penegak hukum, maupun akademisi terkait dengan perjudian *game online* sehingga penegakan dan penyelesaian masalah perjudian dapat diselesaikan secara komprehensif.

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui modus pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?
2. Untuk mengetahui hambatan yang terjadi pada proses penegakan hukum pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?
3. Untuk mengetahui upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh kepolisian terhadap pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan?

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional atau kerangka konsep adalah kerangka yang berkaitan antara definisi-definisi atau konsep khusus yang akan diteliti.<sup>9</sup> Sesuai dengan judul penelitian, maka dapat diterangkan definisi operasionalnya adalah:

1. Kriminologi menurut E.H. Sutherland dan Katherine S. Williams adalah ilmu dari berbagai ilmu pengetahuan yang mempelajari kejahatan sebagai fenomena sosial yang meliputi studi mengenai: a) karakteristik hukum pidana, b) keberadaan kriminalitas, c) pengaruh kejahatan terhadap korbannya dan terhadap masyarakat, d) metode penanggulangan kejahatan, e) atribut penjahat, f) karakteristik dan bekerjanya sistem peradilan pidana.<sup>10</sup>
2. Tindak pidana ialah kelakuan manusia yang dirumuskan dalam undang-undang, melawan hukum yang patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan. Orang yang melakukan perbuatan pidana akan mempertanggungjawabkan perbuatan dengan pidana apabila ia mempunyai kesalahan, seseorang mempunyai kesalahan apabila pada waktu melakukan perbuatan dilihat dari segi masyarakat menunjukkan pandangan normatif mengenai kesalahan yang dilakukan.<sup>11</sup>
3. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan

---

<sup>9</sup>Ida Hanifah, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Medan: Pustaka Prima, halaman 17.

<sup>10</sup>Soedjono Dirdjosisworo. 1994. *Sinopsis Kriminologi Indonesia*. Bandung: Mandar Maju, halaman 12.

<sup>11</sup>Andi Hamzah. 2016. *Bunga Rampai Hukum Pidana dan Acara Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia, halaman 22.

harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>12</sup>

4. Modus operandi yaitu metode operasional suatu perbuatan yang mungkin saja terdiri dari satu atau lebih kombinasi dari beberapa perbuatan.<sup>13</sup>
5. *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan jasa tersebut.<sup>14</sup>

#### **D. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan cara yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis menyimpulkan penelitian ini merupakan hasil karya penulis dan bukan merupakan duplikasi atau plagiat dari hasil karya penulis lain. Walaupun ada beberapa penelitian lain yang hampir sejensi dengan penelitian yang peneliti lakukan, akan tetapi terbukti bukan merupakan duplikasi ataupun plagiat dari hasil karya penulis lain. Adapun penelitian penulis lain diantaranya:

1. Penelitian hukum oleh Adnan Musa Asy'ari, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta tahun 2020, dengan judul "Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak Yang Terlibat Dalam Perjudian *Online*". Penelitian ini meneliti kearah pertanggungjawaban pidana para pihak

---

<sup>12</sup>Kartini Kartono, *Op.Cit.*, halaman 19

<sup>13</sup>M. Sholehuddin. 1997.*Tindak Pidana Perbankan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, halaman 11.

<sup>14</sup>John C Beck dan Mitchell Wade. 2007.*Gamers Juga Bisa Sukses*. Jakarta: Grasindo, halaman 92.

yang melakukan perjudian *online*. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah pihak pembagi tautan saluran yang di dalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana?
  - b. Apakah perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran yang didalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana?
2. Penelitian hukum oleh Agus Trijaya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal tahun 2020, dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Dalam Masyarakat Di Wilayah Hukum Kabupaten Brebes”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:
- a. Bagaimanakah perjudian diatur dalam hukum positif Indonesia?
  - b. Bagaimanakah aspek kriminologis terhadap tindak pidana bagi orang yang menggunakan kesempatan untuk main judi?
  - c. Bagaimana pertimbangan hakim dalam pemidanaan terhadap tindak pidana bagi orang yang menggunakan kesempatan untuk main judi?

#### **E. Metode Penelitian**

Ishaq mengatakan bahwa penelitian pada hakikatnya adalah rangkaian ilmiah dan karena itu harus menggunakan metode-metode ilmiah untuk menggali serta memecahkan permasalahan atau menemukan suatu kebenaran dari fakta-

fakta yang ada.<sup>15</sup> Untuk mendapatkan hasil yang maksima, maka metode yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

### **1. Jenis dan pendekatan penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian yuridis empiris. Selanjutnya data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini ada 2 (dua) yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conseptual approac*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) yaitu pendekatan penelitian terhadap produk-produk hukum, dimana penelitian ini mengkaji dan meneliti mengenai produk-produk hukum. Pendekatan konseptual (*conseptual approach*) yaitu pendekatan yang digunakan terhadap konsep-konsep hukum, antara lain lembaga hukum, fungsi hukum dan sumber hukum.<sup>16</sup>

### **2. Sifat penelitian**

Penelitian hukum bertujuan untuk mengetahui dan menggambarkan keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana keberadaan norma hukum dan bekerjanya norma hukum pada masyarakat. Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka penelitian bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan objek, menerangkan dan menjelaskan sebuah peristiwa dengan maksud untuk mengetahui keadaan objek yang diteliti. Penelitian deskriptif

---

<sup>15</sup>Ishaq. 2017.*Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis serta Disertasi*. Bandung: Alfabeta, halaman 11.

<sup>16</sup>Johnny Ibrahim. 2005. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia, halaman 248.

dimaksudkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya.<sup>17</sup>

### 3. Sumber data

Dalam hubungannya dengan proses pengumpulan data dan jika dilihat dari jenisnya, data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari langsung dari objek yang diteliti berupa wawancara terbuka, sedangkan data sekunder merupakan data dalam bentuk jadi, seperti data dokumen dan publikasi.<sup>18</sup> Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer yang terdiri dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Judi. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.
- b. Bahan hukum sekunder yaitu semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum serta komentar-komentar atas putusan pengadilan.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Soerjono Soekanto. 2014. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakrat: UI Press, halaman 10.

<sup>18</sup>*Ibid.*, halaman 57.

<sup>19</sup>Zainuddin Ali. 2011. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, Cet. 3, halaman



- c. Bahan hukum tertier yaitu bahan hukum yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan sekunder, misalnya bibliografi dan indeks kumulatif.<sup>20</sup> Bahan hukum tersier atau bahan hukum penunjang pada dasarnya mencakup bahan-bahan yang memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan sekunder, yang lebih dikenal dengan nama bahan acuan bidang hukum atau bahan rujukan bidang hukum, misalnya abstrak perundang-undangan, bibliografi hukum, direktori pengadilan, ensiklopedi hukum, indeks majalah hukum, kamus hukum, dan seterusnya.<sup>21</sup>

#### **4. Alat pengumpul data**

Alat pengumpul data yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi dokumen (*library research*) melalui penelusuran literatur di perpustakaan terhadap bahan-bahan hukum tertulis yang relevan dengan mencarinya di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selain melalui penelusuran perpustakaan wawancara dilakukan dengan salah satu personel di Kapoltabes Medan.

#### **5. Analisis data**

Untuk menganalisis data yang terhimpun dari penelusuran perpustakaan, maka penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif merupakan suatu analisis data yang mengungkapkan dan mengambil kebenaran dari perpustakaan, yaitu dengan menggabungkan antara informasi dengan yang ada

---

<sup>20</sup>P. Joko Subagyo. 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori & Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, halaman 90.

<sup>21</sup>Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Op.Cit*, halaman 33.

di dapat dari perundang-undangan, Peraturan-peraturan dan serta tulisan ilmiah yang ada kaitannya dengan judul ini untuk di analisis secara kualitatif sehingga mendapat kesimpulan untuk dipahami dengan baik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Kriminologis Tindak Pidana Perjudian**

Judi dalam sejarahnya merupakan salah satu jenis permainan tertua di dunia, sehingga hampir tidak ada satu pun negara di dunia yang tidak kenal dan mengetahui permainan yang sifatnya spekulasi tersebut. Selain sebagai sebuah permainan, judi juga adalah sebuah masalah sosial yang selama berabad-abad memberikan dampak buruk bagi kepentingan suatu bangsa terutama bagi generasi mudah sehingga menghasilkan generasi yang malas untuk bekerja keras. Hanya dengan berjudi seseorang dapat menghasilkan uang yang demikian banyak, namun sebaliknya jika kalah akan memberikan penderitaan yang begitu sakit.

Untuk kepentingan nasional, besarnya dana judi yang mengalir kepada bandar judi, sehingga jika dihitung akan mampu memperlancar pembangunan. Judi juga bertentangan dengan nilai-nilai agama, moral dan kesusilaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari sisi materi maupun imateril tidak saja bagi pelaku/pemainnya namun juga berdampak kepada keluarganya.<sup>22</sup>

Simanjuntak mengatakan bahwa perjudian merupakan salah satu faktor penghambat lajunya pembangunan nasional jika dilihat dari sisi material-spiritual. Argumentasinya adalah karena perjudian mendidik seseorang untuk mencari nafkah secara tidak lazim (haram) dan membentuk watak pemalas, sementara

---

<sup>22</sup>Andi Kumala Yusri Tanra. 2017. *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Putusan Nomor 76/Pid.B/2013/Pn.Pangkajene)*. Makassar: Departemen Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, halaman 1.

pada sisi lain, pembangunan menginginkan personalitas yang mau bekerja keras dan bermental kuat.<sup>23</sup>

Sebagai suatu fenomena, perjudian sampai saat ini tetap menjadi isu penting dan menarik untuk dikaji karena usia judi yang hampir sama dengan usia manusia, namun perkembangannya tetap saja eksis hingga saat ini dan menjadi aktivitas yang lazim disekitar kita saat ini. Perkembangan perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional misalnya judi kartu, judi tebak dan lain sebagainya.

Van Bemmelen dan Van Hattum sebagaimana dikutip oleh Prodjodikoro mengatakan bahwa perjudian itu ternyata dapat membuat asas penghasilan (*loon naar arbeid*) tidak mungkin akan dapat terlaksana dengan baik, harapan orang untuk kaya dengan cara bekerja menjadi tidak terwujud. Pembangkit harapan yang muncul dengan perjudian menjadi keliru, oleh sebab itu perbedaan itu harus dihentikan untuk kebaikan kepada masyarakat.<sup>24</sup>

Perjudian dilakukan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik yang miskin, kaya, remaja, dewasa bahkan orang tua. Hal yang patut disesalkan adalah ketika ada orang yang kondisi ekonominya miskin serta pengangguran sehingga hidup dalam keadaan pas-pasan bermain judi, dengan harapan dapat menang judi sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya yang pas-pasan tersebut. Padahal uang yang ada jika digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup tentunya akan jauh lebih bermanfaat. Relatif rendahnya penghasilan sebagian masyarakat dapat

---

<sup>23</sup>B. Simanjuntak. 2009. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito, halaman 352.

<sup>24</sup>Wirjono Prodjodikoro. 2003. *Tindak-Tindakan Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, halaman 283.

dijadikan motif seseorang untuk main judi ketika ada penawaran dari pihak lain dengan harapan akan menang dan menghasilkan uang tanpa harus bekerja keras atau bersusah payah.

Faktor lain yang menjadi alasan seseorang bermain judi adalah pengaruh lingkungan. Hal ini mengingat lingkungan sebagai suatu daerah dimana sekelompok orang tinggal ternyata hobi bermain judi. Memang sebagai makhluk sosial, seseorang tidak mungkin dapat melepaskan diri dari pergaulan masyarakat, sehingga bergaul merupakan salah satu ciri seseorang yang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan ternyata berpengaruh kepada kehidupan seseorang, termasuk memengaruhi tingkah laku, jika lingkungan sekitarnya baik, maka akan membawa pengaruh yang baik pula terhadap seseorang, demikian pula sebaliknya.

Lingkungan tempat tinggal seseorang tidak hanya meliputi tempat tinggal saja, melainkan juga termasuk lingkungan pergaulan, pekerjaan serta lingkungan keluarga sebagai lingkungan terkecil. Pengaruh lingkungan itu begitu kuat terhadap pembentukan karakter seseorang. Apabila pribadi seseorang itu kuat dari segala pengaruh negatif dari lingkungan, maka seburuk apapun perilaku di suatu lingkungan, niscaya seseorang tidak akan mudah terpengaruh oleh lingkungannya.<sup>25</sup>

Maraknya kasus tindak pidana perjudian baik yang dilakukan secara konvensional maupun melalui media internet, dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini penting untuk diketahui bahwa tindak pidana perjudian tidaklah berdiri

---

<sup>25</sup>Agus Trijaya. 2020. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Dalam Masyarakat Di Wilayah Hukum Kabupaten Brebes". *Skripsi*. Tegal: Fakultas Hukum Universitas Pancasakti, halaman 4.

sendiri, namun diiringi oleh beberapa faktor sosial yang melatarbelakanginya. Kajian penelitian ini terkait dengan kriminologi, artinya suatu kejahatan tidak hanya dipandang dari aspek hukum semata, namun juga terkait dengan perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada pada masyarakat, termasuk juga perbuatan yang diklasifikasikan sebagai masalah sosial yang dapat menjadi faktor pendorong timbulnya kejahatan.<sup>26</sup>

Terjadi tindak kejahatan di masyarakat dipastikan ada faktor pendorong pelaku untuk berbuat jahat. Saat mencari sebab-sebab terjadinya kejahatan akan dijumpai berbagai macam faktor, di mana faktor tertentu dapat menimbulkan suatu kejahatan tertentu, sedangkan faktor lain dapat memunculkan jenis kejahatan yang lain juga. Hal inilah yang kemudian dalam perspektif kriminologi dikenal dengan istilah *multiple-factors*.<sup>27</sup>

Terjadinya suatu tindak kejahatan bukanlah hanya terjadi karena satu faktor saja, namun merupakan hal yang sangat kompleks, satu faktor dengan faktor lain sangat memengaruhi faktor-faktor tersebut. Sutherland mengatakan bahwa kejahatan adalah hasil dari faktor-faktor yang banyak ragam dan jenisnya. Faktor-faktor itu untuk saat ini dan untuk selanjutnya tidak dapat disusun menurut suatu ketentuan yang berlaku umum tanpa pengecualian.<sup>28</sup>

Faktor-faktor terjadinya kejahatan terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri pelaku kejahatan yang mendorong pelaku untuk melakukan kejahatan

---

<sup>26</sup>Nandang Sambas. 2008. *Kriminologi*. Bandung: Unisba, halaman 20.

<sup>27</sup>Hari Saherodji. 2010. *Pokok-Pokok Kriminologi*. Jakarta: Aksara Baru, halaman 34.

<sup>28</sup>*Ibid.*, halaman 35.

atau tindak pidana. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pelaku yang mendorong pelaku untuk melakukan kejahatan atau tindak pidana.<sup>29</sup>

Faktor-faktor itu adalah:

**a. Faktor internal**

1) Kurangnya pemahaman terhadap ajaran agama

Pada dasarnya agama merupakan pedoman atau acuan dasar manusia dalam bersikap dan bertingkah laku agar sejalan dengan keyakinan agama. Agama bekerja sebagai alat pengendali, yaitu mengendalikan manusia untuk selalu melakukan perbuatan baik dan menghindari segala sesuatu perbuatan buruk.

Derajat pengetahuan agama erat kaitannya dengan kualitas seseorang. Ketika seseorang memahami dengan baik tentang agama, maka secara otomatis akan selalu berusaha untuk menjauhi perilaku menyimpang dan pelanggaran norma. Ketika seseorang tidak memahami tentang agamanya, maka akan rentan terhadap godaan untuk melakukan tindakan menyimpang serta melanggar norma.

Keyakinan seseorang pada norma agama akan menghasilkan kepatuhan terhadap norma itu, dengan cara mengurangi keinginan atau niat untuk melanggar. Sebaliknya, jika seseorang tidak patuh terhadap norma

---

<sup>29</sup>Shinta Kusuma Wardani. 2021. "Tinjauan Kriminologi Dan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Di Kabupaten Klaten". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, halaman 73.

itu, maka kemungkinan besar akan terjadi pelanggaran hukum yang dilakukan oleh seseorang.<sup>30</sup>

## 2) Faktor kebiasaan

Dalam hal ini, semestinya orang mencari kegiatan lain yang bermanfaat untuk menghilangkan kebiasaan berjudi. Jika dikorelasikan dengan teori kriminologi, hal sesuai dengan teori kontrol sosial yang diperkenalkan oleh Travis Hirschi yang mengedepankan unsur keterlibatan seseorang.

Keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan merupakan suatu subsistem. Jika seseorang aktif dalam berbagai kegiatan, maka orang tersebut menghabiskan waktu dan tenaganya untuk kegiatan tersebut. Akibatnya adalah seseorang tidak akan punya waktu untuk memikirkan banyak hal yang bertentangan dengan norma dan hukum. Artinya kegiatan yang bermanfaat akan mencegah seseorang untuk melakukan perbuatan yang melanggar norma dan hukum.<sup>31</sup>

## **b. Faktor eksternal**

### 1) Faktor ekonomi

Main judi dinilai oleh sebagai komunitas sebagai pilihan yang tepat serta menjanjikan keuntungan tanpa harus bekerja keras. Pada umumnya orang berkhayal ingin mendapatkan uang secara instan melalui keberuntungan dengan bermain judi.

---

<sup>30</sup>Indah Sri Utami, 2012, *Aliran dan Teori Dalam Kriminologi*, Yogyakarta: Thafa Media, halaman 133.

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



Pada dasarnya judi akan membuat seseorang ketagihan dan berharap lebih karena judi itu menjanjikan keuntungan besar dengan modal kecil. Perjudian dianggap sebagai sarana menghasilkan uang dengan mudah, terutama bagi orang-orang kecil. Ada perbedaan antara kebutuhan hidup yang tinggi dan kemampuan ekonomi lemah membuat seseorang melakukan cara yang salah dan melanggar hukum yaitu dengan berjudi.

Apabila dikaitkan dengan teori kriminologi, maka hal ini sesuai dengan teori Anomie yang dikemukakan oleh Robert K. Merton bahwa struktur sosial dalam bentuk kelas menyebabkan perbedaan peluang untuk mencapai tujuan. Teori berpendapat bahwa status sosial pada dasarnya menekankan pentingnya tujuan status, tetapi struktur sosial tidak memberikan kesempatan yang sama bagi semua kelas sosial untuk mencapai tujuan status, sehingga memaksa beberapa orang untuk mencapai tujuan status tersebut, dengan cara yang salah dan melawan hukum.<sup>32</sup>

## 2) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian yang paling mendasar dan penting dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya lingkungan dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pembentukan kepribadian. Lingkungan yang baik akan membentuk pribadi yang baik, dan lingkungan yang buruk akan membentuk pribadi yang buruk. Pergaulan dalam masyarakat merupakan salah satu faktor pendorong terjadinya kejahatan, termasuk berjudi. Ketika seseorang bergaul dengan orang-orang yang suka berjudi, maka secara

---

<sup>32</sup>Romli Atmasasmita, 2005, *Teori dan Kapita Selekt Kriminologi*, Bandung: PT Refika Aditama, halaman 35.

bertahap seseorang akan terpengaruh untuk berpartisipasi dalam perjudian tersebut.

Hal ini sesuai dengan teori asosiasi diferensial yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland yang menjelaskan bahwa perilaku kriminal adalah perilaku yang dipelajari dari lingkungan sosial. Teori ini menegaskan bahwa pola perilaku buruk tidak diwariskan tetapi dipelajari melalui pergaulan yang erat.<sup>33</sup>

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

Negara Indonesia adalah negara yang tidak memisahkan antara norma dan aturan yang ada, sehingga dalam kehidupan sehari-hari interaksi manusia tidak akan mungkin dapat dipisahkan dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Faktanya dalam kehidupan sehari-hari masih terdapat pelanggaran norma dan pelanggaran itu sendiri. Pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku di masyarakat itu kemudian disebut dengan penyimpangan sosial.<sup>34</sup>

Perjudian selain merupakan penyimpangan sosial yang terjadi di masyarakat, juga sangat bertentangan dengan ajaran Islam. Hal ini termaktub dalam Al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 219:

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi.

Katakanlah: “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan

beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih

---

<sup>33</sup>Yesmil Anwar Adang, 2010, *Kriminologi*, Cet. I, Bandung: Refika Aditama, hlm. 76.

<sup>34</sup>Nur Nafisah Ramadany, “Penuntutan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet Atau Online (Studi Kasus Putusan Nomor: 889/Pid.B/2014)”, melalui <https://www.http://repository.unmuhsember.ac.id/1960/8/ABSTRAK.pdf>, diakses tanggal 1 April 2022.

besar dari manfaatnya. Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: “yang lebih dari keperluan”. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”.

Ayat lain yang berbicara tentang judi terdapat dalam surat al-Maidah ayat 90-91.

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapatkan keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan perbuatan) itu”.

Permasalahan sosial yang muncul di Indonesia umumnya disebabkan oleh tingginya angka kemiskinan serta tingkat pendidikan yang sangat rendah, yang pada akhirnya mengakibatkan terjadinya kejahatan seperti perampokan, pembunuhan, pemerkosaan bahkan perjudian. Perjudian berlangsung tidak hanya di kota-kota besar namun juga di daerah pedalaman pun, kejahatan perjudian merajalela.

Perjudian pada hakikatnya merupakan suatu permainan namun diiringi dengan adanya taruhan untuk memilih salah satu pilihan dari sekian banyak

pilihan dan hanya satu yang benar serta menjadi pemenangnya. Orang yang kalah dalam taruhan tersebut akan memberikan taruhannya kepada si pemegang. Peraturan serta jumlah taruhan sudah ditentukan sebelum permainan tersebut dimulai.

Judi dimaknai suatu aktivitas yang dimainkan dengan menggunakan mata uang sebagai barang taruhan.<sup>35</sup> Berdasarkan makna itu, maka paling tidak terdapat 3 (tiga) unsur “makna penting” yang dapat dipahami serta dapat dijadikan dasar dalam menentukan bahwa aktifitas itu adalah judi atau bukan, yaitu: 1) adanya pemain, 2) adanya taruhan, dan 3) adanya uang taruhan.<sup>36</sup>

Menurut Dali Mutiara dalam buku *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, mengatakan perjudian adalah sebagai berikut:

“Permainan judi harus dimaknai secara luas, juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah-menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lain, atau segala pertaruhan dalam perlombaan-perlombaab yang diadakan antara 2 orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya toto gelap (togel), dan lain-lain”.<sup>37</sup>

Dali Mutiara ketika mendefinisikan perjudian mengartikan perjudian secara lebih sempit, yakni judi adalah jenis permainan yang hasilnya berdasarkan untung-untungan diantara para pihak yang tidak terlibat secara langsung (pasif)

---

<sup>35</sup>Hilya Azkha Nissa, “Kajian Kriminologi Tindak Pidana Perjudian Di Kelurahan Kenali Besar Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi”. *Skripsi*. Batanghari: Fakultas Hukum Universitas Batanghari, halaman 3.

<sup>36</sup>Aziz Syamsuddin. 2007. *Dekriminalisasi Tindak Pidana Perjudian*. Jakarta: Katalog Perpustakaan Universitas Trisaksi, halaman 36.

<sup>37</sup>Dali Mutiara. 2017. *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Bintang, halaman 203.

dalam pertaruhan atau permainan tersebut, misalnya dalam pertaruhan pacuan kuda, garapan sapi, toto gelap (togel) dan lain-lainnya.

Anwar mengatakan yang dimaksud dengan perjudian adalah suatu permainan yang hasil kemenangannya hanya tergantung pada untung-untungan saja. Permainan adalah cara bermain, dimana para pihak turut secara aktif, sedangkan pertaruhan adalah menentukan suatu hadiah atas kebenaran suatu perkiraan atau terkaan yang disangkal dan tetap.<sup>38</sup>

Batasan pengertian tindak pidana perjudian telah dirumuskan secara jelas, rinci dan tegas di dalam ketentuan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang mengatur “Permainan judi yang mana tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja (dan juga kalau pengharapn itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain”. Termasuk kedalam klasifikasi main judi adalah pertaruhan dalam perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.

Pasal 303 KUHP dan Pasal 303bus KUHP merupakan dasar pengaturan larangan perjudian dalam sistem hukum pidana di Indonesia. Pembagian jenis perjudian menurut KUHP adalah:

1. Kejahatan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi.

Kejahatan tersebut lebih lengkapnya dirumuskan dalam Pasal 303 KUHP, yaitu:

---

<sup>38</sup>A.K. Moch. Anwar. 2016. *Hukum Pidana Bagian Khusus*. Bandung: Alumni, halaman 256.

- a. 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 menjadikan sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam usaha itu;
  - 2) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara;
  - 3) Menjadikan turut serta dalam permainan judi sebagai pencaharian.
- b. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka akan dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu;
- c. Yang dimana disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut lomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Dalam rumusan Pasal 303 KUHP di atas memuat 5 kejahatan mengenai perjudian yang terdapat dalam ayat (1) , yaitu:

1. Dalam butir 1, memuat dua kejahatan;
2. Butir2, memuat satu macam kejahatan;

### 3. Butir 3, memuat satu macam kejahatan.

Dalam ayat (2) tentang dasar pemberatan pidana, dan ayat (3) memuat tentang pengertian judi yang ada dalam ayat (1). Lima kejahatan yang disebut diatas mengandung unsur tanpa izin, dalam unsur tanpa izin inilah melekat unsur melawan hukum kelima kejahatan diatas. Dengan demikian kejahatan ini, terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

#### 1. Kejahatan pertama

Kejahatan yang dimuat dalam butir 1 yaitu: melarang orang tanpa izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian.

Unsur Objektif Perbuatan: 1) menawarkan kesempatan 2) memberikan kesempatan. Objek: untuk bermain judi tanpa izin dijadikan sebagai mata pencaharian.

#### 2. Kejahatan kedua

Dalam butir 1: melarang orang tanpa izin dengan turut serta dalam suatu kegiatan usaha permainan judi. Unsur objektifnya yaitu perbuatan: turut serta. Objek : dalam suatu kegiatan usaha permainan tanpa izin. Unsur subjektif : dengan sengaja.

Dalam kejahatan ini, perbuatannya adalah turut serta artinya dia ikut terlibat bersama orang lain dalam usaha permainan judi. Unsur kesengajaan dalam kejahatan ini menghendaki untuk melakukan perbuatan turut serta dan disadarinya bahwa keikutsertaanya itu adalah bermain judi.

#### 3. Kejahatan ketiga

Kejahatan bentuk ketiga ialah melarang orang yang tanpa izin dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi.

Unsur objektif : Perbuatan: 1) menawarkan 2) memberikan kesempatan. Objek: kepada khalayak umum. Unsur subjektif: dengan sengaja.

Jadi kejahatan ini sama dengan kejahatan pertama menawarkan dan memberikan kesempatan. Dalam kejahatan ini menawarkan dan memberikan kesempatan kepada khalayak umum artinya kepada diberikan kepada siapapun, tidak di tujukan pada perorangan atau orang tertentu. Adanya unsur kesengajaan dimana menghendaki perbuatan tersebut dilakukan dan sadar bahwa di depan khalayak umum adalah bermain judi.<sup>39</sup>

#### 4. Kejahatan keempat

Kejahatan bentuk keempat adalah larangan dengan sengaja turut serta dalam menjalankan kegiatan usaha perjudian tanpa izin.

Unsur Objektif : perbuatan : turut serta. Objek : dalam kegiatan usaha permainan judi tanpa izin. Unsur subjektif : dengan sengaja.

Perbuatan turut serta dalam kegiatan usaha perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian. Kegiatan usaha perjudian disini adalah kegiatan dalam melakukan perbuatan menawarkan kesempatan dan memberi kesempatan bermain judi kepada khalayak umum. Kesengajaan dalam kegiatan ini bukan sebagai mata pencaharian.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Andi Kumala Yusri Tantra, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Putusan Nomor 76/Pid.B/2013/Pn.Pangkajene)". *Skripsi*. Makassar: Departemen Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, 2017, halaman 21.

<sup>40</sup>*Ibid.*, halaman 22.



## 5. Bentuk kelima

Bentuk kejahatan ialah melarang orang yang melakukan perbuatan turut serta dalam permainan judi tanpa izin yang dijadikan sebagai mata pencaharian.

Unsur objektif berupa perbuatan : turut serta. Objek: dalam permainan judi tanpa izin sebagai mata pencaharian.

Pada bentuk kelima sipembuat ikut terlibat bermain judi bersama orang yang bermain, dan bukan terlibat bersama pembuat yang melakukan kegiatan usaha perjudian yang orang ini tidak ikut bermain judi. Dari permainan judi inilah sipembuat dapat penghasilan untuk keperluan hidupnya.

Kejahatan mengenai perjudian yang dimaksud dalam Pasal 303 bis adalah sebagai berikut:

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.
  - a. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
  - b. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau tempat yang dikunjungi umum, kecuali jika ada izin untuk mengadakan perjudian itu.
2. Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak enam juta rupiah.
  - a. Kejahatan pertama

Kejahatan bentuk pertama ialah melarang orang bermain judi dengan menggunakan kesempatan yang diadakan dengan melanggar Pasal 303. Unsur dalam kejahatan ini ialah perbuatannya bermain judi. Dalam pasal 303 telah menjelaskan bahwa menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan sebagai mata pencaharian dan menawarkan dan memberi kesempatan bermain judi kepada khalayak umum adalah kejahatan. Oleh sebab itu barang siapa yang menggunakan kesempatan bermain judi, dia telah melakukan kejahatan Pasal 303 bis yang pertama.

b. Bentuk kedua

Kejahatan bentuk ini adalah melarang orang ikut serta bermain judi di jalan umum, atau ditempat lainnya yang dapat dikunjungi umum; kecuali ada izin dari penguasa dalam hal untuk mengadakan perjudian itu. Unsur dalam kejahatan ini si pembuat ikut serta dalam permainan judi. Dalam perbuatan turut serta ini dilakukan oleh 2 (orang) atau lebih.

Perbuatannya : bermain judi. Dengan menggunakan kesempatan yang diadakan dengan melanggar Pasal 303.

Kemudian karena perkembangan yang ada diterbitkanlah Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang disahkan serta diundangkan tanggal 6 November 1974. Terdapat beberapa pertimbangan dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang ada pada konsideran menimbang, sebagai berikut:

1. Bahwa perjudian pada hakikatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

2. Bahwa oleh karena itu perlu diadakan usaha-usaha untuk menertibkan perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju ke penghapusannya sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia.
3. Bahwa ketentuan-ketentuan dalam Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi Tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad Tahun 1935 Nomor 526), telah tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan.
4. Bahwa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas perlu disusun Undang-Undang Penertiban Perjudian.<sup>41</sup>

Berdasarkan pertimbangan itu, maka substansi inti Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian terdapat beberapa bahan pemikiran yakni pengaturan tentang perjudian telah lama dikenal dan diberlakukan semenjak zaman kolonial yang terbukti dari adanya Staatsblad Tahun 1912, serta ketentuan yang termaktub dalam KUHPidana. Landasan berpikirnya adalah perkembangan kebutuhan untuk mengatur penertiban perjudian ditekankan pada penertibannya, bukan pada larangannya. Pasal 303 dan 303bis KUHP berisi larangan perjudian yang diancam dengan pidana penjara maupun pidana denda.

Pasal 1 UU Nomor 7 Tahun 1974 mengatur bahwa “semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan”. Apabila dilihat secara seksama maka pasal ini tidak sesuai dengan judul Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, disebabkan konotasi “penertiban” meskipun berarti mengatur atau menata, akan tetapi terkandung pula kemungkinan untuk menentukan perjudian bukan sebagai tindak pidana, khususnya jika perjudian itu mendapatkan izin dari pihak yang berwenang.

---

<sup>41</sup>Agus Trijaya, *Op.Cit.*, halaman 46-47.

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Nomor 7 Tahun 1974 tentang

Penertiban Perjudian menentukan pada Pasal 2 ayat-ayatnya, sebagai berikut:

1. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.
2. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya lima belas juta rupiah.
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 303bis.<sup>42</sup>

Ketentuan Pasal 2 ayat-ayatnya dari Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian tersebut, pada ayat (1) terjadi perubahan besaran ancaman pidana penjara maupun pidana denda jika dibandingkan dengan rumusan asli Pasal 303 KUHP, yang semula diancam pidana paling lama dua tahun delapan bulan, berubah menjadi selama-lamanya sepuluh tahun, serta berubahnya ancaman pidana denda dari semula sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi dua puluh lima juta rupiah.

Perubahan terhadap ancaman pidana penjara maupun pidana denda menurut Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 merupakan pemberatan hukuman pidana penjara maupun pidana denda, yang di dalamnya terkandung pula maksud memberikan efek jera bagi pelaku tindak pidana perjudian serta bagi calon-calon pelakunya, oleh karena dengan beratnya ancaman

---

<sup>42</sup>*Ibid.*, halaman 47-48.

pidana penjara maupun pidana denda tersebut, masyarakat pada umumnya akan takut untuk ikut berjudi, serta pelakunya pun dapat jera untuk tidak mengulangi berbuat judi.

Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 yang mengatur tentang ketentuan Pasal 542 ayat (1) KUHP dilakukan perubahannya yang masih memerlukan penjelasan dan pembahasannya lebih lanjut karena ketentuan Pasal 542 KUHP sebenarnya berada dalam Buku Kedua KUHP yakni tentang kejahatan dan dijadikan Pasal 303 bis KUHP.

Menurut Wirjono Prodjodikoro, penggolongan tindak-tindak pidana atas kejahatan dan pelanggaran (*misdrifven en overtreding*).<sup>43</sup> Dijelaskan lebih lanjut oleh Wirdjono Prodjodikoro bahwa penggolongan ini terlihat dalam KUHP yang terdiri atas tiga buku. Buku I memuat ketentuan-ketentuan Umum (*Algemeneleerstu en*). Buku II memuat tindak-tindak pidana yang masuk golongan kejahatan (*misdrifven*). Buku III memuat tindak-tindak pidana pelanggaran (*overtreding*).<sup>44</sup>

Konsekuensi ditariknya ketentuan Pasal 542 ayat (1) KUHP menjadi Pasal 303bis KUHP, selain dikualifikasikan menjadi tindak pidana kejahatan, juga ketentuan Pasal 542 KUHP tersebut menjadi pasal mati oleh karena dicabut berdasarkan Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Pembahasan ini dipertanyakan apakah unsur-unsurnya

---

<sup>43</sup>Wirjono Prodjodikoro. 2016. *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, halaman 12.

<sup>44</sup>*Ibid.*

mengikuti kualifikasi dari semula sebagai pelanggaran berubah menjadi kejahatan, juga mengikuti unsur-unsur baru sesuai ketentuan Pasal 303bis KUHP.<sup>45</sup>

Pasal 2 ayat (2) KUHP berkaitan erat dengan Pasal 2 ayat (3) KUHP, oleh karena titik pusat perhatian dalam perubahannya adalah ketentuan Pasal 542 ayat (2) KUHP yang merubah dari hukuman kurungan menjadi hukuman penjara serta merubah pula ancaman pidana penjara dan pidana dendanya menjadi lebih besar dan berat. Sedangkan Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974, hanya menentukan perubahan sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, menentukan pula pada Pasal 3 ayat (1) bahwa “Pemerintah mengatur penertiban perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-Undang ini”, Ditentukan pada Pasal 3 ayat (2) bahwa “Pelaksanaan ayat (1) pasal ini diatur dengan Peraturan Perundang-Undangan. Peraturan Perundangan yang dimaksudkan oleh ketentuan Pasal 3 ayat (2) tersebut ialah Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.<sup>46</sup>

### **C. Pengaturan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian yang Menggunakan Sarana Internet**

Saat ini perkembangan teknologi di era globalisasi begitu pesat utamanya pada aspek teknologi informasi yang menjadikan masyarakat semakin mudah untuk menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Faedah dari kemajuan teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga

---

<sup>45</sup>Agus Trijaya, *Op.Cit.*, halaman 49.

<sup>46</sup>*Ibid.*, halaman 50.

memberikan dampak negatif yakni memberikan peluang untuk dijadikan sarana melakukan tindak pidana dalam dunia maya (*cyber crime*). *Cyber crime* dimaknai sebagai suatu kegiatan ilegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global.<sup>47</sup>

*Cyber crime* terkait juga dengan terminologi *cyber space*. *Cyber space* dilihat sebagai dunia komunikasi berbasis komputer. *Cyber space* juga dianggap sebuah realitas baru dalam kehidupan sehari-hari yang dikenal dengan sebutan internet. Sistem kerja dari *cyber space* ini dapat dikatakan mengubah suatu jarak dan waktu yang dulu terbatas sekarang menjadi tidak terbatas.<sup>48</sup> Penyalahgunaan dalam suatu *cyber space* ini yang kemudian dikenal dengan *cyber crime*.<sup>49</sup>

Berkembangnya teknologi informasi tidak hanya memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, tapi kemudian teknologi informasi itu dimanfaatkan untuk melakukan kejahatan yang saat ini terjadi di masyarakat yaitu perjudian *game* online yang memakai internet sebagai sarannya. Perjudian *game online* diklasifikasikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian itu. Perjudian merupakan bentuk pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.<sup>50</sup>

Terbitnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang didalamnya mengatur berbagai kegiatan

---

<sup>47</sup>Siswanto Sunarso. 2009. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 40.

<sup>48</sup>Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana Prenada Media, halaman 46.

<sup>49</sup>*Ibid.*, halaman 47.

<sup>50</sup>Lanka Amar. 2017. *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*. Bandung: CV Mandar Maju, halaman 1.

yang dilakukan di dunia maya, termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum serta mengandung unsur pidana. Meskipun tindak pidana dunia maya (*cyber crime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam UU ITE tersebut.

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.<sup>51</sup>

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. Unsur subjektif perjudian dengan menggunakan sarana internet, yaitu:

1. Setiap orang

Yang dimaksud dengan orang adalah orang perseorangan, baik warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum. Dalam penerapannya

---

<sup>51</sup>Adela Arianti. “Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet (Studi Di Polda Sumatera Utara)”. *Skripsi*. Medan: Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2016, halaman 38.



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.

## 2. 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:

### 1. 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.

## 2. Mentransmisikan

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

## 3. 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.

## 4. 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”.

## 5. 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.

### **BAB III**

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Modus Pelaku Perjudian Berkedok *Game Online* Di Kota Medan**

Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mengalami pasang surut dalam beberapa tahun belakangan ini. Krisis moneter tahun 1997-1999 dihampir seluruh negara di dunia serta kemudian terpaan resesi ekonomi hampir setiap tahun dirasakan, tentunya sangat berpengaruh terhadap jalannya sektor ekonomi. Pola hidup yang konsumtif tentunya menuntut setiap orang harus mencapai target penghasilan yang dapat memenuhi tuntutan hidup konsumtif tersebut. Akibatnya sebagian orang banyak mengambil jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan hidup tersebut diantaranya dengan melakukan tindak pidana misalnya mencuri, merampok, berjudi dan lain sebagainya.

Banyak orang yang karena ekonominya dalam keadaan sulit rela untuk menjadi juru tulis judi toto gelap, wanita-wanita yang penghasilan suaminya tidak mencukupi kebutuhan keluarga menjadi pengedar narkoba, terjun ke dunia prostitusi, anak-anak yang dipaksa menjadi pengemis, merupakan fenomena-fenomena yang sering nampak baik di televisi maupun media cetak. Artinya makin banyaknya tindak pidana yang terjadi mengindikasikan bahwa keadaan ekonomi lagi dalam masalah yang besar.

Aktivitas perjudian sebagai fenomena sosial dalam sejarah peradaban manusia berlangsung di seluruh dunia, dalam bentuk dan definisi yang bervariasi. Perjudian pada umumnya dianggap sebagai salah satu bentuk penyakit

masyarakat, sehingga dalam berbagai sudut pandang baik hukum positif maupun norma-norma agama, serta menurut kebiasaan masyarakat (hukum adat), perjudian dinilai satu perbuatan terlarang. Masalahnya karena merupakan bagian dari pranata sosial, dalam praktiknya perjudian sangat sulit dihilangkan atau diberantas. Bentuk, materi dan jenis perjudian selalu mengalami perkembangan dengan mengalami inovasi, modifikasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada.

Seiring dengan perjalanan waktu dan tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Kemajuan teknologi yang kian berkembang setiap saat, tentunya tidak mungkin untuk ditolak. Perkembangan teknologi ini sebenarnya sangat positif, dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam kehidupan manusia, namun pada sisi lain justru menjadi serangan balik terhadap masyarakat. Pada saat ini, kejahatan tidak hanya dilakukan di dunia nyata, namun juga melalui teknologi internet, yang salah satunya adalah judi *game online*.

Judi *game online* termasuk dalam klasifikasi kejahatan *cyber crime* karena untuk memainkannya memerlukan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet. Sistem judi *game online* sangat mudah dilakukan karena mudah dan murah di akses melalui internet, meskipun cara memainkannya berbeda dengan judi konvensional. Judi *game online* ini dapat dimainkan oleh pemainnya tanpa perlu hadir langsung ke tempat perjudian. Pada perjudian

konvensional, harus dilakukan secara langsung dan harus ada ditempat perjudian.<sup>52</sup>

Banyak orang yang mencari keuntungan melalui permainan judi *online* ini meskipun mendatangkan mudharat yang besar tentunya, dikarenakan hidup dalam kondisi yang tidak pasti. Permainan judi ini baik konvensional maupun *online* dapat membentuk karakter masyarakat untuk tidak giat bekerja, yang hanya memikirkan keuntungan dari permainan tersebut dengan mengharapkan keuntungan yang belum jelas atau tidak ada bentuknya.<sup>53</sup> Artinya permainan judi menimbulkan dampak negatif yang luar biasa daripada manfaat yang akan diperoleh. Saat ini judi sudah banyak bentuknya misalnya lotere, undian, bahkan judi sudah dapat dimainkan secara *online*, sarana yang digunakan biasanya telepon pintra (*smart phone*), komputer dan alat lainnya dengan basis internet.<sup>54</sup>

Judi termasuk salah satu tindak kriminal dalam pandangan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Ada banyak bentuk tindakan kriminalitas yang berkembang serta merebak di tengah-tengah masyarakat, yang salah satunya adalah perjudian. Padahal dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, sangat jelas dan rinci terkait dengan larangan perjudian. Perjudian pada hakikatnya berlawanan dengan norma-norma agama, kesusilaan,

---

<sup>52</sup>Rizkqi Kurniadi Nurdin, "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/Pid.B/2016/PN.Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam". *Skripsi*. Jakarta: Program Studi Hukum Pidana Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022, halaman 14.

<sup>53</sup>Kutbuddin Aibak. 2017. *Kajian Fiqh Kontemporer*. Yogyakarta: Kalimedia, Edisi Rvisi, halaman 204.

<sup>54</sup>Dewi Bunga, "Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia", *Vyavahara Duta*, Vol. XIV, No. 1, Maret 2019, halaman 24.

moral Pancasila yang akan membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam beberapa tahun belakangan banyak orang yang terlibat dalam perjudian *game online*, tidak hanya di kalangan orang dewasa saja, namun juga telah merambah kepada anak-anak. Anak-anak sekolah dan juga mahasiswa juga banyak terjebak dalam perjudian *game online* sehingga telah meracuni pola pikir dan pola sikap dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya adalah penggemar judi *game online* rela menghabiskan uangnya hanya untuk mendapatkan keuntungan yang lebih melalui cara-cara singkat meskipun bertentangan dengan aturan yang ada.

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi dengan rasa sakit kepala.<sup>55</sup>

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>Tantri C. Bachtiar, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online (Studi Kasus Di Kota Makassar Tahun 2014-2016)". *Skripsi*. Makassar: Departemen Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, 2017, halaman 42.

<sup>56</sup>John C Beck dan Mitchell Wade. 2007. *Gamers Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT Grasindo, halaman 92.

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Boomingnya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. *Game online* saat ini tidak sama dengan saat *game online* pertama sekali diperkenalkan. Pada saat muncul pertama kali sekitar tahun 1960, komputer saat itu hanya dapat dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang dapat bermain *game* itu bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).<sup>57</sup>

Mansur mengatakan dengan memerhatikan karakteristik internet yang bersifat khusus itu, maka internet dapat menjadi media yang memudahkan seseorang untuk melakukan berbagai tindak pidana yang berbasis teknologi informasi. Mansur mengatakan bahkan di beberapa website sering dijumpai adanya *space* (ruang) untuk melakukan aktivitas perjudian.<sup>58</sup>

*Game online* berbeda dengan *game-game* lainnya, memiliki daya tarik dan daya pikat kepada penggemarnya, terkhusus generasi muda. Hal ini pula yang kemudian menyebabkan adanya potensi atau peluang bagi para pelaku tindak kejahatan. *Game online* dijadikan sebagai media perjudian, yang dibungkus begitu rapi dengan memanfaatkan sarana internet sehingga lebih mudah dimainkan serta lebih aman digunakan.

---

<sup>57</sup>Lasykar Amin. "Bermain *Game Online* Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal al-Syakhsiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia, halaman 15.

<sup>58</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elistaris Gultom. 2016. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama, halaman 87-88.



Terjadinya tindak pidana perjudian *game online* tentunya memiliki modus operandi tersendiri. Paling tidak ada 2 (dua) modus operandi tindak pidana perjudian *game online*, yaitu:

1. Perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung

Modus operandi transaksi langsung ini adalah judi *online* apa yang dilakukan penjudi menggunakan aplikasi game di dunia virtual yang sama dengan judi yang biasa dilakukan di dunia nyata. Aplikasi di internet yang digunakan oleh para penjudi tentu tidak bisa ditutup oleh pihak berwenang karena hanyasebuah aplikasi yang digunakan untuk menghibur diri sendiri tanpa ada unsur perjudian di dalamnya. Tapi itu bukan kejahatan jika Anda tidak melakukannya memanfaatkan kelemahan yang ada dalam sistem penegakan hukum ini. Game ini yang seharusnya hanya untuk hiburan salahgunakan untuk perjudian.

Ada berbagai macam aplikasi yang digunakan untuk memainkan judi ini, namun penulis hanya akan mengambil salah satunya yaitu: Aplikasi Zynga Poker. Aplikasi ini menggunakan sistem yang sama dengan judi poker pada umumnya, namun di aplikasi ini tidak ada bertaruh antara pemain dan pemain. Mata uang yang digunakan dalam Game ini biasanya disebut "chip". Chip ini diperoleh dengan berbagai cara, baik dari bonus harian, bermain seperti permainan poker, atau beli chip langsung ke administrator aplikasi game (selanjutnya disebut admin).

Untuk memiliki banyak chip tentunya taruhan menggunakan bonus harian yang biasanya kecil ini harus membutuhkan banyak waktu, jadi untuk meningkatkan nilai taruhan pemain hanya memiliki dua cara yaitu dengan

membeli chip dari administrator aplikasi game atau dengan pembelian langsung dari pemain yang memiliki banyak chip yang pasti lebih murah dibandingkan membeli langsung ke admin game, meskipun membeli chip dari pemain lain adalah pelanggaran aturan main. Dari sinilah tempat judi *online* ini dimulai.

## 2. Perjudian *online* dengan sistem deposit

Jenis judi *online* ini berkembang dari tahun 2010, judi ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, tapi beredar di dunia maya. Para pemain judi online ini mengirimkan dana ke akun admin dan dana yang dikirim akan dikonversi menjadi bentuk mata uang dalam permainan. Jenis judi online ini lebih banyak diminati karena bertujuan untuk berjudi.<sup>59</sup>

Jenis perjudian ini sangat sistematis karena mereka menggunakan metode yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga para pemain merasa lebih aman dalam memainkan jenis judi online ini. Tahapan perjudian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

### a. Pendaftaran *account*

Pada tahap ini, pemain judi *online* jenis ini mendaftar dengan menu registrasi yang telah disiapkan. Biasanya para pemain harus mengisi beberapa data yang dapat dipalsukan, tetapi ada beberapa data yang harus valid seperti nomor rekening, nama pengguna dan identitas lainnya.

### b. Deposit dana

Pada tahap ini pemain diharuskan untuk mengirimkan dana ke nomor tersebut akun admin yang terdaftar di situs judi *online* itu. Dana yang dikirim dapat

---

<sup>59</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

dikirim melalui mesin ATM atau langsung dikirim menggunakan layanan *teller* di bank akun admin. Setelah dikirim, pemain judi akan buka situs web dan isi data setoran yang diperlukan biasanya berisi waktu setoran, bank dan nomor seri pengiriman atau bisa chat langsung ke tellernya permainan.

c. Perjudian

Pada tahap ini pemain bermain sesuai dengan judi online yang digemarinya, dua jenis judi yang paling laris adalah judipoker dan taruhan sepak bola. Dalam perjudian poker, biasanya kotamanfaatkan masing-masing dua persenkemenangan. Sementara dalam perjudian sepak bola, kota mengambiluntung dari pemasangan pemain yang salah prediksi.

d. Pencairan dana

Pencairan dana oleh pemain dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Pemain yang memenangkan taruhan dapat mengobrol dengan teller game dan diinstruksikan untuk mengubah dana mereka miliki di dunia maya ke dunia nyata dengan mengirimkan dana ke rekening yang bersangkutan.

Dalam *game online* terdapat beberapa jenis kategori yaitu sebagai berikut:

1. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

Ciri khas dari *game* ini adalah ketika seorang pemain merasa ada dalam permainan dalam sudut pandang tokoh karakter yang ada di *game* itu. Lazimnya *game* ini sering dimainkan dalam jenis *game* peperangan, dimana pemain dapat bermain sendiri atau tim dan dapat berperang atau bertarung antara pemain atau tim.

2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)

*Game* ini menekankan kepada pemain agar memiliki strategi yang handal dan pandai mengatur serta mengolah suatu dunia dalam *game* tersebut dalam waktu apapun. Dalam *game* tersebut pemain akan menjalankan beberapa karakter dan mengembangkan sumber daya alam dan desa/kota dalam *game* tersebut.

### 3. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Dalam jenis *game* ini pemainnya memerankan tokoh-tokoh khayalan (fiktif) dan mengerjakan misi tertentu untuk menaikkan level serta pemainnya disatukan dalam beberapa server, di sini pemain akan bertemu dengan pemain seluruh Indonesia atau bahkan seluruh dunia.

### 4. *Cross-Platform Online*

*Game* jenis ini dapat dimainkan dengan perangkat *game* yang berbeda dengan menggunakan konsol (*console game*). Saat ini mesin permainan sudah berkembang menggunakan jaringan sumber terbuka (*open source network*).

### 5. *Browser game*

*Browser game* dapat dimainkan melalui browser seperti mozilla, google atau opera, permainan ini menggunakan pemain tunggal dapat dimainkan melalui peramban dengan HTML dan teknologi scripting HTML.

### 6. *Simulation Games*

Pada simulasi *game* ini pemain akan memerankan karakter selayaknyadirinya sendiri dalam kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Dalam permainan ini, karakter hidup dalam dunia virtual selayaknya manusia dan dapat bersosialisasi dengan karakter lainnya.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab seseorang bermain *game online* yaitu:

1. Mencari pengalaman

Sri Esti mengatakan bahwa pengalaman adalah sebuah nilai yang menyangkut penerimaan dari dunia yang kemungkinan memiliki arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif meskipun seorang individu tidak melakukan suatu perbuatan yang bernilai positif.<sup>60</sup>

2. Interaksi sosial

Interaksi dalam satu permainan *game online* tidak memiliki sebuah batasan sehingga pemain dapat mencari atau mengembangkan kemampuan baik kemampuan bermain maupun komunikasi dengan sesama pemain. Interaksi sosial dapat berjalan dengan baik apabila para pemain memiliki keinginan untuk mengembangkan potensi bermain dan berinteraksi kepada pemain lainnya tanpa membedakan suku, ras dan agama yang biasanya di dalam *game online* tersebut sebuah komunitas guna menciptakan hal tersebut.

3. *Level up* di dalam *game*

Seorang pemain *game online* sering kali terlalu fokus dalam menaikkan level permainannya sehingga melupakan hal-hal yang semestinya dia lakukan di dunia nyata seperti mandi, makan bahkan pulang ke rumah. Hal ini sering sekali terjadi jika seorang pemain sudah menemukan sebuah permainan yang menarik menurut dirinya, pemain akan memberikan porsi lebih dalam *game* tersebut untuk menaikkan level permainan demi menggapai kepuasan di dalam

---

<sup>60</sup>Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, halaman 74.

dirinya dan sering kali hal tersebut menjadikan pemain lupa akan kebutuhan pribadi dirinya.<sup>61</sup>

#### 4. *Escapism* (lari dari kenyataan)

*Escapism* (lari dari kenyataan) adalah suatu penyakit gangguan jiwa yang mana sipenderita merasakan tekanan batin yang menurutnya luar biasa serta memiliki rasa ketidaksenangan terhadap aktivitas sehari-hari yang terjadi di dalam kehidupannya seperti adanya tekanan di dalam pekerjaan maupun tuntutan di dalam kampus atau sekolah dan keluarga. Penderitaan yang dirasakan tersebut dapat dialihkan dengan berbagai cara diantaranya adalah dengan hiburan. *Escapism* dapat diartikan dengan tindakan seseorang untuk menghilangkan beban pikiran, tekanan ataupun kesedihan yang dideritanya yang biasanya hal tersebut dialihkan kepada kegiatan yang kurang bermanfaat seperti bermain *game online*, alkohol bahkan narkoba.<sup>62</sup>

#### 5. Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor yang menarik seseorang untuk bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena *game online* mampu memberikan *benefit* dari sisi ekonomi bagi para pemainnya mulai dari adanya kompetisi dengan total hadiah milyaran, *live streaming* atau pun membuat sebuah video rekam permainan *game* yang kemudian di *upload* di *platform* media sosial. Hal ini tentu menarik para pemain *game online* untuk bermain secara serius dalam mengasah skill permainannya sebab hal tersebut dapat

---

<sup>61</sup>Alfa Hartoko. 2015. *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta: Grhatama, halaman 82.

<sup>62</sup>Anhar. 2016. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains, halaman 73.

menguntungkan bagi dirinya. Tak hanya itu, dalam permainan *game online* juga memiliki event-event tertentu yang dilakukan secara undian dengan hadiah yang menarik dan dapat mendukung dalam *game* menjadi lebih efisien.

## **B. Faktor Hambatan Pada Proses Penegakan Hukum Bagi Pelaku Perjudian Berkedok *Game Online* di Kota Medan**

Judi merupakan sebuah permainan di mana pemain bertaruh untuk satu pilihan di antara beberapa pilihan, di mana hanya ada satu pilihan saja yang benar dan menjadipemenang. Dalam permainan judi, peraturan serta jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.<sup>63</sup>Pertaruhan dalam permainan judi ini sifatnya murni spekulatif untung-untungan, di mana konsepsi untung-untungan ini sedikit banyak mengandung unsur kepercayaan mistik terhadap keberuntungan.<sup>64</sup>Perjudian dilakukan dengan cara mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan semata, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang nilainya jauh lebih besar dari jumlah harta awal.

Perjudian merupakan tindak kejahatan dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Apabila dilihat dari perspektif kriminologi, kejahatan adalah setiap tindakan atau perbuatan tertentu yang tidak disetujui oleh masyarakat. Hal ini berarti setiap kejahatan tidak harus dirumuskan terlebih dahulu dalam suatu peraturan hukum pidana. Jadi setiap perbuatan yang anti

---

<sup>63</sup>M. Sudrajat. 2017. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*. Bandung: Remadja Karya, halaman 179.

<sup>64</sup>Kartini Kartono. 2014. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Perss, halaman 58.

sosial, merugikan serta membuat jengkel masyarakat secara kriminologis dapat diartikan sebagai kejahatan.<sup>65</sup>

Abdulsyani mengatakan bahwa penyebab terjadinya kejahatan dapat dirinci melalui beberapa fase sebab timbulnya suatu perbuatan jahat, antara lain:

1. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari hubungan antara sifat keserakahan (sifat manusia yang tidak pernah cukup dan puas) terhadap kebutuhan akan benda-benda mewah. Hal ini berarti penyebab timbulnya kejahatan itu bergantung pada diri manusia itu sendiri tanpa pengaruh atau tekanan dari pihak luar yang mendorong seseorang untuk berbuat jahat.
2. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari sifat-sifat jahat yang datangnya dari diri luar manusia itu sendiri, yang artinya tindakan kejahatan di luar kehendak sadar pelaku. Dalam hal ini, seseorang atau pelaku kejahatan itu dianggap tidak bersalah, sebab tindakan yang dilakukan bukan atas kemauan yang bersangkutan.
3. Sebab-sebab kejahatan yang timbul akibat dari pengaruh iklim. Mengenai hal ini banyak kalangan yang menganggap bahwa kurang rasional jika penyebab seorang melakukan kejahatan akibat dari iklim, namun hal ini juga perlu dipertimbangkan karena iklim yang panas juga memengaruhi suhu tubuh dari seseorang dimana orang yang mudah tersinggung atau gampang emosi lebih cenderung gampang untuk melakukan kejahatan.
4. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari sudut pandang yang sifatnya individualistis dan intelektualistis. Artinya manusia dianggap mempunyai kemampuan beralternatif dalam berbuat yang menyenangkan atau berbuat yang mungkin dapat mengakibatkan penderitaan.
5. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari akibat garis keturunan. Premis ini menerangkan timbulnya perbuatan jahat karena adanya faktor bakat yang terdapat dalam diri manusia.
6. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari kemelaratan atau ketunaan akan kebutuhan hidup. Premis ini dapat mendeskripsikan awal timbulnya kehendak jahat dalam diri seseorang atas dorongan keinginan untuk mendapatkan apa yang tak dimilikinya atau menambah apa yang dimilikinya. Kenyataan ini dapat disaksikan dalam kehidupan manusia di dalam masyarakat.
7. Sebab-sebab kejahatan yang timbul dari pengaruh lingkungan. Premis ini menggambarkan bahwa faktor lingkunganlah yang memungkinkan manusia untuk dapat mengembangkan diri dan kemampuannya, terutama dengan adanya berbagai kesempatan peniruan (imitatif) terhadap masyarakat.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup>Moh. Arief Fahlevianto R., Upaya Polri Dalam Mengungkap Modus Operandi Tindak Pidana Perjudian (Studi di Sub. Bag Reskrim Polwil Malang)". *Skripsi*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Brawijaya Fakultas Hukum, 2008, halaman 12.

<sup>66</sup>Abdulsyani. 2018. *Sosiologi Kriminalitas*. Bandung: Remadja Karya, halaman 21-23.



Ketujuh fase sebab-sebab yang memungkinkan timbulnya kejahatan di atas merupakan proses perkembangan sosial yang bisa ditambah dengan teknologi dan ilmu pengetahuan, yang menunjukkan pengaruh terhadap banyak timbulnya perilaku menyimpang (*devianbehavior*) atau kriminalitas. Faktor yang paling menonjol dalam timbulnya suatu kejahatan adalah faktor lingkungan, ekonomi, peranan keluarga atau masyarakat (tatanan sosial) yang menguntungkan dan keadaan terpaksa atau terdesak.<sup>67</sup>

Gabriel Trade dan Emile Durkheim mengatakan bahwa kejahatan itu merupakan insiden ilmiah dan merupakan gejala sosial yang tak bisa dihindari dalam revolusi sosial, dimana secara mutlak terdapat satu minimum kebebasan individual untuk berkembang, sehingga terdapat tingkah laku masyarakat yang tidak bisa diduga untuk mencari keuntungan dalam setiap kesempatan. Singkatnya, kemiskinan dan kesengsaraan itu menjadi sumber utama dari timbulnya kejahatan. Kemiskinan kronis tanpa jalan keluar yang mengakibatkan banyak orang berputus asa, sehingga kejahatan dijadikan jalan satu-satunya untuk menolong kelangsungan hidupnya.<sup>68</sup>

Masalah kriminalitas bukanlah persoalan biasa, terutama dalam masyarakat yang tengah mengalami perubahan-perubahan sosial ekonomi seperti Indonesia. Masalah kriminalitas tersebut harus ditanggapi dengan mengacu pada konteks sosial yang lebih luas dengan mempertimbangkan pula kenyataan

---

<sup>67</sup>B. Simandjuntak. 2016. *Beberapa Aspek Patologi Sosial*. Bandung: Alumni, halaman 192.

<sup>68</sup>Kartini Kartono, *Op.Cit.*, halaman 147-148.

pelaksanaan fungsi aparat kamtibmas dalam lingkungan sosial, ekonomi, politik, teknologi, dan hukum yang semakin kompleks.<sup>69</sup>

Tingkat kriminalitas yang tinggi terutama untuk kasus perjudian yang tidak ada habisnya itu, menunjukkan bahwa penegakan hukum yang dilaksanakan selama ini belumlah maksimal, sehingga tindak pidana perjudian baik *online* maupun konvensional tetap terjadi baik secara kualitas maupun kuantitasnya. Penegakan hukum merupakan terjemahan bahasa Inggris dari kata *law enforcement* dan bahasa Belanda yang berasal dari kata *rechtstoepassing* dan *rechtshandhaving*.<sup>70</sup> Makna penegakan hukum secara konseptual menurut Soekanto adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah yang mantap dan menegawantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Konsepsi yang memiliki dasar filosofis tersebut membutuhkan penjelasan yang lebih lanjut, dengan demikian tampak lebih konkrit.<sup>71</sup>

Menurut Satjipto Rahardjo penegakan hukum merupakan suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum menjadi kenyataan. Bahwa yang disebut keinginan-keinginan hukum di sini tidak lain adalah pikiran-pikiran pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan hukum.<sup>72</sup> Pada

---

<sup>69</sup>Mulyana W. Kusumah. 2016. *Kejahatan, Penjahat dan Reaksi Sosial*. Bandung: Alumni, halaman 3.

<sup>70</sup>Satjipto Rahardjo (1). 2014. *Sosiologi Hukum Perkembangan Metode dan Pilihan Masalah*. Yogyakarta: Genta Publishing, halaman 191.

<sup>71</sup>Soerjono Soekanto. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, halaman 5.

<sup>72</sup>Satjipto Rahardjo (2). 2016. *Penegakan Hukum Sebagai Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Publishing, halaman 25.

hakikatnya penegakan hukum merupakan tahap pelaksanaan aturan-aturan hukum secara konkrit dalam kehidupan masyarakat.

Aparat kepolisian merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian. Polisi dan masyarakat adalah 2 (dua) subjek sekaligus objek yang tidak mungkin dipisahkan. Polisi lahir karena ada masyarakat, sebaliknya masyarakat juga membutuhkan kehadiran polisis untuk menjaga ketertiban, keamanan dan keteraturan masyarakat. Seperti inilah teori lahirnya polisi yang dalam bahasa Yunani kuno disebut dengan *politeia*.<sup>73</sup> Terminologi polisi sebagai organ atau lembaga pemerintahan yang ada dalam Negara, sedangkan terminologi kepolisian adalah sebagai organ dan sebagai fungsi. Sebagai organ yaitu suatu lembaga pemerintahan yang terorganisasi dan terstruktur dalam organisasi Negara. Sebagai fungsi, yakni tugas dan wewenang serta tanggung jawab lembaga atas kuasa undang-undang untuk menyelenggarakan fungsinya, antara lain pemeliharaan keamanan, ketertiban masyarakat, penegak hukum, pelindung, pengayom dan pelayanan masyarakat.<sup>74</sup>

Sadjiono mengatakan bahwa dalam menjalankan fungsinya sebagai aparat penegak hukum polisi wajib memahami asas-asas hukum yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan tugas, yakni:

1. Asas legalitas, dalam melaksanakan tugasnya sebagai penegak hukum wajib tunduk pada hukum.
2. Asas kewajiban merupakan kewajiban polisi dalam menangani permasalahan dalam masyarakat yang bersifat diskresi, karena belum diatur dalam hukum.

---

<sup>73</sup>Kunarto. 2002. *Merenungi Kritik Terhadap Polri*. Jakarta: PT Cipta Manunggal, halaman 82.

<sup>74</sup>Sadjiono. 2015. *Memahami Hukum Kepolisian*. Yogyakarta: LaksBang Persindo, halaman 5.

3. Asas partisipasi, dalam rangka mengamankan lingkungan masyarakat, polisi mengkoordinasikan pengamanan swakarsa untuk mewujudkan kekuatan hukum dikalangan masyarakat.
4. Asas preventif, mengedepankan tindakan pencegahan dari penindakan kepada masyarakat.
5. Asas subsidiaritas, melakukan tugas instansi lain agar tidak menimbulkan permasalahan yang lebih besar sebelum ditangani oleh institusi yang membidangi.<sup>75</sup>

Tugas polisi secara umum termaktub dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, mengatur bahwa tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah:

- a. Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat;
- b. Menegakkan hukum;
- c. Memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.

Untuk mendukung tugas pokok di atas, polisi juga memiliki tugas-tugas lainnya yang termaktub dalam Pasal 14 ayat (1) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, yaitu:

- a. Melaksanakan pengaturan, penjagaan, pengawalan, dan patroli terhadap kegiatan masyarakat dan pemerintah sesuai kebutuhan;
- b. Menyelenggarakan segala kegiatan dalam menjamin keamanan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas di jalan;
- c. Membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan;
- d. Turut serta dalam pembinaan hukum nasional;
- e. Memelihara ketertiban dan menjamin keamanan umum;

---

<sup>75</sup>*Ibid.*, halaman 17.

- f. Melakukan koordinasi, pengawasan dan pembinaan teknis terhadap kepolisian khusus, penyidik pegawai negeri sipil dan bentuk-bentuk pengawasan swakarsa;
- g. Melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap semua tindak pidana sesuai dengan hukum acara pidana dan peraturan perundang-undangan lainnya;
- h. Menyelenggarakan identifikasi kepolisian, kedokteran kepolisian, laboratorium forensik dan psikologi kepolisian untuk kepentingan kepolisian;
- i. Melindungi keselamatan jiwa raga, harta benda, masyarakat, dan lingkungan hidup dari gangguan ketertiban dan/atau bencana termasuk memberikan bantuan dan pertolongan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia;
- j. Melayani kepentingan masyarakat untuk sementara sebelum ditangani oleh instansi dan/atau pihak yang berwenang;
- k. Memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan kepentingannya dalam lingkup tugas kepolisian; serta
- l. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan tugas-tugas polisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tugas polisi ada dua, yaitu untuk memelihara keamanan, ketertiban, menjamin dan memelihara keamanan negara, orang, benda dan masyarakat serta mengupayakan ketaatan warga negara dan masyarakat terhadap hukum dan peraturan-undangan yang berlaku. Tugas ini lazimnya disebut sebagai tugas preventif dan tugas represif. Tugas ini bertujuan untuk menindak segala hal yang dapat mengganggu keamanan masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pasal 15 ayat (1) Undang-Undang No.2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia bahwa dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut , polisi secara umum berwenang untuk:

- a. Menerima laporan dan/atau pengaduan;
- b. Membantu menyelesaikan perselisihan warga masyarakat yang dapat mengganggu ketertiban umum;
- c. Mencegah dan menanggulangi timbulnya penyakit masyarakat;
- d. Mengawasi aliran yang dapat menimbulkan perpecahan atau mengancam persatuan dan kesatuan bangsa;
- e. Mengeluarkan peraturan kepolisian dalam lingkup wewenang administratif kepolisian;
- f. Melaksanakan pemeriksaan khusus sebagai bagian dari tindakan kepolisian dalam rangka pencegahan;
- g. Melakukan tindakan pertama ditempat kejadian;
- h. Mengambil sidik jari dan identitas lainnya serta memotret seseorang;
- i. Mencari keterangan dan barang bukti;
- j. Menyelenggarakan Pusat Informasi Kriminal Nasional;
- k. Mengeluarkan surat izin dan/atau surat keterangan yang diperlukan dalam rangka pelayanan masyarakat;
- l. Memberikan bantuan pengamanan dalam sidang dan pelaksanaan putusan pengadilan, kegiatan instansi lain, serta kegiatan masyarakat; dan
- m. Menerima dan menyimpan barang temuan untuk sementara waktu.

Dalam menjalankan tugas-tugasnya tersebut, Pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia senantiasa bertindak berdasarkan norma hukum dan juga mengindahkan norma agama, kesopanan, kesusilaan serta menjunjung tinggi HAM. Polisi juga berperan dalam penegakan hukum dalam bidang peradilan atau Sistem Peradilan Pidana. Dalam Pasal 16 ayat (1) Undang-undang No.2 Tahun 2002 menyebutkan bahwa Kepolisian negara berwenang untuk:

- a. Melakukan penangkapan, penahanan, penggeledahan, dan penyitaan;
- b. Melarang setiap orang meninggalkan dan memasuki tempat kejadian perkara untuk kepentingan penyidikan;
- c. Membawa dan menghadapkan orang kepada penyidik dalam rangka penyidikan;
- d. Menyuruh berhenti orang yang dicurigai dan menanyakan serta memeriksa tanda pengenal diri;
- e. Melakukan pemeriksaan dan penyitaan surat;
- f. Memanggil orang untuk didengar dan diperiksa sebagai tersangka atau saksi;
- g. Mendatangkan orang ahli yang diperlukan dalam hubungannya dengan pemeriksaan perkara;
- h. Mengadakan penghentian penyidikan;
- i. Menyerahkan berkas perkara kepada penuntut umum;
- j. Mengajukan permintaan secara langsung kepada pejabat imigrasi yang berwenang di tempat pemeriksaan imigrasi dalam keadaan mendesak atau mendadak untuk mencegah atau menangkal orang yang disangka melakukan tindak pidana;

- k. Memberi petunjuk dan bantuan penyidikan kepada penyidik pegawai negeri sipil untuk diserahkan kepada penuntut umum;
- l. Mengadakan tindakan lain menurut hukum yang bertanggung jawab.

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 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 menegawantah sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.<sup>76</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 hambatan pada proses penegakan hukum bagi pelaku perjudian berkedok *game online* pada daerah hukum Kepolisian Resort Kota Besar Medan, 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>77</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>78</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;

---

<sup>76</sup>Soerjono Soekanto, *Loc.Cit.*

<sup>77</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op.Cit.*, halaman 89.

<sup>78</sup>Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, halaman 45.

- 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;
- h. Hukum diartikan sebagai perilaku teratur dan unik;
- i. Hukum diartikan sebagai jalinan nilai;
- j. Hukum diartikan sebagai seni.<sup>79</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>80</sup>

Tindak pidana perjudian dengan menggunakan *game online* 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 Resort Kota Besar Medan 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

---

<sup>79</sup>*Ibid.*

<sup>80</sup>*Ibid*, halaman 46.

tersebut menyebabkan upaya penanggulangan ataupun pencegahan tindak pidana perjudian internet mengalami kendala.<sup>81</sup>

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*, dating 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>82</sup>

## 2. Faktor kebudayaan

Faktor kebudayaan yang sebenarnya bersatu padu dengan faktor masyarakat sengaja dibedakan, karena di dalam pemahasannya ditengahkan masalah sistem nilai-nilai yang menjadi inti dari kebudayaan spiritual atau non materiel. Sebagai suatu sistem (atau subsistem dari sistem kemasyarakatan), maka hukum mencangkup struktur, substansi, dan kebudayaan. Struktur mencakup wadah ataupun bentuk dari sistem tersebut yang umpamanya

---

<sup>81</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

<sup>82</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op. Cit.*, halaman 90.

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>83</sup>

Terhadap kejahatan perjudian *game online*, khususnya di wilayah hukum Polrestabes Medan, 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 Polrestabes Medan sangat kental dengan adat/budayanya dalam melakukan permainan judi yang dalam hal ini sudah semakin canggih dengan menggunakan sarana internet yaitu judi *game online*.<sup>84</sup>

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

---

<sup>83</sup>Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, halaman 59.

<sup>84</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

- 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 dijalani garis itu, garis yang dijelmakan 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 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>85</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

---

<sup>85</sup>Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, halaman 63.

mencerminkan nilai-nilai yang menjadi dasar dari hukum adat supaya hukum perundang-undangan tersebut dapat berlaku secara efektif.<sup>86</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 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>87</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

---

<sup>86</sup>*Ibid.*, halaman 64.

<sup>87</sup>Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, halaman 19.

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>88</sup>

Terkait hal tersebut, faktor penegakan hukum merupakan salah satu faktor yang menjadi hal yang menjadi terhambatnya penegakan hukum di wilayah hukum Polrestabes Medan, seperti diketahui bahwa penegak hukum sendiri di wilayah hukum Polrestabes Medan masih sangat 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 Polrestabes Medan saja, melainkan melingkupi segala belahan dunia maupun benua, sehingga menyelidiki dan menyidik kasus *cybercrime* ini belum tentu dapat diatasi secara maksimal oleh pihak Polrestabes Medan pada khususnya.<sup>89</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 Polrestabes Medan itu sendiri seperti:

- a. Terbatasnya anggota polisi. Anggota Polisi Republik Indonesia yang ada di Polrestabes Medan tentunya lebih sedikit dalam menangani Perjudian dengan menggunakan sarana internet, dikarenakan kurangnya sumber daya manusianya dalam memahami kejahatan dengan menggunakan saran

---

<sup>88</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op. Cit.*, halaman 91.

<sup>89</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

internet itu sendiri. Selanjutnya dengan keternatasan tersebut, pihak Polrestabes Medan 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 hanya melakukan razia jika sarana dan prasarananya masi memadai atau cukup menampung pelaku perjudian yang terkena razia.
- 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 leah 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 Polrestabes Medan harus memiliki keahlian dalam ITE.
- e. Judi yang terorganisir. Pertama-tama kejahatan teroganisir 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. Disinilah bentuk perjudian *on line* berkembang dimana judi yang terorganisir ini juga ada dukungan dari masyarakat atau masyarakat yang kurang peduli terhadap ketertiban lingkungan.<sup>90</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 sewenang-wenang 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>91</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 tengahtengah kemajuan teknologi informasi sangat dirasakan jauh tertinggal.<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

<sup>91</sup>Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, halaman 13.

<sup>92</sup>Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom., *Op.Cit.*, halaman 92.

### **C. Upaya Penegakan Hukum Yang Dilakukan Oleh Pihak Kepolisian Terhadap Pelaku Perjudian Berkedok *Game Online* Di Kota Medan**

Kepolisian merupakan salah satu lembaga penegak hukum di Indonesia. Dalam Pasal 5 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia dinyatakan bahwa Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dan dalam negeri. Dari serangkaian tugas kepolisian tersebut, salah satu tugas yang menjadi perhatian adalah tugas dalam rangka menegakkan hukum. Kepolisian sebagai garda terdepan dalam proses penegakan hukum dituntut untuk mampu melaksanakan tugas secara baik dan profesional.<sup>93</sup>

Sebagai aparat penegak hukum, kepolisian mempunyai peran yang sangat penting dalam menanggulangi berbagai bentuk kejahatan atau tindak pidana yang terjadi di masyarakat, salah satunya adalah kasus perjudian. Penegakan hukum untuk menanggulangi perjudian harus dilakukan, alasannya karena perjudian dapat mengancam berlangsungnya ketertiban sosial di masyarakat.

Dalam rangka menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian di Medan, Polresta Medan melakukan 3 (tiga) upaya penegakan hukum, di antaranya sebagai berikut:

#### 1. Upaya preemtif

---

<sup>93</sup>Shinta Kusuma Wardani, "Tinjauan Kriminologi Dan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Di Kabupaten Klaten". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2012, halaman 79.

Pada praktik di lapangan, kepolisian menyebut istilah preemtif ini sebagai pembinaan masyarakat atau preventif tidak langsung, yakni pembinaan yang bertujuan agar masyarakat menjadi *law abiding citizens* (warga negara yang taat hukum).<sup>94</sup> Upaya preemtif merupakan upaya-upaya awal yang dilakukan oleh pihak kepolisian untuk mencegah terjadinya suatu tindak pidana. Usaha-usaha yang dilakukan dalam penanggulangan kejahatan secara preemtif dilakukan dengan cara menanamkan nilai-nilai atau norma-norma yang baik sehingga norma-norma tersebut dapat terinternalisasi dalam diri seseorang. Dalam hal ini berarti walaupun ada kesempatan untuk melakukan pelanggaran atau kejahatan namun tidak niat untuk melakukan hal tersebut, maka tidak akan terjadi kejahatan. Jadi dalam usaha preemtif faktor niat menjadi hilang walaupun ada kesempatan.<sup>95</sup>

Upaya preemtif pada dasarnya merupakan upaya pencegahan yang dilaksanakan secara dini, di antaranya mencakup kegiatan penyuluhan yang bersifat sasaran untuk mempengaruhi faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor peluang (faktor korelatif kriminogen) dari adanya suatu kejahatan. Dalam mencegah terjadinya tindak pidana perjudian di Kota Medan, Polrestabes melakukan penyuluhan hukum kepada masyarakat. Menurut Bripda Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan sesuai arahan pimpinan bahwa seluruh anggota Polrestabes harus lebih peduli pada lingkungan masing-masing. Satuan Pembinaan Masyarakat (Sat Binmas) dan Bhayangkara

---

<sup>94</sup>Parsudi Suparlan. 2013. *Bungai Rampai Ilmu Kepolisian Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Ilmu Kepolisian, halaman 40.

<sup>95</sup>A.S. Alam dan Amir Ilyas. 2018. *Kriminologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana, halaman 93.

Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Bhabinkamtibmas) di seluruh di wilayah hukum Kepolisian Sektor jajaran Kepolisian Resor Kota Besar Medan selalu menyampaikan himbauan kepada masyarakat untuk bekerjasama memberantas penyakit masyarakat atau molimo yang salah satunya adalah perjudian.<sup>96</sup> Dalam kegiatan penyuluhan hukum tersebut, Kepolisian Sektor jajaran Kepolisian Resor Kota Besar Medan menggandeng tokoh agama dan tokoh masyarakat untuk memperkuat peran masyarakat untuk bersama-sama memberantas penyakit masyarakat. Penyuluhan hukum ini dilakukan di kantor kepala desa/kelurahan maupun di rumah salah satu tokoh masyarakat. Dalam memberikan penyuluhan hukum sebagai upaya mencegah terjadinya tindak pidana perjudian, pihak kepolisian memberi penjelasan tentang ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur tindak pidana perjudian, sanksi yang diterima apabila melanggar ketentuan-ketentuan hukum tersebut, serta dampak yang diakibatkan dari adanya tindak pidana perjudian. Tujuan dilakukannya penyuluhan hukum adalah untuk meningkatkan pemahaman hukum dan kesadaran hukum masyarakat.<sup>97</sup>

## 2. Upaya preventif

Pada dasarnya, upaya preventif merupakan tindak lanjut dari upaya preemtif yang masih dalam tataran pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Dalam upaya ini yang ditekankan adalah menghilangkan kesempatan untuk

---

<sup>96</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

<sup>97</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.

dilakukannya kejahatan.<sup>98</sup>Upaya preventif bermaksud untuk mengadakan perubahan-perubahan yang bersifat positif terhadap adanya kemungkinan gangguan-gangguan dalam masyarakat.

Dalam mencegah terjadinya perjudian di kota Medan, Polresta Medan melakukan 2 (dua) cara antara lain sebagai berikut:

a. Melakukan patroli

Patroli menurut Surat Keputusan Kapolri dengan No: SKEP/608/VI/1997 adalah salah satu kegiatan kepolisian yang dilakukan oleh dua orang atau lebih anggota Polri sebagai usaha untuk mencegah bertemunya niat dan kesempatan, dengan jalan mendatangi, menjelajahi, mengamati, mengawasi, memperhatikan situasi dan kondisi yang diperkirakan akan menimbulkan gangguan Kamtibmas, serta menuntut kehadiran Polri untuk melakukan tindakan kepolisian guna memelihara ketertiban dan menjamin keamanan umum masyarakat. Adanya patroli yang rutin dan berkelanjutan dapat mencegah terjadinya tindak pidana di masyarakat seperti perjudian.

b. Melakukan operasi atau razia

Operasi atau razia dilakukan dengan tujuan mencegah terjadinya tindak pidana di masyarakat. Dalam mencegah terjadinya tindak pidana perjudian, Polresta Medan melakukan razia atau operasi di tempat-tempat yang rawan terjadi tindak pidana perjudian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu bahwasanya Polresta Medan tidak ada kompromi dengan adanya tindak pidana perjudian, bahwa sesuai arahan

---

<sup>98</sup>A.S. Alam dan Amir Ilyas, *Op.Cit*, halaman 92.

pimpinan Polri selalu ditekankan dan dilaksanakan operasi pekat atau penyakit masyarakat dengan sasaran di antaranya adalah pemberantasan preman dan perjudian.<sup>99</sup>

### 3. Upaya represif

Pada dasarnya upaya represif dilakukan pada saat terjadi kejahatan atau tindak pidana yang tindakannya berupa penegakan hukum dengan menjatuhkan hukum.<sup>100</sup> Upaya represif merupakan suatu upaya penanggulangan kejahatan secara konsepsional yang ditempuh setelah terjadinya kejahatan. Penanggulangan dengan upaya represif dimaksudkan untuk menindak para pelaku sesuai dengan apa yang telah diperbuat serta memperbaikinya kembali supaya pelaku tersebut sadar bahwasanya perbuatan yang dilakukannya adalah perbuatan yang melanggar hukum dan merugikan masyarakat, sehingga tidak akan mengulangnya kembali.

Dalam upaya represif untuk menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian, ada beberapa rangkaian tahapan penindakan, antara lain sebagai berikut:

#### a. Penyelidikan

Berdasarkan Pasal 1 angka 5 KUHAP, penyelidikan adalah serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam undang-undang. Penyelidikan dimulai ketika menerima laporan atau pengaduan

---

<sup>99</sup>Wawancara dengan Bripka Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022

<sup>100</sup>A.S. Alam dan Amir Ilyas, *Op.Cit*, halaman 96.

tentang terjadinya suatu peristiwa yang patut diduga sebagai tindak pidana perjudian.

b. Penyidikan

Menurut Pasal 1 angka 2 KUHAP, penyidikan adalah serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti itu membuat terang tentang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya. Dalam hal ini, penyidikan dilakukan untuk menunjuk tersangka tindak pidana perjudian untuk selanjutnya dapat memberikan pembuktian tindak pidana perjudian yang dilakukannya.

Pada proses penyidikan terdapat beberapa upaya paksa yang dapat dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1) Penangkapan

Berdasarkan ketentuan yang termaktub dalam Pasal 1 angka 20 KUHAP dinyatakan bahwa penangkapan adalah suatu tindakan penyidik berupa pengekangan sementara waktu kebebasan tersangka atau terdakwa apabila terdapat cukup bukti guna kepentingan penyidikan atau penuntutan dan atau peradilan dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini. Penangkapan dapat dilakukan setelah adanya bukti permulaan yang cukup, yaitu minimal ada laporan polisi dan satu alat bukti yang sah sebagaimana yang diatur dalam Pasal 184 KUHAP.

## 2) Penahanan

Ketentuan yang termaktub dalam Pasal 1 angka 21 KUHAP mengatur bahwa penahanan adalah penempatan tersangka atau terdakwa di tempat tertentu oleh penyidik atau penuntut umum atau hakim dengan penetapannya, dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana. Alasan dilakukannya penahanan adalah harus ada kekhawatiran bahwa ada tersangka atau terdakwa akan melarikan diri, merusak atau menghilangkan bukti, dan atau mengulangi tindak pidana yang telah dilakukan.

## 3) Penggeledahan

Ketentuan yang ada dalam Pasal 1 angka 17 KUHAP bahwa yang dimaksud dengan penggeledahan rumah adalah tindakan penyidik untuk memasuki rumah tempat tinggal dan tempat tertutup lainnya untuk melakukan tindakan penangkapan dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam KUHAP. Ketentuan yang termaktub dalam Pasal 1 angka 18 KUHAP mengatur bahwa yang dimaksud dengan penggeledahan badan adalah tindakan tersangka untuk mencari benda yang diduga keras ada pada badannya atau dibawanya serta untuk disita. Penggeledahan dilakukan harus dengan izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat, akan tetapi jika dalam keadaan mendesak, penyitaan dapat dilakukan tanpa terlebih dahulu mendapat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat.



#### 4) Penyitaan

Ketentuan yang termaktub dalam Pasal 1 angka 16 KUHAP mengatur bahwa penyitaan adalah serangkaian tindakan penyidik untuk mengambil alih dan atau menyimpan dibawah penguasaannya benda bergerak, berwujud atau tidak berwujud untuk kepentingan pembuktian dalam penyidikan. Penyitaan dilakukan harus dengan izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat, namun jika dalam keadaan mendesak, penggeledahan dapat dilakukan tanpa terlebih dahulu mendapat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat.

#### c. Pelimpahan berkas perkara ke tingkat kejaksaan

Pada tahap ini penyidik menyerahkan berkas perkara tindak pidana perjudian kepada penuntut umum. Kemudian penuntut umum akan memeriksa berkas perkara yang diserahkan oleh penyidik tersebut. Dalam waktu 14 hari, penuntut umum berkewajiban untuk memberitahukan hasil pemeriksaan terhadap berkas perkara kepada penyidik apakah berkas perkara penyidikan sudah dinyatakan lengkap (P.21) atau berkas perkara penyidikan belum dinyatakan lengkap (P.18/P.19). apabila berkas perkara sudah dinyatakan lengkap (P.21), maka selanjutnya penyidik akan menyerahkan tersangka dan barang bukti kepada penuntut umum.

Selain penegakan hukum tersebut diatas, ada baiknya pihak kepolisian bekerja sama atau berkolaborasi dengan Kementerian Informasi untuk menutup situs-situs yang menyediakan perjudian dalam bentuk *online*. *Game-game* yang ada yang berpotensi dijadikan ajang perjudian harus ditutup karena membuka

celah yang cukup besar terjadinya judi. Ironisnya situs-situs tersebut dibuka tanpa memberikan batasan umur untuk pengaksesnya, sehingga anak-anak pun dengan sangat bebas untuk bermain judi. Hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan karena anak-anak sudah bermain judi, sehingga dapat merusak mental si anak.

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

3. Modus pelaksanaan perjudian berkedok *game online* di kota Medan ada 2, pertama yaitu perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung yaitu judi *online* apa yang dilakukan penjudi menggunakan aplikasi game di dunia virtual yang sama dengan judi yang biasa dilakukan di dunia nyata. Aplikasi di internet yang digunakan oleh para penjudi tentu tidak bisa ditutup oleh pihak berwenang karena hanya sebuah aplikasi yang digunakan untuk menghibur diri sendiri tanpa ada unsur perjudian di dalamnya. Kedua, perjudian *online* dengan sistem deposit, yaitu judi ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, tapi beredar di dunia maya. Para pemain judi *online* ini mengirimkan dana ke akun admin dan dana yang dikirim akan dikonversi menjadi bentuk mata uang dalam permainan. Jenis judi *online* ini lebih banyak diminati karena bertujuan untuk berjudi.
4. Faktor hambatan pada proses penegakan hukum bagi pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan antara lain masih kurangnya kesadaran hukum di masyarakat, faktor kebudayaan dimana permainan judi sudah menjadi suatu yang sudah dianggap biasa di masyarakat karena merupakan hiburan, faktor penegak hukum dalam hal ini aparat kepolisian yang masih

minim sumber daya manusia yang memahami teknologi informasi untuk mengungkap tindak pidana judi secara *online*.

5. Upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian terhadap pelaku perjudian berkedok *game online* di kota Medan yakni upaya preventif yakni pembinaan yang bertujuan agar masyarakat menjadi *law abiding citizens* (warga negara yang taat hukum). Kemudian upaya preventif yaitu bermaksud untuk mengadakan perubahan-perubahan yang bersifat positif terhadap adanya kemungkinan gangguan-gangguan dalam masyarakat. termasuk upaya preventif ini antara lain melakukan patroli, melakukan operasi atau razia. Upaya represif dilakukan pada saat terjadi kejahatan atau tindak pidana yang tindakannya berupa penegakan hukum dengan menjatuhkan hukum.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Kepada pemerintah sudah saatnya untuk melakukan revisi terhadap undang-undang perjudian, karena perjudian sudah merambah kedalam sistem jaringan komputer sehingga modusnya juga berubah. Hal ini penting mengingat dengan merubah aturan perundang-undangan yang sesuai dengan konteks kekinian diharapkan memberikan sanksi hukum yang lebih berat kepada pelaku tindak pidana perjudian.
2. Kepada pihak kepolisian agar meningkatkan sumber daya manusianya terutama dalam bidang teknologi informasi berbasis internet, sehingga pengungkapan

kasus-kasus perjudian yang dilakukan secara *online* dapat dilakukan secara maksimal dan profesional.

3. Kepada pihak kepolisian agar dapat berkoordinasi dengan Kementerian Informasi untuk menutup situs-situs judi *online* yang dapat diakses begitu bebas sehingga siapa saja dapat membuka dan bermain judi di situs tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2015. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Abdulsyani. 2018. *Sosiologi Kriminalitas*. Bandung: Remadja Karya.
- Alam, A.S. dan Amir Ilyas. 2018. *Kriminologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Alfa Hartoko. 2015. *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta: Grhatama.
- Andi Hamzah. 1992. *Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Bunga Rampai Hukum Pidana dan Acara Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Anhar. 2016. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains.
- Anwar, A.K. Moch.. 2016. *Hukum Pidana Bagian Khusus*. Bandung: Alumni.
- Aziz Syamsuddin. 2007. *Dekriminalisasi Tindak Pidana Perjudian*. Jakarta: Katalog Perpustakaan Universitas Trisaksi.
- Beck, John C., dan Mitchell Wade. 2007. *Gamers Juga Bisa Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Dali Mutiara. 2017. *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Bintang.
- Didik M. Arief Mansur dan Elistaris Gultom. 2016. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Hari Saherodji. 2010. *Pokok-Pokok Kriminologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Ida Hanifah, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Medan: Pustaka Prima.
- Indah Sri Utami, 2012, *Aliran dan Teori Dalam Kriminologi*, Yogyakarta: Thafa Media.

- Ishaq. 2017. *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis serta Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Johnny Ibrahim. 2005. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia.
- Kartini Kartono. 2013. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kunarto. 2002. *Merenungi Kritik Terhadap Polri*. Jakarta: PT Cipta Manunggal.
- Kutbuddin Aibak. 2017. *Kajian Fiqh Kontemporer*. Yogyakarta: Kalimedia, Edisi Revisi.
- Lanka Amar. 2017. *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Mulyana W. Kusumah. 2016. *Kejahatan, Penjahat dan Reaksi Sosial*. Bandung: Alumni.
- Mustofa Muhammad. 2016. *Kriminologi*. Jakarta: UI Press.
- Nandang Sambas. 2015. *Kriminologi*. Bandung: UNISBA.
- Parsudi Suparlan. 2013. *Bungai Rampai Ilmu Kepolisian Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Ilmu Kepolisian.
- Romli Atmasasmita, 2005, *Teori dan Kapita Selekta Kriminologi*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Sadjiono. 2015. *Memahami Hukum Kepolisian*. Yogyakarta: LaksBang Persindo.
- Satjipto Rahardjo. 2014. *Sosiologi Hukum Perkembangan Metode dan Pilihan Masalah*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Penegakan Hukum Sebagai Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Sholehuddin, M. 1997. *Tindak Pidana Perbankan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Simandjuntak, B.. 2016. *Beberapa Aspek Patologi Sosial*. Bandung: Alumni.

- \_\_\_\_\_. 2009. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito.
- Siswanto Sunarso. 2009. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjono Dirdjosisworo. 1994. *Sinopsis Kriminologi Indonesia*. Bandung: Mandar Maju.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2012. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Pers. Edisi 1., Cet. 14.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakrat: UI Press.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Subagyo, P. Joko. 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori & Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudrajat, M.. 2017. *Tindak-Tindakan Pidana Tertentu*. Bandung: Remadja Karya.
- Sugeng Tiyarto. 2015. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*. Yogyakarta: Genta Press.
- Wirjono Prodjodikoro. 2003. *Tindak-Tindakan Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yesmil Anwar Adang, 2010, *Kriminologi*, Cet. I, Bandung: Refika Aditama.
- Zainuddin Ali. 2011. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, Cet. 3.

## **B. Jurnal**

- Dewi Bunga, "Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia", *Vyavahara Duta*, Vol. XIV, No. 1, Maret 2019.



### C. Skripsi

- Adela Arianti. "Upaya Kepolisian Dalam Meminimalisir Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Internet (Studi Di Polda Sumatera Utara)". *Skripsi*. Medan: Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2016.
- Agus Trijaya. 2020. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Dalam Masyarakat Di Wilayah Hukum Kabupaten Brebes". *Skripsi*. Tegal: Fakultas Hukum Universitas Pancasakti.
- Andi Kumala Yusri Tanra. 2017. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Putusan Nomor 76/Pid.B/2013/Pn.Pangkajene)". *Skripsi*. Makassar: Departemen Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
- Hilya Azkha Nissa, "Kajian Kriminologi Tindak Pidana Perjudian Di Kelurahan Kenali Besar Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi". *Skripsi*. Batanghari: Fakultas Hukum Universitas Batanghari.
- Lasykar Amin. "Bermain *Game Online* Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal al-Syakhsyiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
- Moh. Arief Fahlevianto R., Upaya Polri Dalam Mengungkap Modus Operandi Tindak Pidana Perjudian (Studi di Sub. Bag Reskrim Polwil Malang)". *Skripsi*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Brawijaya Fakultas Hukum, 2008.
- Rizkqi Kurniadi Nurdin, "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/Pid.B/2016/PN.Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam". *Skripsi*. Jakarta: Program Studi Hukum Pidana Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Shinta Kusuma Wardani. 2021. "Tinjauan Kriminologi Dan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Di Kabupaten Klaten". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
- Tantri C. Bachtiar, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online (Studi Kasus Di Kota Makassar Tahun 2014-2016)". *Skripsi*. Makassar: Departemen Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, 2017.

#### **D. Peraturan Perundang-undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Peraturan tentang Peraturan Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Judi.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

#### **E. Internet**

Nur Nafisah Ramadany, “Penuntutan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet Atau Online (Studi Kasus Putusan Nomor: 889/Pid.B/2014)”, melalui <https://www.http://repository.unmuhjember.ac.id/1960/8/ABSTRAK.pdf>, di akses tanggal 1 April 2022.

Syang Dwi Sasekti Jalu Sadha, “Penegakan Hukum Pidana *Cyberporn* Melalui *Media Sosial Berbasis Live Streaming Video*”, melalui <https://www.eprints.ums.ac.id>., diakses tanggal 12 Januari 2022, pukul 10.24 WIB.

#### **F. Wawancara**

Wawancara dengan Briпка Edwin R. Napitupulu di Polrestabes Kota Medan pada tanggal 4 April 2022.