

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yaitu pelaksanaan perjudian dengan memanfaatkan internet sebagai sarana atau yang disebut juga dengan kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*). Kejahatan dunia maya tersebut memicu munculnya berbagai masalah baru bagi tugas penyelidikan, penyidikan dan penuntutan oleh para penegak hukum. Konsekuensinya, electronic information dan electronic transaction membutuhkan perlindungan yang kuat terhadap tindak kejahatan dunia maya yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab untuk dapat mengakses informasi yang tersimpan dalam sistem komputer.¹

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada Pasal 1 ayat (3) menyatakan bahwa “Indonesia adalah Negara hukum” yang artinya Negara dalam hal ini memberikan batasan-batasan kepada warga Negara dalam bertindak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Jhon Austin mengenai asas sumber “*Principle of origin*” bahwa hukum dapat ditemukan dalam Undang-Undang yang ditetapkan oleh penguasa yang berdaulat. Pada suatu analisis yang mendasar Austin menunjukkan bahwa pengertian-pengertian perintah, kewajiban dan sanksi merupakan karakteristik dari perundang-undangan yang berdaulat.² Dibentuknya suatu peraturan perundang-undangan bertujuan agar teraturnya pergaulan hidup

¹ Sutan Remy Syahdeini, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, Pustaka Utama Grafiti, Cetakan ke 1, hlm., 8, Jakarta, 2009;

² Arief Sidharta, *Meuwissen Tentang Pengembangan Hukum*, Ilmu Hukum, Teori Hukum Dan Filsafat Hukum”, Refika, hlm., 41, Bandung, 2007;

masyarakat, sehingga rasa aman dan damai dapat tercipta serta kesejahteraan masyarakat dapat terwujud.³

Salah satu jenis kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi yaitu tindak pidana perjudian online.⁴ Perjudian sendiri didefinisikan sebagai pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada suatu peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.⁵ Perjudian online merupakan suatu permainan judi yang dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung.⁶ Di Indonesia perjudian merupakan salah satu perbuatan tindak pidana.⁷

Jenis kejahatan ini juga diatur pada Pasal 27 ayat (2) (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008) tentang Informasi dan transaksi elektronik mengatur tentang larangan perjudian elektronik. Dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE adalah setiap orang yang sengaja dan tanpa hak, yaitu pertama, mendistribusikan, kedua mentransmisikan, ketiga membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Hubungan rumusan tindak pidana perjudian online dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dikhususkan untuk menjerat pelaku perjudian serta penyedia jasa perjudian tersebut yang dilakukan melalui dunia maya/internet,

³ Yeni Widwati, et. al, *Hukum Pidana*”, Lab Hukum FH UMY, Yogyakarta, 2000, hlm. 5.

⁴ Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat 2.

⁵ Kartini Kartono, *Patoogi Sosial*, Jilid 1, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005. hlm. 56.

⁶ Hetty Hasanah, *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Majalah Ilmu Unikom, Vol.8, No.2, hlm 232

⁷ Pasal 1. Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian,.

sedangkan untuk biasa yang tidak dilakukan melalui media computer / dunia maya, maka pelaku dijerat dengan Pasal 303 KUHP yang menyebutkan bahwa dengan pidana hukuman penjara paling lama sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa dengan tidak berhak:

- 1) Apabila dengan sengaja memberi atau menawarkan kesempatan bermain judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja terlibat dalam perusahaan judi.
- 2) Sengaja memberi atau menawarkan kesempatan untuk bermain judi kepada umum, atau sengaja terlibat dalam perusahaan itu, meskipun ada atau tidak adanya perjanjian atau dipenuhinya suatu tata-cara.
- 3) Turut bermain judi dan menjadikannya sebagai pencaharian.

Pasal 303 ayat 1 KUHP belum mampu menjangkau tindak pidana perjudian *online*, sehingga ketentuan tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang- Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan bahwa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, merupakan suatu perbuatan yang dilarang”.

Berdasarkan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 menjelaskan pentingnya peran kepolisian. Mengingat alat bukti elektronik sangat dibutuhkan dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online*. Oleh karena itu, pihak kepolisian harus memiliki pengetahuan yang baik tentang upaya-upaya dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*. Sehingga sebagai aparat Negara, kepolisian bisa menjalankan fungsi pemerintahan dalam menegakkan hukum, terjaganya ketertiban dan keamanan umum, dengan terwujudnya keamanan dalam

negeri memungkinkan masyarakat dapat menjalankan rutinitas kehidupan dengan baik, aman, dan tentram.

Pada pasal 4 Undang-undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia, menyatakan bahwa tujuan polisi yaitu untuk mewujudkan keamanan dalam negeri termasuk terpeliharanya ketertiban dan keamanan masyarakat, tertib dan tegaknya hukum, terselenggaranya perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat, serta terbinanya ketentraman masyarakat dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia. Oleh karena itu, kepolisian merupakan salah satu pihak terdepan dan yang memiliki peranan penting dalam menanggulangi perjudian *online* ini. Seiring berkembang dan bertambahnya peminat masyarakat yang melakukan perjudian *online*, maka dibutuhkan kerja keras oleh pihak kepolisian dalam upaya menanggulangi kejahatan judi *online*. Sulitnya penyelesaian kasus ini umumnya disebabkan karena aparat penegak hukum sulit mendapatkan barang bukti berupa data-data jaringan internet atau komputer, sehingga sulit menemukan pelaku.

Provinsi Aceh merupakan bagian dari Negara Indonesia yang telah diakui sebagai daerah yang diberikan otonomi khusus. Pasal 18B ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa negara mengakui dan menghormati satuan-satuan pemerintahan daerah yang bersifat istimewa yang diatur dengan undang-undang. Pelaksanaan syari'at Islam di Aceh kemudian diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh, serta dilandasi dengan Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh.³ Sehingga dengan kedua undang-

undang tersebut, Aceh berwenang untuk mengurus daerahnya dalam menjalankan syari'at Islam.

Kewenangan Aceh dalam mengatur dan membangun daerahnya berdasarkan undang-undang di atas, telah mengatur berbagai hukum dalam bentuk qanun, di antaranya adalah Qanun Aceh No 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat mengatur masalah perjudian terdapat dalam Pasal 18 sampai dengan Pasal 22, di mana dalam pasal-pasal tersebut dengan tegas menyatakan bahwa yang namanya judi (jarimah maisir) merupakan suatu taruhan atau mendapatkan keuntungan dengan minimal batas 2 gram emas murni. Sedangkan taruhan atau keuntungan di bawah jumlah nominal 2 gram emas murni, qanun Aceh tidaklah mengkategorikannya dengan tindak pidana judi (jarimah maisir). Sehingga dengan adanya definisi tersebut, akan menimbulkan masalah-masalah dalam praktik kehidupan masyarakat di Aceh.

Permasalahan tersebut akan muncul, karena praktik perjudian dewasa ini sangat bervariasi, mulai dari taruhan yang besar sampai kecil, mulai dari manual sampai kepada online. Tidak bisa dipungkiri maraknya perjudian khususnya online menawarkan perjudian yang nilai taruhannya sangatlah sedikit, contohnya seribu ataupun hingga puluhan ribu. Dengan demikian para pelaku judi seolah-olah sangat leluasa untuk melakukan praktik perjudian, karena adanya celah hukum yang masih bisa dielakkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan peranan kepolisian dalam pencegahan perjudian *online*,

dengan judul penelitian **Peranan Kepolisian Dalam Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online* Di Kota Lhokseumawe.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana tugas dan tanggung jawab kepolisian dalam mencegah tindak pidana perjudian *online* di kota Lhokseumawe?
2. Kendala-kendala apa yang dihadapi lembaga kepolisian di Polres Lhokseumawe dalam upaya pencegahan tindak pidana judi *online*.

C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui peran kepolisian dalam mencegah tindak pidana perjudian *online* di kota Lhokseumawe.
- b. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi lembaga kepolisian di Polres Lhokseumawe dalam mencegah tindak pidana judi *online*.

2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan ilmu pengetahuan hukum khususnya hukum pidana.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi masyarakat

Memberikan informasi kepada masyarakat tentang tindak pidana perjudian *online* yang secara sah melanggar hukum dan dilarang oleh negara. Sehingga masyarakat dapat menghindari serta dapat ikut berpartisipasi dalam pencegahan dan penanggulangan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia.

b. Bagi aparat penegak hukum

Sebagai literatur untuk menambah wawasan aparat penegak hukum mengenai tindak pidana perjudian *online*. Sehingga diharapkan dapat membantu aparat penegak hukum dalam pencegahan dan penanggulangan pelaku perjudian *online* di Indonesia.

c. Bagi diri sendiri

Menambah ilmu pengetahuan di bidang Hukum dan juga sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Hukum untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terbatas hanya fokus dan mendalam pada permasalahan yang penulis teliti yaitu tentang bagaimana upaya kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online di kota Lhokseumawe.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa tinjauan pustaka yang merupakan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Dewi Bunga pada tahun 2019 dengan judul "Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia" dapat memberikan pandangan yang relevan. Jurnal ini membahas tentang penindakan tindak pidana judi online berdasarkan perspektif UU ITE.

Hasil dari jurnal ini menunjukkan bahwa judi online dapat dikenakan tindak pidana berdasarkan ketentuan Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016. Namun, penegakan hukum dalam kasus judi online masih mengalami kendala seperti kurangnya kesadaran masyarakat dan kelemahan dalam pengumpulan bukti.

Jonson Managara pada tahun 2019 dengan judul “Aturan Hukum Polri Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Wilayah Polda Sumatera Utara” juga dapat memberikan pandangan yang relevan. Penelitian ini dilakukan di Medan dan menganalisis peran kepolisian dalam menindak judi online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perlunya kerjasama antara institusi penegak hukum dengan instansi terkait dalam pencegahan dan penanggulangan judi online.

Arrafi Septian Wibowo tahun 2020 dengan judul Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online juga dapat memberikan pandangan yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan di Polresta Malang dengan menganalisa peran kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana judi online. Hasil dari penelitian ini yaitu peran kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana judi konvensional dan judi online dengan melakukan upaya *pre-emptif*, *preventif*,

represif. Adapun dalam pelaksanaannya dibutuhkan kerjasama dengan tokoh Agama dan tokoh masyarakat agar pihak kepolisian dapat melakukan upaya pencegahan dan penanggulangan judi online dengan maksimal.

Perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada lokasi dilakukannya penelitian.