

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk yang selalu hidup bersama membutuhkan seperangkat acuan, agar terjadi benturan kepentingan akibat perbedaan pendapat tentang tatanan.¹ Negara Republik Indonesia adalah Negara hukum yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Indonesia adalah negara yang berasaskan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi, serta sebagai falsafah, filsafat dan jati diri bangsa Indonesia. Judi merupakan kegiatan yang melanggar nilai sila-sila pancasila, adapun ke 5 sila yang dilanggar dalam kegiatan judi adalah pada Sila ke 1 : Sila Ketuhanan Yang Maha Esa, oleh karena itu segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan dan penyelenggaraan negara bahkan moral negara, moral penyelenggara negara, politik negara, pemerintahan negara, hukum dan peraturan perundang-undangan negara, kebebasan HAM harus dijiwai nilai Ketuhanan. Permainan judi merupakan contoh dari perilaku yang melanggar aturan agama, karena di setiap agama di Indonesia melarang melakukan kegiatan judi.

Pada Sila ke 2 : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, dalam sila kemanusiaan terkandung nilai-nilai bahwa negara harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sebagai makhluk yang beradab. Kegiatan judi bukan hanya melanggar sila

¹ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta, PT Raja grafindo Persada, 2010, hlm 1.

pertama namun kegiatan judi tidak jarang mengganggu kegiatan dalam bermasyarakat, seperti keributan karena permainan judi tidak jarang diselingin dengan pertengkaran serta perkelahian.²

Pada Sila ke 3 : Sila Persatuan Indonesia, dalam sila persatuan Indonesia terkandung nilai-nilai bahwa negara adalah sebagai sifat kodrat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Perjudian merupakan kegiatan yang berkaitan dengan orang lain, namun kegiatan sosialnya jauh dari kata moral yang baik, karena ketika bersosial/ berinteraksi dengan orang lain judi sangat sering merugikan orang lain. Selanjutnya Sila ke 4 : Sila Kerakyatan yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, nilai Filosofis yang terkandung yang didalamnya adalah bahwa hakikat negara adalah sebagai penjelmaan sifat kodrat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, dan terakhir Sila ke 5 : Sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, konsekuensi nilai-nilai keadilan yang harus terwujud dalam hidup bersama adalah meliputi keadilan distributif yaitu hubungan keadilan antara negara terhadap warganya, keadilan legal yaitu suatu hubungan keadilan antara warga negara terhadap negara dan dalam masalah ini, keadilan komutatif yaitu suatu hubungan keadilan antara warga satu dengan lainnya secara timbal balik.

² Erdianto Effendi, *Penegakan Hukum Pidana Terhadap Praktik Perjudian*, vol 6 Jurnal Hukum, 2018, hlm 82.

Dalam batang tubuh Undang-Undang Dasar 1945, Pasal 1 ayat (3) berdasarkan perubahan ketiga Undang-Undang Dasar 1945, menyebutkan bahwa “*Indonesia adalah Negara Hukum*”. Selanjutnya dalam Pasal 27 ayat (1) UUD 1945 juga menyebutkan bahwa “*Segala warga Negara bersama kedudukannya didalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya*”. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat kesadaran hukum warganya. Semakin tinggi kesadaran hukum penduduk suatu Negara, akan semakin tertib kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Di Indonesia, perjudian bukanlah suatu hal yang baru bagi masyarakat, sebab perjudian ini telah dikenal sejak jaman dahulu dengan berbagai jenis dan bentuknya. Perjudian pada hakikatnya adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun norma hukum. Fenomena perjudian merupakan suatu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu.³ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau KUHP adalah kitab undang-undang hukum yang berlaku sebagai dasar hukum pidana di Indonesia. Perjudian merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula

³ I Nyoman Agus Suprpta, *Pembantuan dalam Tindak Pidana Perjudian*, vol 2, Jurnal Hukum, 2020, hlm 278

dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka.⁴

Salah satu yang marak terjadi pada kalangan di era modern ini adalah perjudian secara elektronik, dimana beberapa kalangan masyarakat memanfaatkan teknologi yang bersifat menyimpang.⁵ Salah satunya adalah Perjudian yang mana merupakan perbuatan yang dilarang dalam norma hukum yang berlaku di Indonesia, misalnya perjudian secara elektronik melalui website perjudian (www.galaxy88.com , www.bet77.com, www.sukmaconvert.com). Dalam penjelasan UU No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa pada hakekatnya perjudian adalah bertentangan dengan norma Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara. Perjudian adalah permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.⁶

Penegakan hukum dilaksanakan dan dikerjakan oleh penegak hukum. Pelaksanaan hukum di dalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat juga sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum.⁷ Dalam

⁴https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/sejak_awal_2022_ratusan_kasus_perjudian_ditindak_polri (diakses pada Hari Selasa, 27Desember 2022, pukul 16.00)

⁵ Hendri Saputra Manal, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*, vol 2, Jurnal Hukum, 2019, hlm 2.

⁶ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 Ayat (3)

⁷ Santoyo, *Penegakan Hukum di Indonesia*, vol 8, Jurnal Hukum, 2008, hlm 4.

perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delik*) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.⁸ Pemain judi melanggar peraturan negara yang jelas-jelas dilarang dan sulit dihilangkan.⁹ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia.¹⁰ Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi.¹¹ Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Pengguna televisi, telepon, fax, cellular phone (*handphone*) dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar.¹²

Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini melanda hampir di seantero dunia. Kondisi ini menjadi lahirnya suatu dunia baru yang sering disebut dengan dusun global (*global village*), yang didalamnya dihuni oleh warga negara yang disebut warga jaringan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan dua hal yang saling berbanding lurus. Artinya semakin maju suatu zaman, semakin berkembang pula

⁸ Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

⁹ Dody Tri Purnawinata, *Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online*, vol 19, Jurnal Hukum, 2021, hlm 253.

¹⁰ Widya Natalia Singadji, *Penegakan Hukum Terhadap Judi Online*, vol 1, Jurnal Ilmu Hukum, 2021, hlm 15.

¹¹ Dimas Jidan Fakhriansyah, *Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja*, vol 1, Jurnal Hukum, 2022, hlm 2.

¹² Didik M. Arief Mansur, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung, PT Refika Aditama, 2005, hlm 121.

teknologi yang digunakan di zaman tersebut.¹³ Kemajuan ini berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, baik segi positif maupun negatif. Begitu juga dengan teknologi informasi.¹⁴

Era digitalisasi memberikan dampak terhadap mobilisasi kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Hal ini telah mengubah struktur masyarakat dari yang bersifat lokal maju ke arah masyarakat yang berstruktur global. Perubahan ini disebabkan oleh kehadiran teknologi dan komunikasi.¹⁵ Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi ini berpadu dengan media dan komputer, yang kemudian melahirkan piranti baru yang disebut internet.

Untuk bergabung dalam jaringan ini, satu pihak dalam hal ini provider harus memiliki program aplikasi serta bank data yang menyediakan informasi dan data yang dapat diakses oleh pihak lain yang tergabung dalam internet. Pihak yang telah tergabung dalam jaringan ini akan memiliki alamat tersendiri seperti nomor telepon yang dapat dihubungi melalui jaringan internet. Provider inilah yang menjadi server bagi pihak-pihak yang memiliki personal computer (*PC*) untuk menjadi pelanggan ataupun untuk mengakses situs-situs diinternet.¹⁶

¹³ Said Munawar, *Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, vol 1, Jurnal Penelitian Hukum, 2019, hlm 1.

¹⁴ Muhammad Yulianto, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang*, vol 6, Jurnal Hukum, 2022, hlm 3.

¹⁵ Mieke Komar Kantaatmadja, *Cyberlaw : suatu pengantar*, Bandung, ELIPS II, 2002, hlm28.

¹⁶ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Cyber Crime : Kejahatan Mayantara*, Jakarta, PT Refika Aditama, 2005, hlm. 103.

Kehadiran internet telah memunculkan paradigma baru dalam kehidupan. Kehidupan berubah dari yang hanya bersifat nyata atau real ke realitas baru yang bersifat maya (*virtual*), sehingga seolah-olah dunia menjadi kecil dan tidak terbatas.¹⁷ Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet menimbulkan bentuk kejahatan baru.¹⁸ Di era global seperti sekarang ini sulitnya pemberantasan perjudian membuat sebagian masyarakat menjadi resah yang juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet.¹⁹ Kejahatan bukanlah konsep baru dalam sejarah peradaban manusia.²⁰ Sisi lain internet selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, internet sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan kejahatan. Hal ini berakibat kejahatan memiliki dimensi khusus yang beraneka ragam bentuknya yang semula bersifat konvensional seperti pencurian, pengancaman, penipuan dan perjudian menjadi lebih canggih, dan lain-lain.

Sistem permainan judi online ini para penjudi harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website tersebut. Setelah para penjudi melakukan transfer sejumlah uang, admin website akan mengambil dan memasukkan uang yang telah ditransfer kedalam akun para penjudi. Jika menang dalam berjudi, maka uang kemenangan akan secara otomatis ditambahkan dalam rekening pemenang. Sebaliknya jika kalah, maka uang dalam rekening penjudi akan terkredit. Jika isi rekeningnya

¹⁷ Asril Sitompul, *Hukum Internet*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2001, hlm 1.

¹⁸ Wahyu Tris Haryadi, *Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP*, vol 13, Jurnal Hukum, 2019, hlm 120.

¹⁹ Sawidji Widodoatmodjo, *Forex Online Trading; Tren Investasi Masa Kini*, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2013, hlm 3

²⁰ Maskun, *Kejahatan Cyber Crime*, Jakarta, Kencana Prenada Media Grup, 2013, hlm 43.

habis, maka mau tidak mau penjudi jika masih ingin terus berjudi harus kembali menyetorkan uang ke account- nya.²¹

Di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) perjudian diatur dalam Pasal 303, Pasal 303 bis dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 2, yang menyebutkan bahwa:

*“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain- lainnya, yang tidak diadakan diantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.*²²

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut memunculkan Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dalam Pasal 27 ayat 2 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”.*²³

Undang-Undang ini melarang distribusi perjudian. Perjudian melalui internet memiliki dimensi khusus yang berbeda dengan perjudian biasa.²⁴ Perbedaan perjudian biasa dengan perjudian melalui internet adalah media yang digunakan, yaitu jika

²¹ Rio Pambudi, *Tindak Pidana Perjudian Dalam Tinjauan Hukum Pidana*, vol 2, Jurnal Ilmiah Hukum, 2020, hlm 110.

²² Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta, PT Bumi Askara, 2009, hlm112.

²³ Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

²⁴ Enik Isnaini, *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum*, vol 5, Jurnal Hukum, 2018. hlm 23.

perjudian biasa dapat dilakukan dimana saja di dunia nyata baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi, sedangkan perjudian melalui elektronik dilakukan dengan menggunakan media internet.²⁵ Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, Pancasila merupakan landasan kebebasan mengeluarkan pikiran dan pendapat.²⁶

Berbicara mengenai Tindak Pidana Perjudian, masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat dan terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian.²⁷ Dalam menjaga ketertiban sesuai dengan Pasal 303 ayat 1 KUHP yang menetapkan bahwa *“barang siapa dengan sengaja melakukan sebagai suatu usaha, menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta di dalam sesuatu usaha semacam itu”*, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian. Barangsiapa atau setiap orang yang melakukan akan dicela pula. Pembuat dicela jika melakukan tindak pidana tersebut sebenarnya ia dapat berbuat lain.²⁸

²⁵ <https://nasional.kontan.co.id/news/bernilai-triliunan-situs-judi-online-masih-mudahdiakses-di-indonesia> (diakses pada Hari Selasa, 27Desember 2022, pukul 16.15)

²⁶ Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, Yogyakarta, LaksBang Perssindo, 2015, hlm 117.

²⁷ <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ikut-judi-online-dari-luar-negeri-bisa-dipidana-1t5fabd3a5f21a8/> (diakses pada Hari Selasa, 27Desember 2022, pukul 16.55)

²⁸ Chairul Huda, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm 70.

Jumlah kejahatan yang terjadi di masyarakat Indonesia cenderung meningkat, salah satu hal yang menjadi faktor penyebab meningkatnya jumlah kejahatan dalam masyarakat adalah krisis ekonomi. Banyak orang yang tidak memiliki pekerjaan tetap sehingga akhirnya mereka melakukan tindak kejahatan demi untuk memenuhi kebutuhan hidup, salah satunya dengan melakukan perjudian mereka akan berangan-angan untuk mendapatkan hasil yang berlimpah dengan kerja yang tidak terlalu berat.

Berdasarkan hasil survei yang penulis dapatkan dari data Polda Jabar, data yang didapatkan merupakan data yang terjadi pada tahun 2022. Hasil data yang digunakan data yang didapatkan dari Unit Ditreskrimsus. Menurut data yang didapatkan dari Unit Ditreskrimsus Polda Jabar ini terdiri dari kejadian kasus tindak pidana perjudian secara elektronik di tahun 2022, data tersebut penulis tuangkan dalam bentuk tabel seperti yang dapat dilihat dibawah ini :

**Data Tindak Pidana Perjudian Secara Elektronik di Wilayah Hukum Polda
Jabar**

No.	Tahun	Jumlah Perkara	Penyelesaian Perkara
1	2022	25	15

*Sumber : Berdasarkan kepada data yang diterima dari Unit Ditreskrimsus Polda
Jabar*

Dalam tabel diatas yang merupakan sebuah data kasus tindak pidana perjudian secara elektronik di wilayah hukum Polda Jabar pada tahun 2022. Pada tahun 2022 terdapat 25 kasus dan diselesaikan hanya 15.

Di Indonesia, kasus perjudian secara elektronik sudah banyak terjadi salah satunya adalah kasus sindikat perjudian online yang menggunakan modus baru untuk melancarkan kegiatannya. Website judi yang dikelolanya menggunakan teknik *spoofing* untuk 'menipu' IP Address sehingga tidak terlacak oleh aparat kepolisian. Berkenaan dengan uraian diatas, yang menjadi masalah dengan semakin berkembangnya perjudian melalui internet saat ini ialah apabila server dari situs judi yang terletak di luar negeri atau negara lain, dan negara dari server itu memberikan izin kepada situs judi untuk beroperasi dan negara itu melegalkan perjudian, sedangkan pengguna dari situs judi berada di luar negara server misalnya Indonesia dan negara dari pengguna situs itu melarang perjudian.

Kasus ini akan berkenaan dengan penegakan hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian, kendalanya serta upaya untuk menanggulangi atas tindakan perjudian secara elektronik, karena disatu sisi negara dari server itu memberikan izin kepada situs judi itu beroperasi dan disatu sisi lagi Indonesia sebagai negara yang melarang perjudian. Perjudian online telah menjadi kebiasaan baru di kalangan masyarakat dan tentu memberikan dampak buruk.²⁹ Perjudian melalui internet ini tidak mengenal batas

²⁹ Dian Eka Safitri, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online*, vol 7, Jurnal Magister Hukum, 2020, hlm 11

wilayah, tempat kejadian (*locus delicti*), serta waktu kejadian (*tempus delicti*) karena semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan komputer yang memiliki akses internet tanpa takut diketahui oleh orang lain atau saksi mata, sehingga perjudian secara elektronik ini memiliki karakter yang berbeda dari segi pelaku, modus operandi dan tempat kejadian perkaranya.

Atas dasar pemikiran di atas, penulis merasa perlu untuk meneliti dan membahas penegakan hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang akan di uraikan dalam skripsi yang berjudul:

“PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN SECARA ELEKTRONIK DIHUBUNGGAN DENGAN PASAL 27 AYAT 2 UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan pokok yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19

Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar?

2. Apa saja kendala dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar?
3. Apa upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar?

C. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dengan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar.
2. Untuk memahami kendala apa saja dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-

Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar

3. Untuk memahami upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jabar.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teori maupun praktis, kegunaan itu adalah:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya hukum pidana.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat disumbangkan kepada masyarakat luas pada umumnya, sehingga masyarakat dapat mengetahui dan menyadari dampak yang ditimbulkan dari Tindak Pidana Perjudian secara elektronik.
2. Kegunaan praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada aparat penegak hukum: Polisi, Jaksa, Hakim, Menteri Komunikasi dan

Informatika, dan Praktisi Hukum *Cyber* (Indonesia Cyber Law Community) mulai dari tingkat penyidikan hingga pengadilan.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada pemerintah, mengingat masalah ini patut mendapatkan perhatian lebih mendalam demi kelangsungan bangsa dan negara.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) sebagai badan pembentukan Undang-Undang.

E. Kerangka Pemikiran

Hukum merupakan Norma atau Kaidah tertulis, sebagaimana sesuai dengan pengertian hukum menurut Mochtar Kusumaatmadja yang menyebutkan bahwa hukum ialah keseluruhan azas-azas dan kaedah-kaedah yang mengatur kehidupan masyarakat, termasuk di dalamnya lembaga dan proses untuk mewujudkan hukum itu dalam kenyataan. Setelah mengetahui mengenai pengertian hukum, maka tujuan utama dari hukum menurut Mochtar Kusumaatmadja adalah sebuah ketertiban. Ketertiban adalah suatu keadaan dimana kehidupan bermasyarakat berjalan teratur dan terarah.³⁰

Kemajuan teknologi terdapat peningkatan masalah kejahatan dengan menggunakan modus operandi yang canggih. Bentuk kejahatan ini adalah *Cyber Crime* Salah satu kasus kejahatan dunia maya yang marak pada saat ini adalah perjudian secara elektronik. Menurut Kartini Kartono, perjudian didefinisikan sebagai:

³⁰ P.A.F Lamintang, *Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung, Sinar Baru, 1994, hlm 1-2.

“Pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya”.³¹ Perbuatan pidana hanya sebatas kepada larangan dan ancaman suatu perbuatan dengan suatu ancaman.³²

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dalam pasal 303 dan 303 bis, definisi judi, yaitu:

“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan diantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Dari definisi di atas terdapat unsur-unsur judi yaitu : Permainan, Untung-untungan, Pemain lebih mahir, Segala pertaruhan dan Keputusan permainan yang tidak diadakan diantara mereka yang turut bermain.

Berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian secara elektronik juga telah diatur distribusinya dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi: *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak*

³¹ Kartini Kartono, *Patalogi Sosial*, Jakarta, CV Rajawali, 2009, hlm 51.

³² Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta, Sinar Grafika, 2015, hlm 155.

mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Untuk menentukan dapat dipidananya suatu tindakan terdapat dua pandangan, yaitu pandangan monistis dan pandangan dualistis. Pandangan monistis memberikan prinsip-prinsip pemahaman, bahwa didalam pengertian perbuatan atau tindak pidana sudah tercakup didalamnya perbuatan yang dilarang (*criminal act*) dan kesalahan (*Criminal responsibility*). Sedangkan pandangan dualistis ini memisahkan tindak pidana disatu pihak dengan pertanggungjawaban di lain pihak. Apakah orang yang melakukan perbuatan tersebut kemudian dijatuhi pidana, tergantung pada apakah dalam perbuatan itu orang tersebut memiliki kesalahan.³³

Menurut Simons bahwa untuk adanya kesalahan pada pelaku, harus dicapai dan ditentukan terlebih dahulu beberapa hal yang menyangkut pelaku, yaitu kemampuan bertanggungjawab (*toerekeningsvatbaarheid*), hubungan kejiwaan antara pelaku dan akibat yang ditimbulkan termasuk pula kelakuan yang tidak bertentangan dengan hukum dalam kehidupan sehari-hari dan *Dolus* atau *Culpa*.³⁴

Dalam melakukan suatu tindak pidana (*delik*) pembuat sering juga dibantu oleh orang lain beberapa orang atau lebih dari seorang, turut sertanya orang lain ini mungkin dapat dilakukannya suatu tindak pidana. Suatu tindak pidana yang dilakukan oleh

³³ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Riekna Cipta, 2008, hlm 165.

³⁴ Sofyan Sastrawidjadja, *Hukum Pidana (Asas Hukum Pidana Sampai dengan Peniadaan Pidana)*, Bandung, Armico, 1995, hlm 181.

beberapa orang atau lebih dari seorang, hal ini harus dipahami bagaimanakah hubungan tiap peserta itu terhadap tindak pidana, karena hubungan dari tiap peserta terhadap tindak pidana itu dapat mempunyai berbagai bentuk ajaran penyertaan. Maka hal ini menyangkut dengan ajaran penyertaan. Dalam bahasa Belanda dinamakan “*deelneming*” hal ini dirumuskan dalam Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP. Menurut rasio penyertaan (*deelneming*) bertujuan untuk menghukum orang-orang yang sekalipun tidak mencocokkan unsur-unsur rumusan suatu tindak pidana, akan tetapi telah berperan serta dalam terjadinya suatu tindak pidana.

Menurut Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP, dikenal beberapa bentuk kerja sama (penyertaan), yaitu yang melakukan perbuatan (*plegen, dader*), yang menyuruh melakukan perbuatan (*doen plegen, middelijke dader*), yang turut melakukan perbuatan (*medeplegen, mederdader*), yang membujuk supaya perbuatan dilakukan (*uitlokken, uitlokker*), yang membantu perbuatan (*medeplichtige, medeplichtig zijn*).

Untuk mendukung penelitian ini penulis bersandar pada teori penegakan hukum dan efektivitas hukum. Efektivitas hukum dari Soerjono Soekanto adalah taraf sejauh mana suatu kelompok dapat mencapai tujuannya. Hukum dapat dikatakan efektif jika terdapat dampak hukum yang positif, pada saat itu hukum mencapai sasarannya dalam membimbing ataupun merubah perilaku manusia sehingga menjadi perilaku hukum.³⁵ Mengenai tentang efektivitas hukum berarti membicarakan daya kerja hukum itu dalam mengatur dan atau memaksa masyarakat untuk taat terhadap hukum. Hukum dapat

³⁵ Soerjono, *Efektivitas Penerapan Sanksi*, Bandung, CV. Ramadja, 1988, hlm 80.

efektif jika faktor-faktor yang mempengaruhi hukum tersebut dapat berfungsi dengan sebaik-baiknya. Suatu hukum atau peraturan perundang-undangan akan efektif apabila warga masyarakat berperilaku sesuai dengan yang diharapkan atau dikehendaki oleh Peraturan Perundang-Undangan tersebut mencapai tujuan yang dikehendaki, maka efektivitas hukum atau peraturan perundang-undangan tersebut telah dicapai.

Ukuran efektif atau tidaknya suatu Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dapat dilihat dari perilaku. Teori efektivitas hukum menurut Soerjono Soekanto adalah bahwa efektif atau tidaknya suatu hukum ditentukan oleh 5 (lima) faktor, yaitu faktor hukumnya sendiri (undang-undang), faktor penegak hukum yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum, faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, faktor masyarakat yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan dan faktor kebudayaan yakni sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Efektivitas Hukum merupakan suatu tindakan yang memiliki pengertian mengenai terjadinya akibat atau efek yang diinginkan serta menuju pada efek atau hasil dalam mencapai sebuah tujuan di suatu daerah. Efektivitas mempunyai gambaran tentang tingkat keunggulan atau keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang telah telah dicita-citakan. Efektivitas hukum menurut pandangan penulis adalah kesesuaian dari sesuatu yang diatur dalam hukum dengan pelaksanaannya. Jadi bila dijelaskan lebih detailnya efektivitas hukum itu mencakup, apakah sudah sesuai atau adakah kendala terhadap hukum yang diberlakukan dalam masyarakat.

Pada penelitian ini akan dibahas tentang efektivitas khususnya efektivitas hukum. Jika kita berbicara efektivitas hukum maka kita berbicara bagaimana hukum itu bekerja dalam mengatur masyarakat agar taat kepada hukum demi terciptanya suatu tujuan akhir dari hukum. Efektivitas hukum itu berarti mengkaji kaidah hukum dan harus memenuhi syarat, yaitu berlaku secara filosofis, berlaku secara sosiologis serta berlaku secara yuridis.³⁶

Selanjutnya terdapat 3 asas, diantaranya:

1. Asas Teritorial

Asas teritorial terdapat dalam Pasal 2 KUHP, yang berbunyi: *“Aturan pidana dalam Undang-Undang Indonesia berlaku terhadap tiap orang yang dalam Indonesia melakukan tindak pidana”*. Berlakunya Undang-Undang pidana suatu negara semata-mata digantungkan pada tempat di mana suatu tindak pidana itu telah dilakukan, dan tempat tersebut haruslah terlekat di dalam wilayah negara yang bersangkutan. Setiap negara berkewajiban menjamin keamanan dan ketertiban didalam wilayah negaranya masing-masing. Ini berarti bahwa Undang-Undang Pidana suatu negara itu bukan saja dapat diberlakukan terhadap warga negaranya, melainkan juga terhadap setiap orang asing yang di dalam warga negaranya diketahui telah melakukan suatu tindak pidana. Pasal 2 KUHP ini tidak memberikan penyelesaian dalam persoalan tentang tempat tindak pidana atau locus delicti, pelajaran mengenai tempat delik tidak diatur dalam

³⁶ Zainuddin Ali, *Sosiologi Hukum*, Jakarta, Sinar Grafika, 2012, hlm 62

KUHP. Locus delicti itu menjadi suatu persoalan apabila pembuat dan penyelesaian delik tidak ada disuatu tempat yang sama tetapi ada dua tempat yang berlainan.

2. Asas Nasional Aktif

Pembuat KUHP merasa asas teritorial itu belum cukup melindungi kepentingan nasional, maka dalam KUHP dimasukan beberapa asas-asas lain yang semuanya bertugas melindungi kepentingan nasional itu. Pangkal membuat lain itu adalah kewarganegaraan dari pembuat delik dan kewarganegaraan dari kepentingan yang hendak dilindungi. Jadi, yang diutamakan adalah keselamatan kepentingan suatu Negara. Asas ini dinamakan asas perlindungan.

3. Asas Universal

Asas universal ini, setiap negara mempunyai kewajiban untuk memelihara keamanan dan ketertiban dunia setiap warga negara dapat menyatakan mempunyai hak memberlakukan hukum pidananya terhadap suatu tindak pidana dengan alasan terdapat hubungan dengan tindak pidana yang telah dilakukan. Hubungan yang dimaksud antara lain, tempat terjadinya tindak pidana, kewarganegaraan pelaku atau korban dan keamanan, serta keutuhan negara. Asas universal ini memberikan hak pada semua negara untuk memberlakukan hukum pidananya, walaupun dengan sangat terbatas.

F. Langkah-langkah Penelitian

Langkah penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum data yang telah diperoleh dari

penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Langkah penelitian juga adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti wawancara.³⁷ Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan sejalan dengan data yang diperlukan, yaitu data primer, maka meliputi studi literatur dan studi lapangan. Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan tersebut, penulis melakukan berbagai kegiatan sebagai berikut:

1. Metode Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah deskriptif analisis, yaitu menggambarkan secara sistematis peraturan perundang-undangan yang berlaku dikaitkan dengan teori hukum dan praktek pelaksanaannya yang menyangkut permasalahan yang diteliti. Dalam skripsi ini penulis menggambarkan fakta-fakta yang ada, kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan.

2. Metode Pendekatan

Metode Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Yuridis Empiris. Pendekatan yuridis empiris adalah Pendekatan Yuridis digunakan untuk menganalisis berbagai peraturan perundang-undangan. Sedangkan pendekatan empiris digunakan untuk menganalisis hukum yang

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, CV Alfabeta, 2011, hlm 2-3.

dilihat sebagai perilaku masyarakat yang berpola dalam kehidupan masyarakat yang selalu berinteraksi dan berhubungan dalam aspek masyarakat.

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian berupa sumber data primer, sekunder dan tersier yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan bahan hukum yang terdiri dari peraturan perundang-undangan, bahan hukum primer ini merupakan suatu bahan pokok yang digunakan dalam penelitian ini dengan ditambahkan dengan sumber data primer berupa wawancara. Wawancara yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah wawancara kepada aparat Polda Jabar yang bertujuan untuk menguatkan data serta informasi yang didapatkan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan bahan hukum yang bersifat menerangkan bahan hukum primer, baik berupa literatur, dokumen resmi, karya ilmiah, dan lain sebagainya yang bertujuan untuk memperjelas bahan hukum primer. Dan

berupa sumber data sekunder yang berupa sumber pustaka berkenaan dengan penegakan hukum.³⁸

c. Sumber Data Tersier

Sumber data tersier, yaitu sumber data yang diambil dari media online yang digunakan sebagai bahan rujukan dan pengetahuan. Serta data yang dapat memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer atau bahan hukum sekunder, antara lain kamus hukum.

4. Jenis Data

Guna memperoleh data yang sesuai dan mencakup permasalahan yang diteliti, maka dalam penulisan ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Data hukum primer dikumpulkan dari jumlah angka dari kasus atau objek yang sedang diamati yang diperoleh dari Bagian Direktur Reserse Kriminal Khusus (Direskrimsus) Kepolisian Daerah Jawa Barat (Polda Jabar) dan dengan wawancara (interview) yang berupa kerangka pertanyaan-pertanyaan dan mengadakan tanya jawab secara sistematis berhubungan dengan permasalahan yang ada.

³⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta, Universitas Indonesia (UI-Press), 1986, hlm 52.

- b. Data hukum sekunder dikumpulkan dengan menelusuri dan menganalisis Peraturan Perundang-Undangan, artikel, internet, buku-buku, dan jurnal yang berkaitan dengan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara Elektronik Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- c. Data hukum tersier didapatkan melalui membuka Kamus Besar Bahasa Indonesia ataupun Kamus Hukum.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian-penelitian terhadap dokumen yang memiliki keterkaitan dengan Penegakan Hukum terkhususnya terhadap kasus Tindak Pidana Perjudian secara elektronik dengan meneliti mengenai aparat penegak hukum yang berwenang dalam melakukan penegakan hukum agar mendapatkan landasan-landasan teoritis serta informasi-informasi mengenai hal yang diteliti dari dokumen-dokumen yang tersedia.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan ini seringkali dijumpai sebagai suatu Teknik pengumpulan data dalam penelitian berbentuk kualitatif. Penelitian lapangan dilakukan dalam

ruang terbuka dengan menghubungkan kelompok penelitian dengan faktor-faktor yang ada di luar. Penelitian ini dilakukan dengan cara :

1) Pengamatan Lapangan

Pengamatan lapangan dilakukan untuk mengetahui bagaimana berjalannya penegakan hukum yang ada di masyarakat. Penulis memilih wilayah hukum Polda Jabar.

2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan keterangan lisan dari narasumber tertentu demi mendapatkan keterangan yang tepat. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung kepada aparat Polda Jabar.

3) Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap gejala-gejala yang ada di lingkungan masyarakat. Penulis dalam hal ini melakukan observasi berupa wawancara kepada aparat Polda Jabar.

6. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis yuridis kualitatif, dimana dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan lalu

diuraikan dalam bentuk kalimat yang tersusun secara sistematis, jelas, dan terperinci yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan dengan metode induktif yaitu berupa menguraikan hal yang bersifat khusus lalu dibuat uraian yang bersifat umum berdasarkan dari apa yang diteliti.

7. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat atau wilayah dimana penelitian akan dilakukan. Penulis pada penelitian ini melakukan penelitian di :

1) Instansi

- a) Polda Jawa Barat di Jalan Soekarno Hatta No.748, Cimenerang, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.

2) Perpustakaan

- a) Perpustakaan Rachmat Djatnika Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl. A.H. Nasution No.105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat.

G. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian akan disusun dalam format empat bab untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh mengenai apa yang akan penulis uraikan dalam penelitian ini. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I berisi tentang pendahuluan terdiri dari uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penulisan, kerangka pemikiran, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi tentang tinjauan pustaka, dalam bab ini penulis akan mengkaji teori, teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Efektivitas Hukum.

BAB III berisi tentang hasil penelitian dan analisis, dalam bab ini penulis akan menguraikan mengenai pelaksanaan Pasal, 27 Ayat 2 Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap Tindak Pidana Perjudian secara elektronik di wilayah hukum Polda Jabar, kendala dalam pelaksanaannya dan upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi Tindak Pidana Perjudian secara elektronik di wilayah hukum Polda Jabar.

BAB IV berisi tentang penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran terhadap permasalahan Tindak Pidana Perjudian secara elektronik di wilayah hukum Polda Jabar.