

**KAJIAN HUKUM MENGENAI UPAYA POLRI DALAM MENANGGULANGI
TINDAK PIDANA PASAL 27 AYAT 2 UU ITE TENTANG PERJUDIAN
ONLINE (CYBERCRIME GAMBLING)
(Studi Kasus Kepolisian Resort Pidie)**

Yudhie Kurniawan¹, Suhaibah², T.Yasman Saputra³

^{1,2,3}Fakultas Hukum Universitas Jabal Ghafur

e-mail: yudhie.kurniawan98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berkaitan tentang “Kajian Hukum Mengenai Upaya Polri Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Pasal 27 Ayat 2 UU ITE Tentang Perjudian Online (Cybercrime Gambling)”. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian hukum normative, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah proses penegakan hukum tindak pidana perjudian online (cybercrime gambling) di kepolisian resort Pidie, apa saja hambatan kepolisian resort Pidie dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online (cybercrime gambling), apa saja upaya kepolisian resort Pidie dalam mengatasi hambatan untuk menanggulangi tindak pidana perjudian online (cybercrime gambling). Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) di Kepolisian Resort Pidie sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menyebutkan Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan kepada masyarakat. Hambatan Kepolisian Resort Pidie Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) adalah Terbatasnya dana dalam memberantas kasus judi daring (online), kurangnya teknologi yang dimiliki oleh Polres Pidie, hal ini membuat Polres Pidie masih tertinggal dengan teknologi yang dipunya oleh penyedia layanan judi daring/online, kurangnya sumber daya manusia yang bisa mengoperasikan teknologi, sehingga polisi tidak bisa masuk lebih dalam ke server pelaku judi daring, dan membuat penyedia judi daring dapat mengoperasikan kembali server yang sudah diblokir oleh pihak kepolisian, kesadaran hukum masyarakat masih rendah. Upaya Kepolisian Resort Pidie Dalam Mengatasi Hambatan Untuk Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) dengan penanggulangan yang dilakukan secara represif yaitu upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum, berupa penjatuhannya hukuman atau pemberian sanksi pidana kepada pelaku kejahatan, dalam hal ini dilakukan oleh Kepolisian, Kejaksaan dan Pengadilan. Adapun saran penulis adalah Kepolisian Republik Indonesia perlu melakukan kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pengadaan alat canggih untuk mendeteksi adanya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan perjudian online serta bekerjasama dengan Kepolisian di Negara-Negara lain untuk mencegah masuknya bandar-bandar baru ke Indonesia.

Kata Kunci: Upaya Polri, Perjudian Online (Cybercrime Gambling)

Abstract

This research relates to "Legal Studies Concerning Police Efforts in Overcoming Criminal Acts of Article 27 Paragraph 2 of Law Itte Concerning Online Gambling (Cybercrime Gambling)". The type of research that the author uses is normative legal research, the formulation of the research problem is how is the process of enforcing the law on online gambling crimes (cybercrime gambling) at the Pidie resort police, what are the obstacles to the Pidie resort police in tackling online gambling crimes (cybercrime gambling), what are the of course the efforts of the Pidie resort police in overcoming obstacles to tackling online gambling crimes (cybercrime gambling). The results of the study show that the process of law enforcement for online gambling crimes (Cybercrime Gambling) at the Pidie Resort Police is as stipulated in Law Number 2 of 2002 concerning the Indonesian National Police. Article 13 of Law Number 2 of 2002 states that the Police have the main task of maintaining public order and security, providing services, protection and protection to the community. In addition, the police also have the authority to become investigators as regulated in Article 15 and Article 16 of Law Number 2 of 2002 and in the Criminal Procedure Code it is regulated in Articles 5 to 7 of the Criminal Procedure Code, obstacles to the Pidie Resort Police in Overcoming Online Gambling Crimes (Cybercrime Gambling)) are limited funds in eradicating online (online) gambling cases, lack of technology owned by the Pidie Police, this makes the Pidie Police still lagging behind with technology owned by online/online gambling service providers, lack of human resources who

can operate technology, so the police cannot go deeper into the servers of online gamblers, and allowing online gambling providers to re-operate servers that have been blocked by the police, public awareness of law is still low. The community is still reluctant to report to the police if online gambling crimes occur, because they think it will be a waste of time because the online gambling perpetrators are harmed by themselves, the efforts of the Pidie Resort Police in Overcoming Obstacles to Overcome Online Gambling Crime (Cybercrime Gambling)) with countermeasures carried out in a repressive manner, namely efforts made by law enforcement officials, in the form of imposing sentences or imposing criminal sanctions on perpetrators of crimes, in this case carried out by the Police, Prosecutors' Office and Courts. The author's suggestion is that the Indonesian National Police need to cooperate with the Ministry of Communication and Informatics regarding the procurement of sophisticated tools to detect activities related to online gambling and cooperate with the Police in other countries to prevent new ports from entering Indonesia.

Keywords: Police Efforts, Online Gambling (Cybercrime Gambling)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara hukum dimana setiap peraturan yang telah dibuat masyarakat harus tunduk dan patuh terhadap hukum yang berlaku. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih maka kejahatan pun berkembang pesat dan semakin luas dengan memanfaatkan teknologi yang dapat di salah gunakan untuk melakukan tindak pidana. Salah satu yang marak terjadi pada kalangan di era modern ini adalah Perjudian Online, dimana beberapa kalangan masyarakat memanfaatkan teknologi yang bersifat menyimpang.

Salah satunya adalah Perjudian yang mana merupakan perbuatan yang dilarang dalam norma hukum yang berlaku di Indonesia. Bahkan 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 kehidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara. Perjudian adalah permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.¹

Sebelum mengurai pengertian perjudian online, penulis akan terlebih dahulu akan menjelaskan tentang “induk” dari perjudian online yaitu cyber crime dan cyber space. Perkembangan teknologi jaringan komputer global atau internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan cyber space. Cyber space merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (computer mediated communication) ini menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual (virtual reality).² Dalam menangkap realitas, manusia tidak mungkin berada didua atau lebih tempat yang berbeda tetapi *cyber space* telah melingkupi berbagai sisi dari kehidupan modern dan memungkinkan hubungan yang terjadi tanpa mempermasalahkan jarak, waktu, dan tempat atau ruang.³

Realitas virtual yang ditampilkan dalam cyber space merupakan suatu kenyataan, fenomena yang kehadirannya, tidak dapat ditangkap atau dipegang dengan tangan, tetapi keberadaanya tidak dapat dielakkan. Perkembangan cyber space mengubah pengertian tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya. Pengertian cyber space tidak terbatas pada dunia yang tercipta ketika terjadi hubungan melalui internet. Menurut John Perry Barlow, cyber space lebih luas dari sekedar hubungan melalui internet.

Cyber Space adalah ruang yang muncul ketika anda sedang menelepon atau membaca buku, ada ruang yang muncul, tetapi ruang yang tercipta itu tidak mungkin untuk berinteraksi secara real-time. Cyber space dalam kenyataannya terbentuk melalui jaringan komputer yang

¹ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 Ayat (3)

² Mustofa Hasan, *Pengantar Hukum Keluarga* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) hlm. 217

³ Ibid. hlm, 97.

menghubungkan antar negara atau antar benua yang berbasis protokol *transmission control protocol/internet protocol*.⁴ Dalam sistem kerjanya dapatlah dikatakan bahwa cyber space (internet) telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas.

Internet digambarkan sebagai kumpulan jaringan komputer yang terdiri dari sejumlah jaringan yang lebih kecil yang mempunyai sistem jaringan yang berbeda.⁵ Perjudian dalam jaringan (internet gambling, online gambling atau cyberspace gambling) merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar.

Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya.

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam pasal 45 ayat (2) Undang -Undang No. 19 tahun 2016 yakni “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 sebagaimana dimaksud pada pasal 27 ayat (2) UU ITE di pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 Milyar.

Sebagai contoh Polisi meringkus M (26) warga Gampong Lameu, Kecamatan Sakti, Kabupaten Pidie, karena diduga jadi agen chip judi online Higgs Domino. Dia ditangkap di sebuah warung kelontong yang berada di desa setempat, pada Senin sore, 22 Agustus 2022, sekira pukul 16.30 WIB. "Saat itu dalam handphone milik pelaku didapati barang bukti berupa chip game higgs domino yang diperjual belikan untuk permainan judi online ", kata Iptu Muhammad Rizal, Selasa (23/8/2022). dari setiap penjualab 1B chip game tersebut, pelaku mendapat keuntungan sebesar Rp10 Ribu. "Dari tangan pelaku , penyidik melakukan penyitaan berupa satu unit Handphone merk Vivo dan uang hasil dari penjualan chip sebanyak Rp.1,9 Juta," ujar dia. Kini pelaku terancam tindak pidana perjudian (maisir) sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 ayat 22 Jo Pasal 18 Jo Pasal 20 Qanun Aceh Nomor 6 tahun 2014 tentang Hukum Jinayat.⁶

Tabel 1.1 Tindak pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) di Polres Pidi

No	Tahun	Jumlah Kasus	Keterangan
1	2020	3 Kasus	
2	2021	7 Kasus	
3	2022	12 Kasus	
Jumlah		22 Kasus	

Dari tabel tersebut dapat kita lihat bahwa kasus perjudian online di Kabupaten Pidie terus meningkat tiap tahunnya, terutama yang sangat mengalami peningkatan adalah tahun 2022 dengan rata-rata kasus judi online bernama *higgs domino*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil suatu judul penelitian, yaitu “Kajian Hukum

⁴ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) hlm. 46

⁵ Keny Wiston, *The Internet: Issues of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names* (Bandung: Citra Aditya, 2002) hlm.6

⁶<https://www.bithe.co/news/agen-chip-judi-online-kembali-diringkus-di-pidie/index.html>. Diakses tanggal 29 September 2022

Mengenai Upaya Polri Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (*Cybercrime Gambling*) (Studi Kasus Kepolisian Resort Pidie)

METODE PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian yang dilakukan/berfokus pada norma hukum positif berupa peraturan perundang-undangan dengan cara mempelajari peraturan perundang-undangan dengan cara mempelajari peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.⁷ Penelitian ini mengutamakan data langsung, sehingga peneliti sendiri yang terjun ke lapangan untuk mengadakan observasi dan wawancara kepada Personil Satreskrim Kepolisian Resort Pidie.

2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Polres Pidie.

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

- a. Tinjauan adalah pemeriksaan yang teliti, penyelidikan, kegiatan pengumpulan data, pengolahan Analisa dan penyajian, data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan.
- b. Tindak Pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan dengan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.
- c. Perjudian adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan dengan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.
- d. Perjudian Online adalah Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya.
- e. Kepolisian adalah suatu pranata umum sipil yang menjaga ketertiban, keamanan, dan penegakan hukum di seluruh wilayah negara.

4. Populasi dan penentuan Sampel

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah Personil Satreskrim Kepolisian Resort Pidie. Informan dalam penelitian ialah Personil Satreskrim Kepolisian Resort Pidie berjumlah 10 orang, Adapun jumlah keseluruhan subjek dalam penelitian ini adalah 10 Orang Informan.

5. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, antara lain adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

6. Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang terdapat dalam kepustakaan, yang berupa peraturan perundangundangan yang terkait, jurnal, hasil penelitian, artikel dan bukubuku lainnya. Data yang berasal dari bahan-bahan hukum sebagai data utama yang diperoleh dari pustaka, antara lain:

- a. Bahan hukum primer Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dan dalam bentuk mentah (belum jadi), sehingga memerlukan

⁷Hamdi Asep Saepul, Baharuddin E, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2014), hal.9.

pengolahan untuk menarik kesimpulannya. Data primer dalam penelitian ini sumbernya adalah dari responden yang diteliti.

- b. Bahan Hukum Sekunder Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk jadi, sehingga siap untuk digunakan. Dalam penelitian ini, data sekunder adalah data berupa informasi dari pihak Bhaninkamtibmas Polsek Keumala dan data lain yang terkait dengan penelitian ini.
- c. Bahan Hukum Tersier Bahan hukum tersier merupakan bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus hukum.

7. Analisis Data

Data yang diperoleh dari sumber hukum yang dikumpulkan diklasifikasikan, baru kemudian dianalisis secara kualitatif, artinya menguraikan data secara bermutu dalam bentuk kalimat yang teratur, sistematis, logis, tidak tumpang tindih, dan efektif, sehingga memudahkan interpretasi data dan pemahaman hasil analisis. Selanjutnya hasil dari sumber hukum tersebut dikonstruksikan berupa kesimpulan dengan menggunakan logika berpikir induktif, yakni penalaran yang berlaku khusus pada masalah tertentu dan konkrit yang dihadapi. Oleh karena itu, hal yang dirumuskan secara khusus diterapkan pada keadaan umum, sehingga hasil analisis tersebut dapat menjawab permasalahan dalam penelitian

PEMBAHASAN

Proses Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) di Kepolisian Resort Pidie

Proses penegakan hukum tindak pidana perjudian online (cybercrime gambling) di Kepolisian Resort Pidie dengan Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menyebutkan Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan kepada masyarakat. Selain itu polisi juga mempunyai kewenangan untuk menjadi penyidik sebagaimana diatur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 dan dalam KUHAP di atur dalam Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHAP. Berdasarkan data yang diperoleh dari Polres Pidie banyak terjadi tindak perjudian, baik itu perjudian secara umum maupun perjudian yang dilakukan secara online. dari data yang dikumpulkan kasus perjudian yang terjadi dari rentang waktu 2018 sampai dengan 2022 setiap tahunnya selalu terjadi, hal ini menjadi perhatian serius dari Pihak kepolisian dalam melakukan penegakan hukum nya.

Kasus perjudian online yang banyak terjadi di wilayah hukum Pidie adalah judi domino, judi bola dan juga judi slot hal ini dapat dilihat dari kasus-kasus yang ditangani oleh pihak kepolisian khusus nya diwilayah hukum Polres Pidie. Salah satu contoh dalam kasus yang telah mendapat putusan tetap dari pengadilan negri pidie. Banyak faktor yang menyebabkan kondusifitas terjadinya perjudian online. Faktor utamanya adalah kondisi sosial yang mendukung terjadinya perjudian online baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu perlu dilakukan upaya pencegahan dengan menghilangkan penyebab dan kondisi yang dapat menimbulkan tindakan kriminal, terutama perjudian online.

Proses Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) di Kepolisian Resort Pidie yang sifatnya preventif terhadap tindakan pidana perjudian online meliputi beberapa aspek yaitu:

1) Faktor Hukum (Undang-Undang)

Menurut Kasat Reskrim Polres Pidie, judi online merupakan pelanggaran terhadap Pasal 303 KHUP ayat (3) dan UU Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2), dimana pelakunya dapat dikenakan hukuman 10 tahun penjara atau denda 25 juta menurut UU Nomor 11 tahun 2008 Informasi dan Transaksi Elektronik. Termasuk kedalam pengertian permainan judi adalah juga pertaruhan atau hasil pertandingan

atau permainan_permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarungan yang lain.

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) menyebutkan 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.

2) Faktor Penegak Hukum (kepolisian, kejaksaan dan atau pengadilan)

Saat ini perjudian online dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja. Kalau dulu perjudian dilakukan di tempat-tempat tertentu, seperti rumah warga, keramaian dan sebagainya, karena masih dilakukan secara manual, dimana para penjudi bertemu langsung. Kalau sekarang perjudian dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja karena adanya sistem internet yang memberikan fasilitas judi online. Setiap orang dapat melakukan judi online hanya menggunakan handphone di kamarnya. Kalau mau ikut judi tinggal klik linknya, daftar akun dan nomor rekening, kemudian tinggal ikut main aja. Tidak harus saling ketemu dan memang tidak akan pernah ketemu, karena server judi online ada diluar negeri, tidak mudah untuk dilacak, apalagi dihentikan, karena adanya perbedaan peraturan perUndang_Undangan yang berlaku di suatu Negara.

3) Faktor Sarana atau Fasilitas yang Mendukung Penegak Hukum

Sarana prasarana merupakan seperangkat fasilitas yang digunakan oleh penegak hukum untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan sebaik_baiknya sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku, untuk dapat menegakkan hukum, maka dibutuhkan fasilitas yang memadai. Fasilitas modal transportasi seperti kendaraan, sarana komunikasi, perangkat teknologi deteksi perjudian online dan sebagainya. Fasilitas anggaran digunakan untuk menjalankan operasional pencegahan dan penindakan seperti pembelian logistic (bahan bakar, perangkat teknologi dan sebagainya). Adanya fasilitas yang mendukung penegak hukum maka pencegahan dan penindakan terhadap pelanggaran hukum dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.

Hambatan Kepolisian Resort Pidie Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling)

Pelaksanaan pemberantasan judi Online di Polres Pidie menemui hambatan. Hambatan-hambatan yang ditemui oleh Polres Pidie dalam penanganan judi daring adalah :

1. Terbatasnya dana dalam memberantas kasus judi daring (online).
2. Kurangnya teknologi yang dimiliki oleh Polres Pidie, hal ini membuat Polres Pidie masih tertinggal dengan teknologi yang dipunya oleh penyedia layanan judi daring/online.
3. Kurangnya sumber daya manusia yang bisa mengoperasikan teknologi, sehingga polisi tidak bisa masuk lebih dalam ke server pelaku judi daring, dan membuat penyedia judi daring dapat mengoperasikan kembali server yang sudah diblokir oleh pihak kepolisian.
4. Kesadaran hukum masyarakat masih rendah. Masyarakat masih enggan untuk melaporkan kepada polisi apabila terjadi tindak pidana judi daring, karena mereka beranggapan akan membuang-buang waktu saja sebab yang dirugikan oleh pelaku judi daring adalah dirinya sendiri.

Hambatan-hambatan yang ada nantinya akan dicarikan sosusnya agar tindak pidana judi online dapat dikurangi jumlah kasusnya. Seluruh hambatan tersebut apabila tidak segera diatasi, akan semakin menambah beban bagi semua pihak yaitu, masyarakat dan pihak kepolisian sendiri. Polres Pidie sudah melakukan beberapa solusi dari hambatan-hambatan yang ditemui saat melakukan penanganan judi daring. Beberapa solusi dari hambatan tersebut

ialah bekerjasama dengan kominformasi untuk melakukan pelatihan-pelatihan dan pemblokiran judi daring.

Upaya Kepolisian Resort Pidie Dalam Mengatasi Hambatan Untuk Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling)

Upaya Kepolisian Resort Pidie Dalam Mengatasi Hambatan Untuk Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) adalah sebagai berikut:

a. Tindakan Preventif

Upaya pertama yang harus dilakukan dalam menanggulangi kejahatan perjudian adalah melalui cara preventif atau sebelum kejahatan tersebut terjadi. Dibawah ini merupakan elemen-elemen yang dapat melakukan upaya preventif dalam hal penanggulangan kejahatan perjudian bahwa: “Dalam rangka menanggulangi kejahatan perjudian online maupun manual, itu harus dimulai dari individu, masyarakat dan terutama kepolisian”.

b. Tindakan Represif

Polisi melakukan tindakan tegas terhadap para pelanggar hukum yang melakukan tindakan perjudian online maupun manual diantaranya melakukan penangkapan terhadap para pelaku, melakukan penyitaan barang bukti, melakukan penahanan terhadap pelaku, dan selanjutnya mengajukan berkas perkara tersangka ke Kejaksaan (Jaksa Penuntut Umum). Selain tindakan pencegahan sebelum kejahatan perjudian terjadi, tindakan berikutnya yang dapat dilakukan adalah tindakan represif atau tindakan yang dilakukan setelah kejahatan perjudian terjadi. Penanggulangan yang dilakukan secara represif adalah upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum, berupa penjatuan hukuman atau pemberian sanksi pidana kepada pelaku kejahatan, dalam hal ini dilakukan oleh Kepolisian, Kejaksaan dan Pengadilan.

Perjudian dapat dilakukan dengan ragam bentuk berjudi secara umum dapat diartikan sebagai kejahatan. Tindak pidana perjudian atau turut serta dalam berjudi pada mulanya sudah di larang dalam ketentuan pidana pasal 542 dengan UU No.7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, dan telah di ubah dalam ketentuan pidana yang diatur pada pasal 303 bis KUHP.

Prinsip permainan judi di tetapkan pada pasal 303 KUHP yang di sebut permainan judi adalah: “tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih dan lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan⁴ atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

SIMPULAN

Berdasarkan pada uraian diatas, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Proses Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) di Kepolisian Resort Pidie sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menyebutkan Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan kepada masyarakat. Selain itu polisi juga mempunyai kewenangan untuk menjadi penyidik sebagaimana diatur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 dan dalam KUHP di atur dalam Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHP.
2. Hambatan Kepolisian Resort Pidie Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (Cybercrime Gambling) adalah Terbatasnya dana dalam memberantas kasus judi daring (online), kurangnya teknologi yang dimiliki oleh Polres Pidie, hal ini

membuat Polres Pidie masih tertinggal dengan teknologi yang dipunya oleh penyedia layanan judi daring/online, kurangnya sumber daya manusia yang bisa mengoperasikan teknologi, sehingga polisi tidak bisa masuk lebih dalam ke server pelaku judi daring, dan membuat penyedia judi daring dapat mengoperasikan kembali server yang sudah diblokir oleh pihak kepolisian, kesadaran hukum masyarakat masih rendah. Masyarakat masih enggan untuk melaporkan kepada polisi apabila terjadi tindak pidana judi daring, karena mereka beranggapan akan membuang-buang waktu saja sebab yang dirugikan oleh pelaku judi daring adalah dirinya sendiri.

3. Upaya Kepolisian Resort Pidie Dalam Mengatasi Hambatan Untuk Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online (*Cybercrime Gambling*) dengan penanggulangan yang dilakukan secara represif yaitu upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum, berupa penjatuhan hukuman atau pemberian sanksi pidana kepada pelaku kejahatan, dalam hal ini dilakukan oleh Kepolisian, Kejaksaan dan Pengadilan.

Referensi

A. Buku-buku

- Adami Charzawi, 2005, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Barda Nawawi Arif, 1996, *Kebijakan Legislatif Dalam Penanggulangan Kejahatan Dengan Pidana Penjara*, Undip Semarang
- Barda Nawawi Arief. 2002. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung.
- Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Keny Wiston, 2002, *The Internet: Issues of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names*, Bandung: Citra Aditya
- Kartini Kartono, 2001, *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Moeljatno, 1983 , *Asas-asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta
- Mustofa Hasan, 2011, *Pengantar Hukum Keluarga*, Bandung: Pustaka Setia
- Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar* Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- R.M. Suharto, 1993, *Hukum Pidana Materiil*, Jakarta : Sinar Grafika
- Roeslan Saleh, 2003, *Perbuatan Pidana Dan Pertanggungjawaban pidana*, Aksara Baru, Jakarta
- Soerjono Soekanto, 1980, *Penegakan Hukum*, Bandung : Bina Cipta
- Sudarto. 1986. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Alumni:Bandung.
- Sutan Remy Syahdeni, 2009, *Kejahatan dan tindak pidana komputer*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Wirjono Prodjodikoro, 2003, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung

B. Peraraturan Undang-undangan

Undang Undang Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang -Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang No. 19 tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang No. 11
tahun 2006 tentang informasi dan transaksi elektronik

Undang-Undang republik indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan
transaksi elektronik

Undang – Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik
Indonesia