



Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)

Fahrul

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Abstract

Received: 04 Desember 2023

Revised: 08 Januari 2024

Accepted: 01 Februari 2024

With advances in technology, it is not impossible for crimes to occur in the field of technology, especially in cyberspace. The crime that is often committed in cyberspace is online gambling. This research aims to analyze law enforcement against perpetrators of online gambling crimes in the jurisdiction of the East Java regional police and to analyze the application of criminal sanctions against perpetrators of online gambling crimes in the jurisdiction of the East Java regional police. This research uses normative juridical research methods, with a case approach and a statutory approach. The data collected came from legal material sources, and data collection was also carried out using literature studies which were processed using qualitative methods. The results of the research show how the East Java Regional Police, Sub-Directorate V Cyber, Ditreskrimsus, are involved in law enforcement for online gambling suspects from the arrest process until they are sentenced, namely related to Information and Transactions. The perpetrator deliberately and without right distributes funds or transmits funds or makes electronic information about funds or electronic documents containing gambling content accessible as intended in Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of Law no. 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, and/or Article 303 of the Criminal Code.

Keywords: Law Enforcement, Online Gambling, Police Law

(*) Corresponding Author:

fahrulfahrul2023@gmail.com

How to Cite: Fahrul, F. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10642804>.

PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat, terutama dibidang teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut, tidak menutup adanya kemungkinan terjadi kejahatan di bidang teknologi. Kejahatan yang kerap dilakukan dunia maya adalah perjudian. Menurut pandangan hukum, judi juga termasuk kejahatan yang dapat meresahkan masyarakat (Hendri Saputra Manalu, 2019:431). Dampak yang ditimbulkan dari perjudian ini mengandung unsur unsur kriminal yang dapat membahayakan diri sendiri dan juga akan berdampak kepada orang lain.

Saat ini kejahatan di dunia maya (*cybercrime*), makin banyak jumlahnya, makin canggih modusnya, makin bervariasi karakteristik pelakunya, dan makin serius akibatnya. Secara sederhana, setiap kejahatan yang dilakukan mengarah pada komputer maupun menggunakan komputer sebagai salah satu sarana untuk melakukan kejahatan disebut *cybercrime* dan kejahatan tersebut tidak menggunakan kekerasan fisik. Salah satu kejahatan yang sedang berkembang adalah kejahatan perjudian *online*. Jenis kejahatan ini belum begitu dikenal oleh

masyarakat luas. Selain cara untuk melakukan perjudian memerlukan sarana yang lebih maju yakni komputer dan chip, masyarakat lebih mengetahui berbagai macam judi secara konvensional, seperti judi togel, capjikia, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, judi yang dilakukan secara konvensional ataupun secara *online* adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, terutama terhadap generasi muda.

Salah satu bentuk perjudian yang saat ini sedang berkembang pesat adalah perjudian *online*. Pada hakikatnya, judi yang dilakukan secara konvensional ataupun secara *online* adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, terutama terhadap generasi muda.

Pengaturan pelarangan tindak pidana tersebut tertuang dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan beberapa peraturan di luar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yaitu, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jucto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Secara garis besar, sistem pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana perjudian *online* menggunakan sistem pertanggungjawaban penyertaan dan sistem pertanggungjawaban korporasi. Sehingga, baik manusia pribadi maupun badan hukum (subyek hukum) dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika mereka melakukan tindak pidana judi *online*.

Seseorang yang melakukan perjudian tetapi tidak dijadikan sebagai mata pencarian dapat dijadikan celah hukum untuk tidak dikenakan hukuman pidana. Untuk memberi sanksi terhadap pemain tidak dapat dikenakan sanksi sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan. Pasal 303 dan Pasal 303 bis hanya mengatur tentang perjudian yang dilakukan secara konvensional, sedangkan untuk pasal tersebut tidak bisa dikenakan untuk perjudian yang dilakukan secara *online*. Selain itu pada Pasal 303 bis Ayat (1) Angka 2, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang bersifat legal sebagai pengecualian. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme) dengan pejabat yang berwenang. Sehingga, dari peraturan yang ada bertentangan dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, mengkaji atau menganalisis bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memahami hukum sebagai seperangkat peraturan atau norma-norma positif di dalam sistem Perundang-Undangan yang mengatur mengenai kehidupan manusia (Soekanto & Mamuji, 2004). Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kasus (*case approach*) dengan mengidentifikasi putusan-putusan pengadilan yang telah berkualifikasi yurisprudensi untuk digunakan dalam perkara

konkret (Diantha, 2016). Selanjutnya pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekataan ini dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan yang bersangkutan paut dengan permasalahan (isu hukum) yang sedang dihadapi. Data yang dikumpulkan berasal dari sumber bahan hukum, yang terdiri dari bahan hukum primer, yang meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jucto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian dan bahan hukum sekunder, yang meliputi doktrin, pendapat hukum, atau teori yang diperoleh dari literatur hukum, hasil penelitian, artikel ilmiah, juga *website* yang terkait dengan penelitian. Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi kepustakaan melalui buku-buku, literatur-literatur, jurnal, peraturan perundang-undangan, dokumen, atau hasil penelitian yang selaras dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini. Kemudian pengolahan bahan hukum dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif, yakni dengan cara mengumpulkan bahan hukum sebanyak-banyaknya yang kemudian diolah dan dijadikan kesatuan bahan hukum untuk mendeskripsikan permasalahan yang akan dibahas. Proses analisis bahan hukum yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode normatif-kualitatif. Selanjutnya penulis juga menggunakan metode analisis deduktif, yaitu dengan cara menganalisis bahan hukum yang bertitik tolak dari bahan hukum yang bersifat umum kemudian ditarik pada kesimpulan yang khusus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

1. Kepolisian Republik Indonesia

Polisi dan kepolisian sudah sangat dikenal pada abad ke-6 sebagai aparat negara dengan kewenangannya yang mencerminkan suatu kekuasaan yang luas menjadi penjaga tiranianisme, sehingga mempunyai citra simbol penguasa tirani. Kepolisian Negara Republik Indonesia atau yang sering disingkat dengan Polri dalam kaitannya dengan pemerintah adalah salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan pada masyarakat. Bertujuan untuk mewujudkan keamanan dalam negeri yang meliputi terpeliharanya keamanan dan ketertiban masyarakat, tertib dan tegaknya hukum, terselenggaranya perlindungan, pengayoman, dan pelayanan masyarakat, serta terciptanya ketentraman masyarakat dengan menjunjung tinggi hak azasi manusia, hal ini terdapat dalam Pasal 4 Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia (Husin, 2006).

Polisi sebagai aparat pemerintah, maka organisasinya berada dalam lingkup pemerintah. Dengan kata lain organisasi polisi adalah bagian dari organisasi pemerintah. Dari segi bahasa organ kepolisian adalah suatu alat atau badan yang melaksanakan tugas-tugas kepolisian. Agar alat tersebut dapat terkoordinir, dan mencapai sasaran yang diinginkan maka diberikan pembagian pekerjaan dan ditampung dalam suatu wadah yang biasa disebut organisasi. Dengan demikian,

maka keberadaannya, tumbuh dan berkembangnya, bentuk dan strukturnya ditentukan oleh visi Pemerintah yang bersangkutan terhadap pelaksanaan tugas polisinya. Di seluruh dunia organisasi polisi itu berbeda-beda. Ada yang membawahi pada Departemen Dalam Negeri, ada yang membawahi pada Departemen Kehakiman ada yang di bawah kendali Perdana Menteri, Wakil Presiden, dikendalikan oleh Presiden sendiri, bahkan ada yang merupakan Departemen yang berdiri sendiri.

Fungsi kepolisian Seperti yang diatur dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia yaitu sebagai salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat. Sementara tugas pokok kepolisian diatur dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia ialah untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum; serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.

Adapun kewenangan kepolisian yang diatur dalam Pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang kepolisian Republik Indonesia adalah menerima laporan dan/atau pengaduan, membantu menyelesaikan perselisihan warga masyarakat yang dapat mengganggu ketertiban umum, mencegah, dan menanggulangi tumbuhnya penyakit masyarakat, mengawasi aliran yang dapat menimbulkan perpecahan atau mengancam persatuan dan kesatuan bangsa, mengeluarkan peraturan kepolisian dalam lingkup kewenangan administratif kepolisian, melaksanakan pemeriksaan khusus sebagai bagian dari tindakan kepolisian dalam rangka pencegahan, melakukan tindakan pertama di tempat kejadian, mengambil sidik jari dan identitas lainnya serta memotret seseorang, mencari keterangan dan barang bukti, menyelenggarakan pusat informasi kriminal nasional, mengeluarkan surat izin dan/atau surat keterangan yang diperlukan dalam rangka pelayanan masyarakat, memberikan bantuan pengamanan dalam sidang dan pelaksanaan putusan pengadilan, kegiatan instansi lain, serta kegiatan masyarakat, menerima dan menyimpan barang temuan untuk sementara waktu.

2. Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

Secara konsepsional arti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantah sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Ada beberapa faktor yang memengaruhi penegakan hukum, yaitu faktor hukumnya sendiri, faktor penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, faktor masyarakat, dan faktor kebudayaan.

Kelima faktor tersebut merupakan faktor-faktor yang terkait satu sama lain. Merupakan esensi dari penegakan hukum dan bekerjanya hukum dalam masyarakat. Kaitannya dengan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online*, efisiensi maupun efektifitasnya juga tergantung kepada faktor-faktor sebagaimana yang disebutkan meliputi, faktor perundang-undangan, faktor penegak hukum, faktor infrastruktur pendukung sarana dan prasarana, faktor budaya hukum masyarakat. Adapun syarat-syarat agar hukum lebih efektif dalam penerapannya, antara lain Undang-Undang harus dirancang dengan baik, Undang-

Undang seyogianya bersifat melarang bukan mengatur, Sanksi yang dicantumkan harus sepadan dengan sifat-sifat undang-undang yang dilanggar. Berat sanksi yang diancamkan kepada si pelanggar tidak boleh keterlaluan, Kemungkinan untuk mengamati dan menyelidiki atau menyidik perbuatan yang dilanggar undang-undang harus ada hukum yang mengandung larangan-larangan moral akan lebih efektif dari pada hukum yang tidak selaras dengan kaidah moral, atau yang netral, mereka yang bekerja sebagai pelaksana-pelaksana hukum harus menunaikan tugasnya dengan baik.

Adapun proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di wilayah hukum kepolisian daerah Jawa Timur Subdit V Siber Ditreskrimus dengan berdasarkan fakta sebagai berikut :

Pada hari Minggu tanggal 21 Agustus 2022 sekira pukul 21.00 Wib, pelapor dan beberapa anggota lainnya melakukan penangkapan, penggeledahan, dan penyitaan terhadap tersangka yang diduga telah melakukan perjudian slot dengan menggunakan sarana/media elektronik. Petugas kepolisian dari Subdit V Siber Ditreskrimus Polda Jatim melakukan Cyber Patrol dan menemukan, bahwa diduga telah terjadi tindak pidana ITE dengan cara 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 yang dilakukan oleh Sdr. Andhy Anggara.

Selanjutnya tersangka beserta barang bukti telah diamankan oleh petugas kepolisian dan kemudian dibawa ke kantor Subdit V Siber Ditreskrimus Polda Jatim guna dilakukan pemeriksaan dan proses hukum yang berlaku. Adapun barang bukti yang disita oleh V Siber Ditreskrimus Polda Jatim yaitu:

- a. 1 (satu) buah akun perjudian pada situs perjudian online “BIGSLOTO” website: <https://bigsloto.buzz/> dengan username Taek dan password Andhyanggara06.
- b. 1 (satu) unit handphone Android Vivo 1807, warna gradien Starry Black, IMEI 1: 863387043657730, IMEI 2: 863387043657722, simcard Smartfren dengan nomor 08813359752.
- c. 1 (satu) kartu debit BRI warna silver nomor seri 5221842107612928 nomor rekening 313201003803506 An. Andhy Anggara.

Setelah dilakukan pemeriksaan terhadap tersangka, saksi-saksi dan melakukan Gelar Perkara awal, penyidik berkesimpulan bahwa tersangka atas nama Sdr. Andhy Anggara telah cukup bukti ditemukan perbuatan melawan hukum dan diduga melakukan Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik dengan cara sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dana atau mentransmisikan dana atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dana atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan atau Pasal 303 KUHPidana

3. Peranan Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

Sehubungan dengan langkah kepolisian dalam melakukan penanggulangan kasus judi *online* di wilayah Jawa Timur, Polda Jatim, menyikapinya dengan melakukan langkah atau upaya preventif dan upaya represif sebagai berikut :

- a. Upaya Preventif dalam Penanganan Tindak Pidana Judi *Online*

Upaya preventif ini adalah upaya yang masih dalam tataran pencegahan sebelum terjadinya perbuatan. Dalam upaya preventif ditekankan adalah menghilangkan kesempatan untuk melakukan tindak pidana yaitu :

- Melakukan sosialisasi atau penyuluhan kepada masyarakat.
- Melakukan operasi dan pengawasan di tempat-tempat keramaian Untuk mencegah munculnya perjudian di wilayah tersebut dan menjaga tempat-tempat keramaian yang menjadi tempat rawan terjadinya tindak pidana perjudian.
- Mengadakan patroli dan pengawasan secara rutin.
- Melakukan pengintaian Untuk mengungkap kasus perjudian.

b. Upaya Refresif dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian *Online*

Upaya ini dilakukan pada saat telah terjadi tindak pidana/kejahatan yang tindakan berupa penegakan hukum (*law enforcement*) dengan menjatuhkan hukuman. Upaya refresif adalah suatu upaya penanggulangan kejahatan secara konsepsional yang ditempuh setelah terjadinya kejahatan.

- Melakukan penyelidikan dan mencari informasi.
- Ikut bermain judi.
- Melakukan penyamaran.
- Menangkap tersangka dan menyita barang bukti.

Dari dua upaya mencegah dan penanggulangan tindak pidana perjudian yang dilakukan pihak Polda Jatim diatas maka ada beberapa penjelasan mengenai tujuan, sasaran didalam pelaksanaan dari masing-masing penanggulangan tersebut, yaitu :

1) Tujuan dan Sasaran Dari Upaya Preventif Dalam Mencegah Tindak Perjudian

- Melakukan sosialisasi atau penyuluhan tentang dampak bermain judi untuk memberikan pemahaman atau pengetahuan tentang akibat yang ditimbulkan dari permainan judi warga masyarakat rendah berpendidikan seperti petani dan buruh.
- Melakukan operasi dan pengawasan di tempat-tempat keramaian Untuk mencegah munculnya perjudian di wilayah tersebut dan menjaga keamanan daerah tersebut tempat-tempat keramaian seperti pasar.
- Mengadakan patroli dan pengawasan secara rutin dan *continue*. Untuk mencegah terjadinya perjudian di tempat-tempat keramian Pemilik warung, pekerja di pasar dan penyelenggaran acara keramaian.
- Melakukan pengintaian Untuk mengetahui keadaan daerah dan orang-orang sekitar lingkungan tempat diadakannya perjudian tersebut Lingkungan tempat berlangsungnya perjudian.

2) Tujuan dan Sasaran dari Upaya Refresif dalam Mencegah Tindak Pidana Judi *Online*

- Melakukan lidik dan mencari informasi untuk memetahkan daerah-daerah yang dianggap rawan dari tindak pidana perjudian warga masyarakat.
- Ikut dalam bermain judi untuk mengetahui modus permainan judi tersebut para pemain dan pelaku judi.
- Melakukan penyamaran untuk mengetahui tempat perjudian dan orang-orang yang terlibat bisnis perjudian tersebut bandar dan pelaku perjudian tersebut.
- Menangkap tersangka dan menyita barang bukti untuk memberhentikan bisnis perjudian tersebut dan menghadapkan para pelaku untuk di adili para pelaku dan bandar perjudian.

4. Faktor Penghambat yang Dihadapi dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* di wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

Dalam melakukan menjalankan investigasi dan penyelidikan terhadap kejahatan perjudian *online*, Penyidik Subdit V Siber Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Jawa Timur menghadapi beberapa hambatan yang terbagi menjadi kendala internal dan kendala eksternal, seperti pelaku perjudian harus tertangkap tangan, harus ada barang bukti pada saat pelaku ditangkap, harus ada benda yang menjanjikan kemenangan. Perlu juga mengetahui apa-apa saja kelemahan dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pembuktian tindak pidana perjudian online. Adapun pembahasan tersebut, dapat diuraikan di bawah ini (Harahap, 2000) :

- a. Keterbatasan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih mengatur kejahatan di domain digital, seperti kejahatan komputer, penyebaran informasi yang melanggar, dan kegiatan ilegal lainnya yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi. Namun, regulasi Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mungkin tidak secara khusus mengatur perjudian online, sehingga Pasal 303 KUHP yang lebih luas mungkin masih diterapkan.
- b. Sanksi pidana pada Pasal 303 KUHP pelaku judi *online* diancam sanksi pidana maksimal 10 tahun penjara, sementara Pasal 45 ayat (2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik paling lama 6 tahun. Hal ini menyebabkan perbedaan waktu penahanan. Jika penyidik menggunakan Pasal 303 KUHP, maka penyidik mendapatkan waktu penahanan maksimal 120 hari. Sedangkan jika menggunakan Pasal 45 ayat (2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, penyidik hanya mendapatkan waktu penahanan 60 hari. Jadi, dengan beban pekerjaan pemberkasan yang begitu tinggi, maka penyidik membutuhkan waktu penahanan yang lebih lama agar dalam penanganan perkara perjudian dapat diselesaikan dengan baik. Akan tetapi, hal ini menyebabkan Pasal 45 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi tidak diterapkan sebagai pasal yang utama.
- c. Pemahaman Penyidik yang masih belum memahami perbedaan penanganan perkara pidana umum dengan perkara *cybercrime*. Bagaimana secara teknis memperlakukan baik saksi maupun barang bukti, karena *cybercrime* diolah dan diperlakukan secara khusus tidak seperti barang bukti tindak pidana yang lain. Contohnya *software*, ketika penyidik mematikan dan mencabut laptop atau komputer yang digunakan menjadikan hilang barang buktinya dan bagaimana memecahkan kode-kode yang sudah disetting sedemikian rupa oleh pelaku sehingga ketika penyidik mencoba membuka kode-kode tersebut sudah berubah data yang ditampilkan.
- d. Identifikasi dan pengumpulan bukti elektronik: pihak penegak hukum harus mengidentifikasi dan mengumpulkan bukti elektronik yang terkait dengan kegiatan perjudian *online*. Ini mungkin melibatkan penggeledahan atau penyitaan perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, telepon genggam, atau

server yang terhubung dengan operasi perjudian ilegal. Dalam kasus tindak pidana perjudian *online* yang ditangani oleh aparat Kepolisian Daerah Jawa Timur, dalam menjatuhkan hukuman masih menggunakan pasal 303 karena para penyidik menilai suatu tindak pidana tersebut dari unsur perjudian nya, dalam beberapa kasus, mungkin sulit untuk menetapkan kategori yang spesifik untuk setiap tindak pidana. Beberapa tindakan dapat memiliki elemen yang tumpang tindih antara kategori umum dan khusus. Dalam hal ini, penerapan pidana umum memberikan kerangka kerja yang lebih fleksibel untuk menangani kasus-kasus yang sulit dikategorikan dengan jelas.

- e. Pembuktian merupakan masalah yang memegang peranan dalam proses pemeriksaan sidang pengadilan. Melalui pembuktian menentukan nasib terdakwa. Apabila hasil pembuktian dengan alat-alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang tidak cukup membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, terdakwa dibebaskan dari hukuman. Sebaliknya, kalau kesalahan terdakwa dapat dibuktikan dengan alat-alat bukti yang disebutkan dalam Pasal 184 KUHAP, terdakwa dinyatakan bersalah. Kepadanya akan dijatuhkan hukuman oleh karena itu, hakim harus hati-hati, cermat, dan matang menilai dan mempertimbangkan nilai pemeriksaan

Penerapan Saksi Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

1. Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana Melakukan Judi *Online*

Pelaku perjudian *online* di Indonesia dari tahun ke tahun terus meningkat. Sebagai contoh, untuk judi bola *online* di Indonesia yaitu Sbobet secara resmi menjadi member aktif mencapai ratusan ribu, belum jenis judi *online* yang lain seperti perjudian poker, BIGSLOTO (*bigsloto.buzz*, 2023). Banyaknya pelaku perjudian *online*, banyak berpengaruh terhadap perputaran uang perjudian *online*. Menurut pengakuan dari para bandar judi *online*, perputaran uang dalam sehari mencapai ratusan juta hingga milyaran, belum termasuk biaya iklan. Perputaran uang perjudian *online* dalam satu bulan mencapai 300 juta sampai 9 miliar, sedangkan untuk iklan satu jenis judian *online* bisa mencapai 2 miliar.

Perilaku perjudian *online* merupakan bentuk perilaku kejahatan yang disebabkan oleh faktor sosial budaya melalui proses belajar seperti yang dikemukakan Sutherland dalam teori Differential Association. Perjudian *online* dikatakan perilaku kejahatan karena melanggar Undang-Undang yang berlaku di suatu wilayah (Negara Republik Indonesia) terutama Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016. Banyak faktor yang menjadi penyebab maraknya judi *online*, di antaranya adalah karena judi adalah perilaku manusia yang tidak dapat dihilangkan dan adanya fasilitas yang mendukung terjadinya perjudian *online*. Selain itu terdapat faktor Internal dan Faktor Eksternal, yaitu:

- a. Faktor Internal
 - Rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM)
 - Adat istiadat
- b. Faktor Eksternal
 - Perekonomian keluarga
 - Ketidakpatuhan masyarakat terhadap hukum

2. Penerapan Sanksi Pidana terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur

Istilah pidana diartikan sebagai sanksi pidana, selain itu juga diartikan dengan istilah-istilah lain yaitu hukuman, penghukuman, pemidanaan, penjatuhan hukuman, pemberian pidana, dan hukuman pidana (Ali, 2011). Jenis pidana tercantum dalam Pasal 10 KUHP. Jenis pidana tersebut dibedakan antara pidana pokok dan pidana tambahan. Pidana tambahan hanya dijatuhkan jika pidana pokok dijatuhkan, kecuali dalam hal tertentu (Hamzah, 2010). Pidana tersebut adalah:

a. Pidana Pokok

- Pidana Mati
 - Pidana Penjara.
 - Pidana Kurungan.
 - Pidana Denda
 - Pidana Tutupan
- b. Pidana Tambahan
- Pencabutan hak-hak tertentu.
 - Perampasan barang-barang tertentu.
 - Pengumuman Putusan hakim

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menentukan Sanksi Pidana bagi mereka yang terlibat dalam perjudian dijerat dengan Pasal 303 Ayat (1) KUHP yang berbunyi, “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah”, barang siapa tanpa mendapat izin:

- 1) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
- 2) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara.
- 3) Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Kemudian Sanksi Pidana Perjudian online secara tegas diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Ketentuan dari pasal ini dipertegas dalam pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa :

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1. 000.000.000 (Satu Miliar Rupiah)”.

SIMPULAN

1. Proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi di wilayah hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur Subdit V Siber Ditreskrimus dengan berdasarkan fakta, pada hari Minggu tanggal 21 Agustus 2022 sekira pukul 21.00 WIB, pelapor dan beberapa anggota lainnya melakukan penangkapan, penggeledahan, dan penyitaan terhadap tersangka yang diduga telah melakukan perjudian slot dengan menggunakan sarana/media elektronik. Petugas kepolisian dari Subdit V Siber Ditreskrimus Polda Jatim melakukan Cyber Patrol dan menemukan, bahwa diduga telah terjadi tindak pidana ITE dengan cara 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 yang dilakukan oleh Sdr. Andhy Anggara. Adapun barang bukti yang disita oleh V Siber Ditreskrimus Polda Jatim yaitu: 1 (satu) buah akun perjudian pada situs perjudian *online* “BIGSLOTO” website: <https://bigsloto.buzz/> dengan username Taek dan password Andhyanggara06, 1 (satu) unit handphone Android Vivo 1807, warna gradien Starry Black, IMEI 1: 863387043657730, IMEI 2: 863387043657722, simcard Smartfren dengan nomor 08813359752, 1 (satu) kartu debit BRI warna silver nomor seri 5221842107612928 nomor rekening 313201003803506 An. Andhy Anggara. Setelah dilakukan pemeriksaan terhadap tersangka, saksi-saksi dan melakukan Gelar Perkara awal, penyidik berkesimpulan bahwa tersangka atas nama Sdr. Andhy Anggara telah cukup bukti ditemukan perbuatan melawan hukum dan diduga melakukan Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik dengan cara sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dana atau mentransmisikan dana atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dana atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan atau Pasal 303 KUHPidana.
2. Sanksi atau ancaman pidana yang dijatuh kepada subjek hukum yang terbukti secara sah melakukan unsur tindak pidana perjudian sebagaimana dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (2) “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1. 000.000.000 (Satu Milyar Rupiah) Sedangkan Pasal 303 KUHP dengan Pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah.

REFERENSI

- Ali, M. (2011). *Dasar-dasar Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- bigsloto.buzz*. (2023, Agustus 5). Retrieved from bigsloto.buzz/ <https://bigsloto.buzz/>
- Diantha, I. P. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Hamzah, A. (2010). *Asas-asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, M. (2000). *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP:pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali*". Edisi Kedua. Jakarta: Sinar Grafiaka.
- Husin, B. (2006). *Studi Lembaga Penegak Hukum*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Manalu, H. S. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*, <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.102>.
- Soekanto, S., & Mamuji, S. (2004). *Penelitian Hukum Normatif "Suatu Tinjauan Singkat"*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Perundang-undangan

- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia