

PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI KOTA MEDAN

Oleh:

Nofrandi Mesakh¹⁾

Egi Alfrando Ginting²⁾

Nanci Yosepin Simbolon³⁾

Muhammad Yasid⁴⁾

Universitas Darma Agung^{1,2,3,4)}

E-mail:

nofrandim@gmail.com¹⁾

egialfrandogt@gmail.com²⁾

yosepinn@yahoo.com³⁾

yasidfakultashukum@gmail.com⁴⁾

ABSTRAK

Penyakit sosial mengenai perjudian ini berkembang seiring dengan majunya teknologi yaitu perjudian dengan menggunakan fasilitas internet yang disebut dengan *cybercrime*. Perjudian dunia maya sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional suatu negara layaknya di dunia maya. Hal ini disebabkan tidak jelasnya tempat kejadian perkara karena pelaku dengan mudah memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Kegiatan perjudian tidak hanya berhenti dalam persoalan judi, perjudian juga memicu kejahatan lainnya seperti pengedaran narkoba, perdagangan senjata gelap dan lain-lain. Sehingga pemelihan judul skripsi ini adalah Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Kota Medan.

Kata Kunci: Perjudian Online.

1. PENDAHULUAN

Upaya pembangunan hukum dan pembaharuan hukum harus dilakukan secara terarah dan terpadu. Kodifikasi dan unifikasi bidang-bidang hukum dan penyusunan perundang-undangan ini sangat diperlukan untuk mendukung pembangunan di berbagai bidang sesuai dengan tuntutan pembangunan serta tingkat kesadaran hukum dan pandangan masyarakat tentang penilaian suatu tingkah laku.

Hukum pidana seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial khususnya dalam kejahatan. Khususnya masalah perjudian sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Penegakan hukum untuk menaggulangi perjudian sebagai perilaku yang menyimpang harus terus dilakukan. Hal ini sangat beralasan karena perjudian merupakan ancaman yang nyata terhadap norma-norma sosial

yang dapat menimbulkan ketegangan individual maupun ketegangan-ketegangan sosial.

Penyakit sosial mengenai perjudian ini berkembang seiring dengan majunya teknologi yaitu perjudian dengan menggunakan fasilitas internet yang disebut dengan *cybercrime*. Abdul Wahid dan Mohammad Labib menyatakan bahwa kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan pada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pengguna internet. Dari beberapa pengertian tersebut, *cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk

memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain. Secara ringkas cybercrime didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yang canggih.

Perjudian dunia maya sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional suatu negara layaknya didunia maya. Hal ini disebabkan tidak jelasnya tempat kejadian perkara karena pelaku dengan mudah memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Kegiatan perjudian tidak hanya berhenti dalam persoalan judi, perjudian juga memicu kejahatan lainnya seperti pengedaran narkoba, perdagangan senjata gelap dan lain-lain. Uang yang dihasilkan dari kegiatan perjudian dapat diputar kembali di negara yang merupakan the tax haven, seperti Cayman Island yang juga merupakan surga bagi para pelaku money laundering. Indonesia sering pula dijadikan oleh pelaku sebagai tujuan pencucian uang yang diperoleh dari hasil kejahatan berskala internasional.

Salah satu perjudian yang sedang marak diberbagai kalangan pada saat ini adalah poker, dalam mekanismenya pelaku harus terlebih dahulu membuat tanda pengenal mengenai data tentang dirinya (account) didalam salah satu website perjudi online yang didalam account tersebut memiliki username dan password. Kemudian pelaku dapat melakukan deposit sejumlah uang minimal Rp.50.000 kepada rekening bandar judi yang tidak diketahui secara pasti lokasi dan jati dirinya. Setelah mendapat resi transfer dari salah satu bank barulah pelaku dapat memainkan perjudian poker online. Apabila palaku menang dalam permainan judi online tersebut maka hasil dari kemenangan tersebut akan langsung ditransfer ke rekening pelaku. Sebaliknya apabila pelaku kalah dalam permainan tersebut maka uang yang telah ditransfer tersebut akan hangus.

Perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang

beraspek pada material-spiritual. Perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas. Sedangkan pembangunan membutuhkan individu yang giat bekerja keras dan bermental kuat. Untuk mewujudkan tercapainya tujuan negara yang makmur serta adil dan sejahtera makan diperlukan suasana yang kondusif dalam segala aspek termasuk aspek hukum. Untuk mengakomodasi kebutuhan dan aspirasi masyarakat tersebut, negara Indonesia telah menentukan kebijakan sosial yang berupa kebijakan untuk mewujudkan kesejahteraan sosial dan kebijakan memberikan perlindungan sosial.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional teruama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi meteril dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/ belum pasti hasilnya.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di

masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi pada mulanya telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari UU No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Juridis Normatif yaitu menggambarkan, menelaah dan menjelaskan serta menganalisa ketentuan-ketentuan normatif dan praktek yang terjadi dalam hal upaya rehabilitasi terhadap pelaku perjudian online. Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis yaitu penelitian untuk mengetahui makna yang dikandung oleh istilah-istilah yang digunakan dalam aturan perundang-undangan secara konseptual, sekaligus mengetahui penerapan dalam praktik dan putusan-putusan hukum.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Oleh karena itu data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdiri dari:

- a. Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui prantara), data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik) kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat up to date.
- b. Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat pihak lain), data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang

telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan atau yang tidak dipublikasikan. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan, meliputi perundang-undangan, KUHP, buku, situs internet dan bahan lainnya yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

- c. Data tertier diperoleh melalui kamus untuk mendukung data primer dan data sekunder.

Data yang diperoleh melalui penelitian tersebut selanjutnya dipilah-pilah guna memperoleh undang-undang yang berisi tindakan hukum, kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang sedang dihadapi dan disistematisasikan, sehingga menghasilkan klarifikasi yang selaras dengan permasalahan dalam penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Faktor-Faktor Penghambat Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online

1. Kendala Penegak hukum/ Sumber daya manusia

Faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian online merupakan salah satu faktor penting. Kurangnya penguasaan dan pemahaman personil di sektor teknologi informasi dapat berpengaruh terhadap kinerja Unit *cyber Crime* karena perjudian online sangat mengandalkan fasilitas internet sebagai sarana dalam melakukan aksi kejahatannya. Menurut keterangan Kanit *Cyber Crime* Polda Kota Medan hanya beberapa penyidik di Unit *Cyber Crime* Polda Kota Medan yang memiliki kemampuan baik dalam penguasaan di sektor teknologi informasi, hal tersebut tidak seimbang dengan maraknya kasus terkait perjudian online yang terjadi dalam masyarakat karena perjudian online dapat terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga hal ini yang menyebabkan masih banyak kasus perjudian online yang belum tertangani oleh pihak Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Kota Medan.

2. Kendala Sarana dan Prasarana

Faktor sarana dan prasarana merupakan kendala yang dihadapi oleh pihak kepolisian. Faktor sarana meliputi seperti kurangnya kendaraan operasional yang dimiliki oleh Kepolisian Resort Kota Medan sehingga menyulitkan pihak kepolisian dalam melakukan patroli ke warungwarung internet di kota Medan yang jumlahnya ratusan. Minimnya dana operasional juga menjadi kendala Polres Medan dan terkadang penyidik menggunakan dana pribadi dahulu untuk melakukan patroli ataupun datang ketempat kejadian perkara.

3. Sulitnya mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku

Dalam tindak pidana perjudian online aparat kepolisian tidak bisa begitu saja menangkap orang yang dicurigai telah melakukan tindak pidana perjudian, karena harus mempunyai alat-alat bukti yang cukup untuk menangkapnya. Apalagi tindak pidana perjudian online adalah tindak pidana yang dilakukan menggunakan komputer, jadi apabila saat komputer yang digunakan untuk perjudian shutdown (mati) maka alat bukti juga akan sangat sulit didapatkan. Karena semua riwayat yang diakses pelaku telah terhapus dalam memory komputer. Selain itu untuk menangkap pelaku perjudian juga sangat sulit dilakukan, karena pelaku tidak dapat diketahui secara pasti keberadaannya. Dan akun yang digunakan untuk perjudian juga tidak menggunakan sesuai dengan identitas diri yang sebenarnya.

4. Kendala Kepedulian Masyarakat

Dapat dikatakan bahwa kontrol sosial masyarakat terhadap terjadinya perjudian online masih rendah. Masih banyak masyarakat yang tidak peduli dengan adanya kegiatan perjudian karena dianggap hal yang biasa, walaupun kegiatan ini terjadi ditempat umum dan merupakan suatu tindak pidana. Menurut bapak Briпка S. Hutabarat diwilayah hukum Polresta Pekanbaru juga masih banyak masyarakat yang tidak

memberitahu adanya tindak pidana perjudian online dilingkungan tempat tinggalnya, masyarakat hanya pura-pura tidak tahu karena takut akan berurusan dengan pihak kepolisian.

5. Kendala Dalam Peraturan Perundang-undangan

Penerapan hukum kepada pelaku perjudian online dilihat dari kendala peraturan perundang-undangan, bahwa perundang-undangan yang ada mengatur tindak pidana perjudian online atau menggunakan sistem elektronik ialah UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun undang-undang tersebut menimbulkan dualisme persepsi hukum, khususnya masalah penetapan sanksi yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatakan “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (Satu miliar rupiah), sedangkan dalam pengaturan KUHP Pasal 303 ayat (1) di ancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah). Hal ini jelas mempersulit penegak hukum dalam pemberian hukuman kepada pelaku yang melakukan tindak pidana perjudian secara online. Selanjutnya alat bukti yang digunakan dalam tindak pidana perjudian yang menggunakan elektronik, Pasal 43 ayat (3) dan ayat (6) Undang-undang ITE, penggeledahan dan penyitaan harus dilakukan atas izin Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, hal ini sulit diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapat surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal tersebut dalam waktu yang sesingkat itu.

B. Upaya Yang Dilakukan Oleh Kepolisian Resort Kota Medan Dalam Mengatasi Hambatan

Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online

Pencegahan sebelum terjadinya perjudian online ini dilakukan sebagai suatu rangkaian usaha untuk menghapuskan perjudian online. Walaupun sampai sekarang belum dapat diberantas. Namun untuk mencegah atau mengurangi dan memperkecil lingkungan perjudian online terus dilaksanakan. Kegiatan pencegahan sebelum terjadi suatu tindak pidana perjudian online dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1. Mengadakan Pelatihan Khusus Bagi Polisi dibidang Teknologi

Dalam hal ini mengadakan kegiatan Dikjur (Pendidikan kejuruan) seperti seminar-seminar bagi Polisi-polisi yang ada di Kepolisian Resort Kota Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pengalaman dibidang keahlian hukum. Hal ini akan diundang narasumber yang telah berpengalaman dibidang hukum maupun *cyber crime* misalnya narasumber dari Mabes Polri yang memiliki ahli dibidang teknologi dan *cyber crime* untuk memberikan pelatihan dan keterampilan mengenai tindak pidana tertentu khususnya perjudian online yang sulit untuk diungkap. Karena pada dasarnya polisi-polisi tersebut hanya diberi pendidikan selama 6 bulan sampai dengan 1 tahun sebelum diterima menjadi polisi.

2. Melengkapi Sarana dan Prasarana

Memberantas tindak pidana perjudian online di warung-warung internet, maka perlu adanya penambahan kendaraan untuk melakukan patroli ke warung-warung internet. Mengingat jumlah warung internet di Kota Medan berjumlah ratusan.

3. Membentuk Tim untuk Memata-matai Tempat yang Sering digunakan Mengakses Perjudian Online

Langkah ini dilakukan dengan membuat tim yang tugasnya khusus untuk mengintai aktifitas perjudian online khususnya di warung-warung internet

yang diduga banyak terjadi transaksi tindak pidana perjudian online. Jadi tim ini menjadi mata-mata polisi agar dapat menangkap pelaku dan pemain judi online.

4. Memberikan Penyuluhan Hukum pada Masyarakat

Kesadaran hukum masyarakat masih kurang dirasakan, sehingga penting untuk ditanamkan pada masyarakat supaya didalamnya berkembang baik suatu sikap dan perasaan yang taat terhadap peraturan-peraturan, agar setiap orang menyadari dan menghargai hak serta kewajibannya masing-masing sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Salah satu upaya dari berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat dapat diadakan dengan cara penyuluhan. Penyuluhan ini dapat berupa memberikan informasi dan arahan atau masukan kepada masyarakat tentang kesadaran hukum sehingga dinilai dapat mengurangi kejahatan dan tindak pidana perjudian. Penyuluhan kesadaran tersebut juga mengenai tanggung jawab bersama dalam terjadinya perjudian.

5. Merevisi Undang-undang

Peraturan perundang-undangan sekarang yang mengatur tentang perjudian adalah Pasal 303, Pasal 303 bis dan Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE. Maka perlu adanya revisi agar penegak hukum tidak menimbulkan dualisme hukum dalam pemberian sanksi kepada pelaku tindak pidana perjudian online.

Selain itu revisi juga perlu dilakukan pada Pasal 43 ayat (3) dan ayat (6) Undang-undang ITE yang menyatakan bahwa penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penahanan dan pengkapan harus dilakukan atas izin dari ketua pengadilan Negeri setempat dalam waktu 1 x 24 jam. Hal ini mempersulit kami untuk menemukan alat bukti serta pelaku perjudian dunia maya.

5. SIMPULAN

1. Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online yang ada

- di wilayah Kepolisian Kota Medan menerapkan Pasal 27 ayat 2 jo Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2008 tentang ITE dengan ancaman hukuman pidana penjara selama 6 Tahun
2. Upaya penanggulangan melalui non penal yang dilakukan oleh Kepolisian Kota Medan dalam tindak pidana perjudian online dengan melakukan upaya pre-emptif dan preventif
 3. Faktor-faktor yang menjadi penghambat Kepolisian Resort Kota Medan adalah : a. Kendala penegak hukum/ sumber daya manusia b. Kendala sarana dan prasarana c. Kendala sulitnya mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku d. Kendala kepedulian masyarakat e. Kendala dalam peraturan perundang-undangan

6. DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Refika Aditama, 2005, hlm. 24-25
- Abdussalam, *Prospek Hukum Pidana Indonesia*, Restu Agung, 2006, Jakarta, hlm.1
- Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I*, Raja Grafindo, Jakarta, 2002, hlm.67.
- B. Simandjuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Tarsito, Bandung, 1980, hlm.352- 353
- D Simbons dalam Sudarto, *Hukum Pidana I*, Yayasan Sudarto, Semarang, 1990. hlm. 41
- Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Gadjah Mada University Press 2011, Yogyakarta, hlm.117
- <http://judicyber.wordpress.com/2013/04/30/cybercri-me-judi-onlinegambling/> diakses, tanggal, 17 April 2014.
- Jend.Pol (Purn). Kunarto, *Merenungi Kritik Terhadap Polri*, PT Cipta Manunggal, Jakarta, 1995, hlm.82
- Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, 2018.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, Rajawali, Jakarta, 1981, hlm.58.
- Kartini Katono, *Patologi Sosial , Jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm.57
- Leden Marpaung, *Asas Teory, Praktik Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 8.
- Mas Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirna Dian Avanti Siregar, *Naskah Akademik Rancangan Undang-undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Indonesia Media Law and Policy Center, November, 2003, hlm.25
- M. Ali Zaidan, *Kebijakan Kriminal*, Sinar Grafika, 2016, Jakarta, hlm.262
- M. Husein Harun, *Penyidik dan penuntut dalam proses pidana*, PT rineka cipta, Jakarta, 1991, hlm.58
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002. hlm. 63
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineke Cipta, Jakarta, 1993, hlm .25
- Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, (Bandung: Alumni, 1992), hlm. 159
- Nico Ngani, I Nyoman Budi Jaya; Hasan Madani, *Mengenal Hukum Acara Pidana, Bagian Umum Dan Penyidikan*, Liberty, Yogyakarta, hlm. 19
- P.A.F. Lamintang, *Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Kepatutan*, CV Mandar Maju, Bandung, 1990.
- Romli Atmasasmita, *Teori dan Kapita Selekt Kriminologi*, PT Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 58
- Rosihan, "Kebijakan Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online", Skripsi, Program S1 Universitas STIKUBANK (UNISBANK), Semarang, 2011, hlm. 10.
- Sadjijono, *Memahami hukum Kepolisian*, LaksBang Persindo, Yogyakarta, 2010, hlm.5

Sudarto. Kapita Selekta Hukum Pidana, Alumni, Bandung, 1986, hlm. 22-23

Sunardi Nur, Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal, Bumi Aksara, 2011, hlm.76

Zainal Abidin Farid, Hukum Pidana 1, Sinar Grafika, Jakarta, 2007, hlm. 225

B. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 17, 27 ayat (2), 42, 44, dan 45.