



**PERAN *CYBER CRIME* DITRESKRIMSUS KEPOLISIAN DAERAH SUMATERA UTARA DALAM PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE* (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)**

**Oleh:**

**Hermansyah<sup>1</sup>, Mustamam<sup>2</sup>, Panca Sarjana Putra<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Sumatera Utara

Email : [hermanofficial48@gmail.com](mailto:hermanofficial48@gmail.com) , [tamambar@fh.uisu.ac.id](mailto:tamambar@fh.uisu.ac.id) ,  
[pancasp@fh.uisu.ac.id](mailto:pancasp@fh.uisu.ac.id)

**ABSTRAK**

Judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. Pelaku judi *online* tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pengaturan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Sumut terhadap pelaku tindak pidana judi *online* yang telah dilakukan Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Poldasu masih menggunakan instrumen Pasal 303 KUHP daripada Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU ITE. Hasil pembahasan menyimpulkan bahwa hambatan penegakan hukum oleh unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda yaitu sanksi pidana terhadap judi *online* berdasarkan Pasal 45 UU ITE lebih rendah dari ancaman sanksi pidana dalam Pasal 303 KUHP, Upaya untuk mengatasi hambatan tersebut adalah penerapan KUHP dan UU ITE dalam perkara judi *online* harus mengedepankan asas *lex specialis derogat legi generalis*, mengadakan pelatihan bimbingan teknologi informasi.

**Kata Kunci: Penegakan Hukum, Tindak Pidana, Judi *Online*.**

**ABSTRACT**

*Gambling via the internet (internet gambling) usually occurs due to placing bets on sports or casino activities via the internet. Online gambling perpetrators can be punished based on Article 27 paragraph (2) jo. Article 45 paragraph (2) Law Number 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions. Regulation of criminal acts of online gambling in Indonesia is regulated in Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions. Law enforcement efforts carried out by the North Sumatra Police Ditreskrimsus Cyber Crime Unit against perpetrators of online gambling crimes which have been carried out by the North Sumatra Regional Police Ditreskrimsus Cyber Crime Unit still use the instrument Article 303 of the Criminal Code rather than Article 27 paragraph (2) Jo. Article 45 of the ITE Law. The results of the discussion concluded that the obstacles to law enforcement by the Cyber Crime Unit of the Ditreskrimsus Polda, namely criminal sanctions against online gambling based on Article 45 of the ITE Law,*

*are lower than the threat of criminal sanctions in Article 303 of the Criminal Code. Efforts to overcome these obstacles are the application of the Criminal Code and the ITE Law in online gambling cases. must prioritize the principle of *lex specialis derogat legi generalis*, hold information technology guidance training.*

**Keywords:** *Law Enforcement, Crime, Online Gambling.*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan dunia teknologi informasi dewasa ini telah membawa manusia kepada era globalisasi yang memberikan kebebasan kepada setiap orang di dunia untuk saling bersosialisasi dengan siapapun dan dimanapun mereka berada. “Internet merupakan media utama yang dapat digunakan, karena melalui media internet seseorang dapat terhubung dengan teman atau bahkan dengan orang asing yang sama sekali tidak dikenal dan berdomisili di luar negeri”.

Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global, dan menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*), serta menimbulkan perubahan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan beragam jasa di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai fasilitasnya, dalam hal ini internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi tersebut, yang memberi kemudahan dalam berinteraksi tanpa harus berhadapan secara langsung satu sama lain.

Bangsa Indonesia yang sedang tumbuh dan berkembang menuju masyarakat industri yang berbasis teknologi informasi, dalam beberapa hal masih tertinggal. Kondisi ini disebabkan karena masih relatif rendahnya sumber daya manusia di Indonesia dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini termasuk kemampuan dalam menghadapi masalah hukum yang timbul. Salah satu dampak negatif yang timbul adalah “tingginya tingkat kejahatan di berbagai bidang dengan beragam modus operandinya”.

Perkembangan teknologi ternyata tidak hanya membawa dampak positif bagi masyarakat. Sebagai contoh, teknologi internet bisa memberikan pengaruh negatif bagi para pemakainya. Melalui media internet beberapa jenis tindak pidana semakin mudah untuk dilakukan seperti pencemaran nama baik, pornografi,

pembobolan rekening, perusakan jaringan, penyerangan melalui virus, dan termasuk perjudian *online*.

Perjudian adalah suatu perilaku yang bertentangan dengan hukum dan hal ini sudah jadi kebiasaan hampir disetiap lingkungan masyarakat. Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung permissif dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Sehingga yang terjadi diberbagai tempat sekarang ini banyak dibuka agen-agen judi togel dan judi-judi lainnya yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar.

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu pertarungan sejumlah uang dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib dan setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut bermain, dan juga meliputi segala macam pertarungan yang bertaruh tidak ikut dalam perlombaan tersebut termasuk juga segala macam pertarungan lainnya.

Dampak dari perjudian sangat merugikan bagi masyarakat dan bagi moral Bangsa. Pada dasarnya kejahatan itu mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu, selain itu pengaruh bagi anak-anak sangat besar, mereka akan ikut-ikutan melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat terjadi dilingkungannya dan akan menimbulkan kerugian materiil bagi mereka yang melakukan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, maksudnya adalah penelitian ini merupakan penelitian yang menggambarkan, menelaah, menjelaskan serta menganalisa permasalahan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *on line* yang dihubungkan dengan peraturan perundang-undangan yang kemudian dilakukan analisis. Penelitian ini merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari suatu hukum tertentu dengan jalan menganalisanya.

Berdasarkan objek penelitian yang merupakan hukum positif, maka metode pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif dan yuridis empiris

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang sifatnya mutlak untuk dilakukan karena data merupakan sumber yang akan diteliti. Pengumpulan data difokuskan pada pokok permasalahan yang ada, sehingga dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan dan kekaburan dalam pembahasannya. Pengumpulan data dalam penelitian ini mempergunakan data primer dan data sekunder.

Mendapatkan hasil yang objektif dan dapat dibuktikan kebenarannya serta dapat dipertanggungjawabkan hasilnya, maka data dalam penelitian ini diperoleh dengan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan cara yaitu studi kepustakaan (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*).

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Perjudian menurut Kartini Kartono adalah pertarungan 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.

Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.

Perjudian menurut KUHP dalam Pasal 303 ayat (3) yang dirubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa: yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi elektronik (UU ITE) mengartikan judi adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 303 ayat (3) KUHP mengartikan judi sebagai tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemainan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya.

Banyak bentuk permainan yang sulit dan menuntut ketekunan serta keterampilan dijadikan alat judi. Umpamanya pertandingan-pertandingan atletik, badminton, tinju, gulat dan sepak bola. Juga pacuan-pacuan misalnya: pacuan kuda, anjing balap, biri-biri dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi yang menyenangkan untuk menghibur diri sebagai pelepas ketegangan sesudah bekerja. Di kemudian hari ditambahkan elemen pertarungan guna memberikan insentif kepada para pemain untuk memenangkan pertandingan. Di samping itu dimaksudkan pula untuk mendapatkan keuntungan komersial bagi orang-orang atau kelompok-kelompok tertentu.

Peran hukum terasa sekali dalam mewarnai tata kehidupan bermasyarakat. Dengan wibawa dan daya gunanya itu semakin berperan serta dalam upaya menstrukturisasi kehidupan sosial, sehingga struktur kehidupan sosial masyarakat dapat diubah dan dikembangkan ke arah kehidupan bersama yang lebih maju, lebih menjamin kesejahteraan dan kemakmuran bersama yang berkeadilan yang menjadi tujuan hidup bersama dalam bermasyarakat.

Hukum berperan signifikan dalam mendorong proses pembangunan suatu masyarakat sebagai rekayasa sosial dan hukumpun mengendalikan baik para pelaksana penegak hukum maupun mereka yang harus mematuhi hukum, yang mana kesemuanya berada dalam proses pengendalian sosial agar gerak kerja hukum menjadi sesuai dengan hakekatnya sebagai sarana ketertiban, keadilan dan pengamanan serta menunjang pembangunan.

Hukum lahir dalam pergaulan masyarakat dan tumbuh berkembang di tengah masyarakat, sehingga hukum mempunyai peranan penting di dalam mengatur hubungan antar individu maupun hubungan antar kelompok. Hukum berusaha menjamin keadilan didalam pergaulan hidup manusia, sehingga tercipta ketertiban dan keadilan.

Berkaitan dalam masalah judi ataupun perjudian yang sudah semakin merajalela dan merasuk sampai ke tingkat masyarakat yang paling bawah sudah selayaknya apabila permasalahan ini bukan lagi dianggap masalah kecil. Masalah judi maupun perjudian lebih tepat disebut kejahatan dan merupakan tindak kriminal yang menjadi kewajiban semua pihak untuk ikut serta menanggulangi dan memberantas sampai ke tingkat yang paling tinggi.

Judi ataupun perjudian dalam Pasal 1 Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebut sebagai tindak pidana perjudian dan identik dengan kejahatan, tetapi pengertian dari tindak pidana perjudian pada dasarnya tidak disebutkan secara jelas dan terinci baik dalam KUHP maupun dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Penjelasan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 disebutkan adanya pengklasifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumannya. Ancaman hukuman yang

berlaku sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

Perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang paling makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti itu membuat organisme semakin tegang dan makin gembira, menumbuhkan efek-efek, , iba hati, keharuan, nafsu yang kuat dan rangsangan-rangsangan yang besar untuk betah bermain. Ketegangan akan makin memuncak apabila dibarengi dengan kepercayaan animistik pada nasib peruntungan.

Kepercayaan sedemikian ini tampaknya *anakhronistik* (tidak pada tempatnya karena salah waktu) pada abad mesin sekarang namun tidak urung masih banyak melekat pula pada orang-orang modern zaman sekarang, sehingga nafsu berjudian tidak terkendali, dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak mengenal akan rasa jera.

Keadaan perekonomian masyarakat yang sulit dan memperhatikan merupakan salah satu penyebab rendahnya tingkat penghasilan masyarakat yang merupakan beban yang dialami sebagian besar mesyarakat. Saat ini berbagai hal tersebut menyebabkan terjadinya peningkatan judi di masyarakat kerena mereka berusaha untuk menutupi kekurangan uang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbagai cara ditempuh baik yang sah atau legal menurut hukum maupun yang *illegal* atau bertentangan dengan hukum.

Salah satu cara yang banyak ditempuh adalah melalui permainan judi, walaupun mereka mengetahui bahwa judi dilarang dan akan mengakibatkan berurusan dengan pihak yang berwajib, mereka tetap melakukannya, dengan harapan kalau menang dapat menutupi kebutuhan hidup mereka.

Perjudian menjadi salah satu pilihan yang dianggap sangat menjanjikan keuntungan tanpa harus bersusah payah bekerja, judi dianggap sebagai pilihan yang tepat bagi rakyat kecil untuk mencari uang dengan lebih mudah. Mereka kurang menyadari bahwa akibat judi jauh lebih berbahaya dan merugikan dari keuntungan yang akan diperolehnya dan yang sangat jarang dapat diperolehnya.

Perjudian banyak ditemui di berbagai tempat atau lokasi, yang diperkirakan tidak dapat diketahui oleh pihak berwajib, bahkan dekat

pemukiman pun judi sering ditemukan dan dilakukan. demikian pula di masyarakat itu sendiri sering dan banyak ditemukan judi dengan jenis. Berbagai permainan judi yang sering ditemukan dalam masyarakat adalah judi dengan menggunakan , kartu remi, domino dan sebagainya. Walaupun judi dilarang dan diancam dengan hukuman, masih saja banyak yang melakukannya.

Hal tersebut antara lain karena manusia mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, sedangkan di sisi lain tidak setiap orang dapat memenuhi hal itu karena berbagai sebab misalnya karena tidak mempunyai pekerjaan atau mempunyai penghasilan lain untuk memenuhi kebutuhan mereka atau dapat juga mempunyai pekerjaan tetapi tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka. Pilihan mereka untuk menambah kekurangan kebutuhan tersebut adalah antara lain pilihannya adalah melakukan judi dan perjudian, judi menjadi alternatif yang terpaksa dilakukan meskipun mereka tahu risikonya, untuk mencukupi kebutuhannya dan keluarganya.

Seseorang melakukan permainan judi untuk memenuhi kebutuhannya ada juga anggota masyarakat yang melakukan perjudian karena kesenangan atau kegemarannya akan judi. Meskipun keadaan mereka secara ekonomis cukup baik dan bahkan seringkali sudah dapat memenuhi kebutuhannya dengan baik, tetap saja mereka melakukan judi karena kegemarannya untuk melakukan judi. Walaupun mereka sudah mapan secara ekonomi mereka tetap berjudi, kegemarannya dilakukan pada saat-saat santai atau ditengah kesibukannya bekerja.

Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung permissif dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Sehingga yang terjadi di berbagai tempat sekarang ini banyak dibuka judi dan judi-judi lainnya yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar. Sementara itu di sisi lain, memang ada kesan aparat penegak hukum kurang begitu serius dalam menangani masalah perjudian ini. Bahkan yang lebih memprihatinkan, beberapa tempat perjudian disinyalir mempunyai pelindung dari oknum aparat keamanan.

Perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai ekses yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda.

Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya dan terhindarnya ekses-ekses negatif yang lebih parah untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian.

Menelusuri perjudian sampai saat ini merupakan persoalan yang sangat besar dan sulit, pemerintah dan aparat penegak hukum sudah melakukan pemantauan serta pengawasan di setiap wilayah yang dianggap terdapat tempat terjadinya perjudian. Kelemahan mendasar dari mudahnya perjudian ini, karena tindakan pemerintah maupun aparat serta masyarakat lingkungan setempat yang kurang koordinasi, sehingga pelaksanaan di lapangan aparat tidak dapat melakukan tindakan yang maksimal. Walaupun pimpinan aparat negara sudah memberikan sinyalemen kuat untuk dapat memberantas perjudian.

Kehidupan masyarakat yang berkembang kompleks yang sering menimbulkan pengikisan nilai-nilai keimanan dan susila membuat mereka tidak dapat melakukan upaya-upaya perbaikan moral secara menyeluruh. Tindakan masyarakat dalam mental spiritual yang menurun akan menimbulkan masyarakat rentan terpengaruh, mudah dibujuk untuk melakukan tindakan yang mengarah kepada perbuatan negatif.

Komponen masyarakat yang dapat melakukan pencegahan terhadap adanya penyakit masyarakat (pekat) yaitu para tokoh agama, pimpinan dan tokoh masyarakat, harus dilibatkan dalam segala bentuk kegiatan pemberantasan perjudian.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi, faktor-faktor tersebut adalah:

1. Faktor keimanan

Ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, hampir seluruh wilayah Indonesia bagi para pemeluk agama, sering terkikis dan tererosi. Penalaran dan pengalaman terhadap nilai-nilai agama yang luntur, sering kali pemeluk agama melakukan tindakan-tindakan yang merugikan orang lain dan diri sendiri. Kaitan dengan kegiatan merugikan orang lain banyak perbuatan-perbuatan yang mengandung unsur mendorong, menyeluruh, memberikan peluang dan kesempatan memerintahkan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang merugikan orang lain. Apabila mereka dilandasi oleh aturan hukum agama yang dianutnya, mereka tidak akan berani dan berupaya untuk melakukan penjualan tersebut. Rendahnya akhlak dan perilaku tersebut tidak memperhitungkan akibat yang ditimbulkan oleh judi tersebut, sehingga masyarakat sangat terpengaruh. Bagi masyarakat setempat dapat diberikan penyuluhan dan panutan yang tepat guna untuk membangun kesadaran mereka dalam menghentikan penjualannya yang merusak perilaku dan akhlak agama.

## 2. Faktor sosial dan ekonomi

Faktor ekonomi juga mempengaruhi terjadinya keinginan untuk melakukan perjudian, juga menimbulkan suatu rangsangan bagi para pelaku perjudian secara sembunyi-sembunyi dengan membayangkan keuntungan yang lebih besar.

Umumnya penghasilan masyarakat dapat digolongkan berpenghasilan menengah tetapi ada juga yang berpenghasilan rendah yang dapat menimbulkan keinginan untuk melakukan perjudian, Sehingga pelaku perjudian merasa tertarik dan menjalankannya hal tersebut. Masyarakat dengan status sosial dan ekonomi rendah, perjudian sering kali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Karena dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka

## 3. Faktor ingin mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus

berjudi. Memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

#### 4. Faktor budaya.

Masyarakat bawah yang serba kekurangan seperti kekurangan harta, pendidikan, dan sebagainya, memiliki budaya instan, mana saja yang bisa cepat dan dapat membantu mengatasi kesulitan hidup yang dialami, mereka lakukan. Judi menjanjikan harapan seperti itu. walaupun dalam kenyataan, banyak yang semakin terpuruk hidupnya dan berakibat rumah tangga berantakan, anak tidak sekolah, selalu ribut akibat tekanan ekonomi dan karena sudah tidak tahan, akhirnya cerai dan bahkan ada yang bunuh diri.

#### 5. Faktor situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu judi diantaranya adalah tekanan dari teman-teman/lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian, tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil).

Persoalan perjudian *online* semakin meresahkan di kalangan masyarakat, kegiatan yang tampaknya kasat mata itu tak ayal menimbulkan permasalahan yang terkadang sulit dibendung dikarenakan beroperasinya judi *online* menggunakan teknologi informasi sebagai sebuah bentuk perkembangan kejahatan dengan modus menggunakan transaksi elektronik.

Ditinjau dari UU ITE, pengaturan tentang pelanggaran tindak pidana perjudian tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi : “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”.

Penggunaan instrumen KUHP dan UU ITE digunakan oleh Penyidik Subdit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Poldasu untuk mengungkap perjudian *online* yang marak terjadi. Umumnya judi *online* yang ditangani penyidik menggunakan instrumen Pasal 303 KUHP, bukan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Pasal yang disangkakan kepada pelaku tindak pidana tersebut masih menggunakan Pasal 303 ayat (1) KUHPidana, bukan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Padahal, sesuai asas *lex specialis derogat lex generali*, bahwasanya hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*).

#### **D. Kesimpulan**

Pengaturan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) dan untuk pengaturan tindak pidananya di atur pada Pasal 45 Undang-undang Informasi dan transaksi elektronik tersebut.

Upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Sumut terhadap pelaku tindak pidana judi *online* yang telah dilakukan Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Poldasu masih menggunakan instrumen Pasal 303 KUHP daripada Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU ITE. Ancaman hukuman pidana penjara berdasarkan Pasal 303 KUHP adalah 10 tahun lebih berat daripada Pasal 27 (2) Jo. Pasal 45 UU ITE yang hanya 6 tahun. Dikaitkan dengan masa penahanannya, maka penerapan KUHP oleh penyidik dapat memperoleh waktu yang lama (120 hari) untuk melakukan pemberkasan daripada menggunakan UU ITE (60 hari).

Hambatan penegakan hukum oleh unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Sumut terkait pengungkapan tindak pidana perjudian *online* yaitu sanksi pidana terhadap judi *online* berdasarkan Pasal 45 UU ITE lebih rendah dari ancaman sanksi pidana dalam Pasal 303 KUHP, Perbedaan waktu penahanan yaitu menurut Pasal 303 KUHP waktu penahanan maksimal 120 hari. Sedangkan, jika menggunakan Pasal 45 UU ITE, penyidik hanya mendapatkan waktu penahanan 60 hari.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Abidin, Farid dan Andi Hamzah, *Bentuk-Bentuk Khusus Perwujudan Delik*. Rajawali Pers, Jakarta, 2006.
- Ali, Mahrus, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Anggraeini, A.M. Tri, *Larangan Monopoli dan Persaingan Tidak Sehat, Purse Ilegal atau Rule of Reason*, Universitas Indoensia, Jakarta 2003.
- Arief, Barda Nawawi, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.
- ; *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, (Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006.
- ; *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
- ; *Antisipasi Penanggulangan Cybercrime Dengan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2004.
- Apriyantyo, Dani, *Judi dan Macamnya*, Erlangga, Bandung, 2009
- Asmadi, Erwin, *Pembuktian Tindak Pidana Terorisme*, Ssofmedia, Medan 2013.
- Asshiddiqie, Jimly dan Ali Safa'at, *Teori Hans Kelsen tentang Hukum*, Konstitusi Press, Jakarta, 2006.
- Azhary, *Negara Hukum Indonesai (Analisis Yuridis Normatif Tentang Unsur-Unsurnya)*, UI Press, Jakarta, 2015.
- Chazawi, Adami, *Pelajaran Hukum Pidana*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011.
- Chazawi, Adami, dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana dan Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Bayumedia Publishing, Malang, 2011