



Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot)

Ahmad Syafikri Alkarni¹, Taun Taun²

^{1,2}Fakultas Hukum Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 3 Januari 2023

Revised: 5 Januari 2023

Accepted: 7 Januari 2023

Gambling has existed since time immemorial when human civilization developed. The Encyclopedia Britanica notes that gambling has been found since primitive times, for example Bushmen in South Africa, Aborigines in Australia and Indians in America, where they have known the game of dice. Gambling is essentially an act that is very contrary to religious norms, morality, decency and legal norms. So it can be said that gambling is actually not getting benefits but rather suffering and suffering even more. The implementation of Law Number 19 of 2019 concerning Information and Electronic Transactions cannot be separated from the implementation of other laws or regulations. Because this Law only qualifies criminal acts and carries out threats against perpetrators of criminal acts, and some special meanings (for example the definition of documents electronics, telecommunications).

Keywords: Online Gambling; ITE Law.

(*) Corresponding Author: Ahmadsyafikrialkarni09@gmail.com, taun@fh.unsika.ac.id

How to Cite: Alkarni, A., & Taun, T. (2023). Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 55-59. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7677165>

PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara hukum tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI 1945), yang mengatur segala aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini secara jelas diatur dalam Penjelasan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Negara Republik Indonesia berdasarkan hukum (rechtsstaat), bukan berdasarkan kekuasaan belaka (machstaat)”. Hukum di sini memiliki arti yang sangat penting dalam aspek kehidupan sebagai pedoman perilaku manusia dalam hubungannya dengan manusia lainnya.

Hukum bertugas mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan setiap individu dalam masyarakat. Sehingga diharapkan kepentingan satu sama lain dapat berjalan beriringan dan tidak saling bertentangan. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan membatasi dan melindungi kepentingan tersebut. Walaupun segala tingkah laku dan perbuatan telah diatur dalam peraturan perundang-undangan, namun kejahatan masih merajalela di negeri ini, salah satunya adalah kejahatan perjudian.

Perjudian telah ada sejak dahulu kala saat berkembang peradaban manusia. The Encyclopedia Britanica mencatat bahwa perjudian telah ditemukan sejak zaman primitif, misalnya Bushmen di Afrika Selatan, Aborigin di Australia dan Indian di Amerika, di mana mereka telah mengenal permainan dadu.



Setelah itu, perjudian muncul di Yunani Kuno. Perjudian dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia, berkat berbagai permainan dan strategi sederhana.

Perjudian pada hakikatnya merupakan perbuatan yang sangat bertentangan dengan norma agama, moralitas kesusilaan maupun norma hukum. Adapun beberapa masalah yang timbul akibat perjudian ini adalah bahwa beberapa orang akan menjadi ketagihan, mereka tidak dapat berhenti berjudi dan akhirnya kehilangan banyak uang dan harta.

Perjudian tidak bisa dibenarkan oleh agama maupun hukum. Jadi dapat dikatakan bahwa perjudian itu sebenarnya tidak mendapatkan manfaat tetapi justru kesensaraan dan penderitaan yang lebih berat lagi. Di dalam masyarakat tidak bisa kita pungkiri bahwa perjudian merupakan fenomena kejahatan yang ada di kalangan masyarakat-masyarakat dengan adanya perkembangan yang ada sekarang maka tindak kejahatan khususnya perjudian mengalami perubahan terkait mekanisme dan ragam bentuk kejahatan perjudian tersebut. Tindak pidana berjudi atau turut berjudi pada mulanya telah dilarang dalam ketentuan pidana pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan yang di atur dalam pasal 2 ayat (4) dari UU No.7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah di ubah sebutanya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam pasal 303 KUHP.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, kegiatan berjudi pun mengalami peralihan ke judi online yang lebih praktis dan lebih aman dilakukan. Fenomena judi online yang sekarang marak terjadi adalah judi slot online, yang banyak sekali ditemukan di tengah masyarakat terutama di warung-warung internet, atau dengan menggunakan laptop dalam menjalankan aktivitas tersebut, ataubahkan lewat smartphone yang memiliki fasilitas pendukung pendukung bermain judi slot online.

Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja sebab bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dijalankan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone. Dalam pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online dengan mengirimnya lewat M-Banking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. Dengan adanya komputer dalam jaringan skala yang luas, hal ini tentunya akan menjadikan keuntungan yang besar daripada judi konvensional.

Khusus untuk kegiatan perjudian online, Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Pasal 303 bis KUHP turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.

Berdasarkan hal tersebut timbul permasalahan hukum mengenai:

1. Bagaimana upaya kepolisian dalam pencegahan kejahatan judi online?
2. Bagaimana sanksi tindak pidana judi online dalam uu no.19 Tahun 2016?

Tujuan penulisan

1. Untuk mengetahui upaya kepolisian dalam pencegahan kejahatan judi online

2. Untuk mengetahui sanksi tindak pidana judi online dalam uu no.19 Tahun 2016

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian normatif yaitu merupakan penelitian yang berfokus bahan hukum sebagai data utama yang meliputi bahan primer seperti peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder yang meliputi buku, hasil penelitian jurnal hukum dan pendapat hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online

Upaya kepolisian dalam pencegahan kejahatan judi online, mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalui media Internet.

Himbauan yaitu terjun langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak Kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapat apabila melakukan perjudian online tersebut. Kepolisian juga memberikan peringatan dengan menekankan bahwa perjudian maupun perjudian online merupakan tindak pidana dan akan mendapatkan sanksi pidana bagi yang melakukannya yang sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP.

Upaya selanjutnya yang dilakukan Polri dalam memberantas perjudian online adalah dengan melakukan pengawasan di dunia maya dengan media internet. Polri dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerjasama memberantas website yang mengandung unsur perjudian online. Peran Polri dalam hal ini adalah melakukan patroli di dunia maya dengan menggunakan internet untuk memantau aktivitas setiap orang yang terindikasi melakukan aktivitas perjudian online serta melacak dan mengumpulkan sejumlah link dan situs yang diduga mengandung perjudian. elemen. Tautan dan situs yang telah dikumpulkan diserahkan ke Kominfo untuk diproses dan diseleksi, kemudian situs yang terbukti mengandung unsur perjudian akan diblokir sehingga situs tersebut tidak dapat diakses oleh publik.

Upaya penanggulangan yang bersifat represif merupakan salah satu upaya penegakan hukum yang lebih menitikberatkan pada pemberantasan setelah terjadinya tindak pidana yang dilakukan oleh hukum pidana, yaitu sanksi pidana yang merupakan ancaman bagi pelakunya. Investigasi, investigasi lanjutan, penuntutan, dan sebagainya.

Sanksi Tindak Pidana Judi Online Dalam UU No.19 Tahun 2016

Dalam kasus maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa melakukan upaya pencegahan melalui hukum positif, sebagaimana diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan

tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya barang elektronik informasi dan/atau dokumen elektronik yang memuat perjudian.

Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: “setiap orang yang memenuhi unsure sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

- a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”.
- b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.
- c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 ayat (2) merupakan ketentuan yang mengatur tindak pidana perjudian (Pasal 303 KUHP) dan Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 pada dasarnya merupakan revormulasi tindak pidana yang terdapat dalam pasal-pasal KUHP tersebut.

Perjudian dalam KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dengan mengacu pada pengertian tersebut, kriteria suatu permainan termasuk perjudian adalah :

- a. Ada taruhan;
- b. Ada hadiah;
- c. Kesempatan ada menang karena peruntungan;
- d. Berdasarkan pada keahlian pemain.

Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terlepas dari pelaksanaan undang-undang atau peraturan lainnya. Karena Undang-undang ini hanya mengatur tindak pidana dan melakukan ancaman terhadap pelaku tindak pidana, dan beberapa pengertian khusus (misalnya pengertian dokumen elektronik, telekomunikasi). Sedangkan pengertian umum harus mengacu pada ketentuan KUHP sebagai peraturan umum. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur tentang pola tindak pidana yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet sebagai alat dalam melakukan tindak pidana yaitu yang mengandung perjudian, sedangkan pengaturan tentang rumusan unsurnya Tindak pidana perjudian masih mengacu pada KUHP, UU No. 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian, dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Penyelenggaraan Pengawasan Perjudian.

KESIMPULAN

1. Upaya kepolisian dalam pencegahan kejahatan judi online memberi pengawasan di dunia maya melalui media Internet, pihak Kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapat apabila melakukan perjudian online tersebut. Kepolisian juga memberikan peringatan dengan

menekankan bahwa perjudian maupun perjudian online merupakan tindak pidana dan akan mendapatkan sanksi pidana bagi yang melakukannya yang sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP.

2. Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:
 - a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”.
 - b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.
 - c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Saran

Untuk pelaku yang kerap bermain judi online agar tetap tunduk terhadap ketentuan ketentuan yang mengatur tentang perjudian yaitu KUHP.

DAFTAR PUSTAKA

Anton Tabah, 1991, Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Anton Tabah, Op.cit.

Barda Nawawi Arief, Beberapa Masalah Perbandingan Hukum Pidana , (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003)

Putri Ayu Trisnawati, Abintoro Prakoso, Sapti Prihatmini, “Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN-TB),” *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, I (1), (2015)

Sudarto. Kapita Selekta Hukum Pidana, Alumni, Bandung, 1986.

Sudarto, Op.Cit,

<https://repository.uir.ac.id/7560/>

https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers#:~:text=Khusus%20untuk%20kegiatan%20perjudian%20online,paling%20banyak%201%20miliar%20rupiah

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945