

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kejahatan adalah penyakit sosial yang terus bertambah dan sulit untuk diberantas. Kejahatan sudah ada sejak masyarakat zaman kuno. Tingginya peradaban manusia maka semakin bertambah aturan dan bertambahnya pelanggaran. Kejahatan banyak dipengaruhi dari beragam aspek kehidupan di masyarakat seperti ekonomi, politik, sosial budaya dan hal yang berkaitan dengan cara pembelaan dan keamanan negara.

Di zaman sekarang perkembangan teknologi sangat pesat dan pada saat ini hidup di era serba “*online*” seperti belanja *online*, ojek *online*, kerja *online*, seminar *online*. Adanya perkembangan teknologi saat ini maka dapat memudahkan masyarakat dalam beraktivitas dan dapat menghemat waktu. Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dipungkiri kejahatan-kejahatan online juga terus berkembang, seperti perjudian *online* yang dapat diklasifikasikan sebagai *cybercrime*.

Perjudian adalah tindak pidana yang dilakukan oleh beberapa orang dengan cara taruhan uang atau harta benda kemudian mereka menebak untuk mencari pemenangnya dan yang berhasil akan mendapatkan hasil taruhan tersebut. Perjudian adalah sebuah kejahatan atau tindakan kriminal yang sangat merugikan bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak jaman dulu, Dalam epos Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotre ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.¹

Perjudian kerap dilakukan oleh masyarakat Indonesia, baik di Perkotaan maupun di Perdesaan. Dalam melakukan tindak pidana perjudian tidak memandang jenis kelamin laki-laki atau perempuan mulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa banyak yang melakukan tindak pidana perjudian. Perjudian adalah sebuah masalah yang sulit untuk diberantas, karena anggapan masyarakat perjudian adalah hal yang biasa dan tanpa adanya risiko. Pelaku perjudian merasa senang saat sedang melakukan judi karena mereka merasa terhibur dirinya dan merasa tidak ada beban. Perjudian adalah tindak pidana yang sangat gampang untuk dilakukan semua orang.

Seorang yang melakukan perjudian awalnya hanya “iseng” untuk mengisi waktu luang dan akan menjadi ketagihan karena dengan modal yang sedikit, dan akan mendapat hasil yang banyak jika beruntung. Seorang

¹Batavia Digital Perpusnas, Sejarah Masyarakat dan Judi, https://bataviadigital.perpusnas.go.id/kisah/?box=detail&id_record=22&npage=2&search_key=&search_val=&status_key=&dpage=1, diakses 20 November 2022

yang kecanduan dalam berjudi akan menjadi seorang yang pemalas, energinya berkurang, pikiran kacau, pekerjaan menjadi terabaikan, ingin mendapat uang dengan mudah, merusak mental dan moral utamanya generasi muda.

Akibat dari perjudian seseorang bisa berbuat kriminal seperti mencuri, korupsi, merampok, mencopet, menodong, menipu, bertengkar, dan membunuh. Perjudian dapat mengakibatkan angka kriminalitas terus bertambah dan menyebabkan daerah menjadi tidak aman dan rawan. Perjudian dapat menghalangi pembangunan nasional yaitu kesejahteraan masyarakat dari sudut pandang materiil dan spiritual, karena dalam pembangunan yang dibutuhkan individu yang memiliki bekerja keras, sikap batin dan mental yang kuat. Tindak pidana perjudian menyebabkan kerugian bagi dirinya sendiri maupun masyarakat yang lain.

Perjudian bertentangan dengan aturan kesusilaan, agama, dan moral Pancasila. Dalam agama Islam perjudian tidak diperbolehkan karena dapat merusak jiwa, rumah tangga, dan warga masyarakat. Larangan melakukan perjudian dalam agama Islam tertera dalam Q.S Al- Maidah Ayat 90:

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

Perjudian telah diatur dalam Buku II KUHP tentang Kejahatan, dan tercantum dalam Pasal 303 ayat (1) Diancam dengan pidana penjara paling

lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP.

Negara Indonesia adalah negara yang melarang masyarakat untuk melakukan tindak pidana perjudian. Perjudian bisa dilakukan di pasar, warung, tempat umum atau rumah, namun perjudian juga bisa dilakukan melalui *online* atau situs tertentu untuk melakukan perjudian.

Seseorang yang melakukan perjudian tidak mengenal tempat, tetapi perjudian sering dilakukan secara terang-terangan pada saat ada hajatan di Kampung karena masih ada masyarakat yang berkumpul, sehingga perjudian menyebabkan keresahan warga masyarakat karena kerap terjadi keributan.

Tindak pidana perjudian *online* adalah perjudian yang dilakukan melalui media elektronik atau internet. Judi *online* dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja karena dalam bermain judi *online* tidak perlu adanya "face to face" dengan pemain, maka dari itu jarak bukan halangan untuk melakukan perjudian *online* ini.

Tindak pidana judi *online* adalah masalah yang serius dan sulit untuk diberantas, karena bertambah terus situs dengan nama yang berbeda untuk berjudi walaupun aksesnya telah diputus.

Polisi sebagai aparat penegak hukum yang bertugas untuk menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, melindungi masyarakat, mengayomi masyarakat dan memberi pelayanan masyarakat.

Polisi memiliki tugas untuk melaksanakan upaya menanggulangi tindak pidana perjudian *online* di Kabupaten Klaten.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “UPAYA PENYIDIK POLRES KLATEN DALAM MENANGGULANGI TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* DI KABUPATEN KLATEN”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kendala Penyidik Polres Klaten dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* di Kabupaten Klaten?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan menganalisis tentang Upaya Penyidik Polres Klaten dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kabupaten Klaten.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang hukum khususnya dalam hukum pidana dan diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti yang lain yang akan melaksanakan penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan penulis terutama usaha dan kendala Penyidik Polres Klaten dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* di Kabupaten Klaten.

b. Bagi Masyarakat

Agar warga masyarakat paham tentang bahayanya melakukan tindak pidana perjudian dan agar masyarakat menjauhi perbuatan pidana.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian Penelitian adalah penjabaran penelitian yang akan diteliti berbeda dengan yang telah diteliti sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ewi Purnama Sari, Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dengan judul Usaha Polres Klaten Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian.

a. Rumusan Masalah:

- 1) Faktor apakah yang menyebabkan perjudian sulit untuk ditanggulangi secara tuntas ?
- 2) Bagaimana usaha polisi di Polres Klaten dalam upaya menanggulangi terjadinya berbagai bentuk perjudian di wilayah Klaten ?

- ### b. Hasil penelitian dan pembahasan: tindak pidana judi togel sulit diatasi karena adanya aspek individu, aspek ekonomi, aspek sosial budaya dan aspek hukum.

Usaha polisi dalam menanggulangi tindak pidana togel di Kabupaten Klaten yaitu:

- 1) Preventif: sosialisasi kepada masyarakat agar mereka sadar hukum.
- 2) Represif: melakukan penyelidikan agar tertangkap pelakunya kemudian ditindak lanjut untuk diberi hukuman.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shinta Kusuma Wardani, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, dengan judul Tinjauan Kriminologi dan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian di Kabupaten Klaten

a. Rumusan Masalah:

- 1) Apa faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian di Kabupaten Klaten?
- 2) Bagaimana upaya penegakan hukum oleh kepolisian terhadap tindak pidana perjudian di Kabupaten Klaten?

b. Hasil penelitian dan pembahasan: Faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian di Kabupaten Klaten antara lain:

- 1) Faktor internal: minimnya pemahaman agama dan faktor kebiasaan.
- 2) Faktor eksternal: faktor ekonomi, faktor lingkungan.

Usaha polisi dalam menegakkan hukum tindak pidana perjudian di Kabupaten Klaten:

- a. Preemptif: Polres Klaten memberi sosialisasi yang berguna untuk menambah kesadaran dan paham hukum.

- b. Preventif: melakukan giat patroli secara rutin di wilayah Kabupaten Klaten.
- c. Represif: Polres Klaten melakukan penyidikan, penyelidikan sampai berkasnya dilimpahkan ke kejaksaan.

Kendala Polres Klaten dalam penegakkan hukum yaitu masyarakat yang kurang aktif jika menemukan adanya tindak pidana perjudian, dan adanya bocoran informasi jika polres akan melakukan razia.

- 3. Penelitian yang dilakukan oleh Janssen Andhika Budi Prabowo, Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dengan judul Upaya Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

a. Rumusan Masalah:

- 1) Bagaimanakah Upaya Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi Tindak Pidana Judi *Online* ?
- 2) Bagaimanakah Upaya Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi Tindak Pidana Judi *Online* ?
- 3) Apakah hambatan yang dihadapi Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi Tindak Pidana Judi *Online* ?

- b. Hasil dan pembahasan: kesimpulan dari penulisan ini adalah usaha polisi dalam menanggulangi tindak pidana judi *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu dengan cara:

- 1) Preemptif edukatif yaitu menyampaikan informasi yang dilaksanakan oleh bhabinkamtibnas kepada masyarakat tentang risiko melakukan tindak pidana judi online.
- 2) Preventif yaitu dilaksanakan oleh DitBinmas melakukan sosialisasi bahaya perjudian di kampung.
- 3) Represif yaitu polisi melakukan penyidikan dan penyelidikan untuk menemukan pelakunya kemudian ditangkap paksa secara hukum. Tahapannya polisi melakukan penangkapan, mengumpulkan bukti dan pemberkasan lalu dilimpahkan ke kejaksanaan.

Kendala polisi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* yaitu:

- 1) Masyarakat yang kurang aktif sehingga sulit untuk menemukan saksi dan pelakunya.
- 2) Server yang berada di luar negeri, sehingga kesulitan.
- 3) Alat elektronik pembantu untuk menyatakan perjudian *online* belum memadai.
- 4) Banyaknya masyarakat melakukan judi *online*.

F. Batasan Konsep

1. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, upaya adalah usaha untuk mencapai suatu tujuan, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar.

2. Kepolisian Resor

Kepolisian Resor (Polres) adalah sebuah lembaga kepolisian yang berada di wilayah Kabupaten atau Kota.

3. Perjudian *Online*

Perjudian *Online* adalah tindak pidana yang dilakukan oleh seorang atau lebih dari satu orang dengan cara taruhan uang atau harta benda kemudian mereka menebak untuk mencari angka keberuntungannya dan yang berhasil akan mendapatkan taruhan tersebut, Perjudian tersebut dilakukan melalui alat elektronik atau media sosial.

4. Kabupaten Klaten

Kabupaten Klaten adalah kota yang berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo (timur), Kabupaten Sleman (barat), Kabupaten Boyolali (utara), dan Kabupaten Gunung Kidul (selatan).

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada penulisan hukum ini adalah empiris. Penulisan hukum empiris adalah penelitian yang berpusat pada fakta sosial yang berkaitan dengan hukum sebagai gejala sosial (*law in action*) dalam penanggulangan tindak pidana judi *online* di Kabupaten Klaten. Data ini utamanya adalah data primer dan didukung dengan data sekunder.

2. Macam Data

a. Data primer

Data primer adalah data utama yang berasal dari wawancara dengan Bripka Indra Yulyantoro, S.Psi, M.H., tentang objek yang diamati. Hal ini data primer tersebut berkaitan tentang Upaya Penyidik Polres Klaten dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kabupaten Klaten.

b. Data sekunder

1) Bahan hukum primer, mencakup peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu;

a) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

b) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

d) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

e) Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

f) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

2) Bahan Hukum Sekunder

- a) Buku-buku sebagai bahan penunjang.
- b) Kamus Besar Bahasa Indonesia
- c) Jurnal hukum, tesis, doktrin, internet, surat kabar,
- d) Hasil Penelitian.

3. Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara adalah proses tanya jawab pada narasumber tentang kasus yang diteliti sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dirangkap, untuk mendapat data primer.
- b. Studi Kepustakaan adalah cara pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku hukum atau jurnal hukum kemudian dianalisis.
- c. Lokasi Penelitian
Penelitian dilakukan di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.
- d. Narasumber

Narasumber adalah seorang karena jabatan atau keahlian yang memberi pendapat atau jawaban dari objek yang diteliti untuk melengkapi data yang didapat dari responden. Narasumber dari penelitian ini adalah Bripka Indra Yulyantoro, S.Psi, M.H