

# PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU PERJUDIAN *ONLINE* DI KOTA MAKASSAR

Dian Eka Safitri, Fakultas Hukum Universitas Surabaya, email: deka90073@gmail.com

## *Abstract*

Since its discovery by the United States Department of Defense in 1969, internet usage continues to increase throughout the world. This occurs because the internet provides convenience to the public to obtain information that is needed and covers all fields of life. However, it also creates a new problem, namely the emergence of *online* gambling crime. Based on *online* gambling practices, the process of disclosure and enforcement by law enforcers against perpetrators was also relatively difficult to do either in the process of inspection, investigation and prosecution. Therefore, deeply further study is needed concerning *online* gambling from the legal point of view. This paper discusses the mode of operation of *online* gambling, and the deposit system in cash or transfer. Obstacles that occur in the process of law enforcement will also be analyzed from four aspects, namely investigators, evidence, operational budgets and facilities. In addition, the scope of this study is a case in Makassar city.

*Keywords: Gambling; Internet; Makassar; Online*

## 1. Pendahuluan

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa Negara Indonesia adalah negara hukum (*rechtstaat*). Maka idealnya kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segalanya dan setiap orang dan perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa terkecuali. Kemajuan teknologi dan komunikasi telah merubah tatanan masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang bersifat global. Perubahan ini dikarenakan oleh kehadiran teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi bergabung dengan media elektronik sehingga melahirkan piranti baru yang disebut internet. Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru bagi umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Internet menciptakan berbagai peluang baru dalam kehidupan masyarakat. Internet juga sekaligus menciptakan peluang-peluang baru bagi kejahatan.

Di dunia virtual orang melakukan berbagai perbuatan jahat (kejahatan) yang justru tidak dapat dilakukan didunia nyata. Kejahatan tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana perbuatannya. Kejahatan yang dilakukan didunia virtual dengan menggunakan komputer itu disebut "kejahatan komputer" atau "*cybercrime*". Judhariksawan berpendapat bahwa *cybercrime* adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni *dial up system*, menggunakan jalur telepon, atau *wireless system*, yakni menggunakan antena khusus seperti nirkabel. Kejahatan-kejahatan komputer telah menciptakan masalah-masalah baru bagi tugas penyelidikan, penyidikan, dan penuntutan oleh para penegak hukum. Salah satunya yang sedang marak di lingkungan masyarakat adalah perjudian yang dilakukan dengan sarana internet atau lebih dikenal dengan judi *online*.

Permainan judi *online* sangat digemari dikarenakan sistem judi *online* sangat mudah diakses dan

lebih aman dibandingkan dengan perjudian biasa atau tradisional. Jenis-jenis perjudian *online* yang dipertaruhkan diantaranya yaitu permainan sepak bola, kartu poker, *lotre*, *roulette*, *kasi* Nomor, *sicbo*, togel dan permainan lainnya. Dalam hal perjudian *online* pemerintah berupaya memberantas kegiatan judi *online* sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa judi *online* tidak terpantau oleh hukum.

Hukum di Indonesia telah mengatur tentang perjudian yaitu Undang- Undang Nomor Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UNDANG- UNDANG Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Perjudian *Online* dari tahun ke tahun kian menjalar keseluruh wilayah di Indonesia tak terkecuali di Kota Makassar Sulawesi Selatan. Perjudian *Online* telah menjadi kebiasaan baru di kalangan masyarakat yang tentu saja dapat memberikan dampak buruk bagi tatanan sosial masyarakat itu sendiri. Kegemaran baru tersebut memperlihatkan bagaimana perjudian yang dilakukan dengan sarana elektronik atau *online* merupakan hal yang dilarang dalam undang-undang. Maraknya perjudian *online* harus ditanggulangi dengan cepat oleh pihak yang berwajib dalam hal ini Kepolisian. Sebagaimana tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan masyarakat sebagaimana dalam pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Kepolisian terutama salah satu pihak terdepan yang menegakkan keamanan dan keadilan hukum yang paling berperan penting dalam kasus perjudian *online* yang sedang marak terjadi.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas, penulis kemudian merumuskan masalah yakni (1) Bagaimanakah Modus Operandi Perjudian *Online* di Kota Makassar?; (2) Apa sajakah hambatan penegakan hukum terhadap Perjudian *Online* di Kota Makassar?

## 2. Pembahasan

Sebelum membahas mengenai modus operandi dan hambatan penegakan hukum perjudian *Online* di Kota Makassar, penulis terlebih dahulu memaparkan data penelitian yang penulis peroleh dari Polrestabes Kota Makassar, sebagai berikut:

**Tabel 1. Jumlah Kasus Judi *Online* yang ditangani Polrestabes Kota Makassar Tahun 2016 - 2018**

No.	Jenis Perjudian	Tahun			Jumlah
		2016	2017	2018	
1	Poker	1	-	-	1
2	Domino 99	1	1	-	2
	<b>Total</b>				<b>3</b>

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, bahwa jenis perjudian yang ditangani oleh Krimsus Polrestabes Kota Makassar yang terjadi di wilayah hukum Polrestabes Makassar. Antara tahun 2016 sampai dengan tahun 2018 sebanyak 3 kasus, yaitu : Jenis Perjudian Poker dan Domino 99 Pada Tahun 2016 terdapat 1 kasus dan Jenis Perjudian Domino 99 pada tahun 2017 terdapat 1 kasus. Jika melihat kasus pada tabel di atas terlihat adanya penurunan penanganan kasus yang ditangani. Penurunan tersebut tentu saja tidak disertai dengan penurunan aktivitas pelaku judi *Online* di lapangan. Hal ini menjadi hal yang kontra efektif pada penegakan hukum perjudian *Online* di Kota Makassar.



### 1.1. Modus Operandi Kejahatan Perjudian *Online* di Kota Makassar

Modus operandi adalah pola suatu kejahatan dilakukan, dalam kata lain dapat diartikan bagaimana suatu kejahatan bisa terlaksana. Modus operandi ini bermacam-macam tipenya. Ada yang masih dilakukan dengan cara konvensional maupun dengan cara tersistematis. Dalam penelitian modus operandi kejahatan perjudian *Online* ini, penulis mewawancarai dua orang informan yang telah bermain judi *Online* dalam waktu yang lama, serta mengerti bagaimana modus operandi dari perjudian *Online* itu sendiri. Adapun informan yang diwawancarai adalah AF (24 tahun) dan AS (22 tahun). Berdasarkan hasil wawancara penulis, modus operandi kejahatan perjudian *Online* dapat digolongkan menjadi dua garis besar, yaitu:

#### a) Perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung

Modus operandi transaksi langsung ini adalah perjudian *Online* yang dilakukan oleh penjudi menggunakan aplikasi permainan di dunia maya yang sifatnya sama dengan perjudian yang biasa dilakukan di dunia nyata. Aplikasi di internet yang digunakan penjudi ini tentu tidak dapat ditutup oleh pihak yang berwenang karena hanya merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menghibur diri tanpa ada unsur-unsur judi di dalamnya. Tapi bukanlah kejahatan namanya apabila tidak memanfaatkan kelemahan yang ada pada sistem penegakan hukum ini. Permainan yang seharusnya hanya untuk menghibur diri ini disalahgunakan untuk bermain judi. Aplikasi yang digunakan untuk bermain judi ini ada bermacam-macam, tapi penulis hanya akan mengambil salah satunya saja, yaitu Situs Poker. Aplikasi ini menggunakan sistem yang sama dengan judi poker pada umumnya, tapi pada aplikasi ini tidak terdapat taruhan antara pemain dengan pemain. Mata uang yang digunakan pada permainan ini biasa disebut dengan "chip". Chip ini didapat dengan berbagai cara, baik dari bonus harian, bermain layaknya permainan poker, atau membeli chip langsung ke administrator aplikasi permainan tersebut (selanjutnya disebut admin).

Untuk memiliki chip yang banyak tentu taruhan menggunakan bonus harian yang biasanya kecil ini harus memakan waktu yang banyak, sehingga untuk menaikkan nilai taruhan pemain hanya memiliki dua cara, yaitu dengan membeli chip dari administrator aplikasi game tersebut atau dengan cara membeli langsung dari pemain yang memiliki banyak chip yang pastinya lebih murah dibanding dengan membeli langsung ke admin permainan tersebut, walaupun pembelian chip dari pemain lain ini merupakan sebuah pelanggaran peraturan dalam permainan tersebut. dari sinilah perjudian *Online* ini berawal.

Perjudian jenis ini mulai marak terjadi pada awal tahun 2008. Pada awalnya perjudian *Online* hanya menjadi permainan beberapa orang saja, namun seiring waktu berkembang menjadi besar karena besarnya minat orang terhadap jenis permainan ini dan untung yang diharapkan. Bahkan berkembang lebih besar lagi sehingga ada beberapa oknum yang menjadi bandar judi pada jenis perjudian ini. Perjudian jenis ini berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi.

#### b) Perjudian *Online* dengan sistem deposit

Jenis perjudian *Online* ini berkembang mulai tahun 2010, perjudian ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, melainkan beredar di dunia maya. Para pemain judi *Online* ini mengirim dana ke rekening admin dan dana yang dikirimkan ini akan dikonversikan dalam bentuk mata uang dalam permainan. Jenis perjudian *Online* ini lebih diminati karena memang bertujuan untuk judi. Perjudian jenis ini sangat tersistematis karena mereka menggunakan metode yang dikembangkan sedemikian rupa



sehingga para pemain merasa lebih aman dalam bermain judi *Online* jenis ini. Adapun tahapan perjudian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- 1) Pendaftaran account  
Pada tahap ini pemain judi *Online* jenis ini mendaftar pada menu registrasi yang telah disiapkan. Biasanya para pemain harus mengisi beberapa data yang dapat dipalsukan, tetapi ada beberapa data yang harus valid seperti nomor rekening, nama pengguna dan identitas lainnya.
- 2) Deposit dana  
Pada tahap ini pemain diharuskan mengirimkan dana ke nomor rekening admin yang dicantumkan di *website* judi *Online* tersebut. Dana yang dikirimkan ini bisa dikirim lewat mesin ATM atau langsung dikirim menggunakan jasa *teller* di bank-bank rekening admin. Setelah dikirimkan maka pemain judi akan membuka *website* dan melakukan pengisian data deposit yang biasanya berisi waktu deposit, bank dan nomor seri pengiriman atau bisa melakukan chat langsung dengan *teller* permainannya.
- 3) Perjudian  
Pada tahap ini pemain bermain sesuai judi *Online* yang diminatinya, dua jenis judi yang paling diminati adalah judi poker dan judi bola. Pada judi poker biasanya bandar mengambil keuntungan dua persen dari masing-masing kemenangan. Sedangkan pada judi bola bandar mengambil keuntungan dari pemasangan pemain yang salah prediksinya.
- 4) Pencairan dana  
Pencairan dana oleh pemain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pemain yang memenangi taruhannya dapat melakukan chat dengan *teller* permainan tersebut dan menginstruksikan untuk mengkonversikan dana yang mereka miliki di dunia maya ke dunia nyata dengan mengirimkan dana ke rekening yang bersangkutan.

## 1.2. Hambatan Penegakan Hukum Perjudian *Online* di Kota Makassar

Dalam upaya penanggulangan perjudian *Online* oleh aparat kepolisian terdapat beberapa hambatan yang menjadi kendala upaya penanggulangan perjudian *Online*, penulis kemudian membaginya ke dalam 4 aspek berdasarkan hasil wawancara dan penelusuran referensi, yaitu:

### a) Aspek Penyidik

Penyidik kepolisian memiliki peran penting dalam upaya penanggulangan perjudian *Online*, dimana kemampuan penyidik sangat dibutuhkan untuk mengungkap kasus-kasus perjudian *Online*. Adanya unit *cybercrime* di lingkungan kepolisian membuktikan bahwa dibutuhkannya penyidik khusus yang memiliki kemampuan di bidang informasi dan transaksi elektronik guna menangani kejahatan-kejahatan di dunia maya. Oleh karena itu dibutuhkannya pendidikan khusus untuk memberikan pengetahuan terkait *cyber* kepada para penyidik yang khusus menangani masalah *cybercrime*.

### b) Aspek Alat Bukti

Alat bukti dalam kasus perjudian *Online* berbeda dengan alat bukti kejahatan lainnya dimana media perjudian *Online* merupakan data-data atau sistem computer/internet yang sifatnya mudah diubah, dihapus, atau disembunyikan oleh

pelaku. Hal serupa dialami oleh penyidik reskrimsus polrestabes kota makassar dimana sangat kesulitan menangani kasus perjudian *Online* terkait aspek alat bukti karena terkadang alat bukti yang berupa data-data tersebut telah diubah atau dihapus, namun beda halnya ketika pelaku perjudian *Online* tertangkap tangan dalam melakukan aksi kejahatannya dimana alat bukti dapat langsung diamankan oleh petugas kepolisian. Menurut Aiptu Riski Ospiah (Wawancara pada tanggal 10 Juli 2019) bahwa bagian reserse kriminal khusus polrestabes Makassar, mengatakan bahwa:

“Sulitnya memberantas perjudian *Online* ini dikarenakan sulitnya untuk mendapatkan alat bukti serta kurangnya partisipasi masyarakat dalam memberikan informasi terkait kejahatan perjudian *Online* di Makassar. Pihak Polrestabes sendiri dalam hal ini diwakili oleh unit Reserse Kriminal selalu melakukan rutinitas razia dan pemantauan terhadap tempat-tempat yang diduga atau berpotensi terjadinya suatu tindakan pidana perjudian *Online* ini. Pernah dilakukan sebuah razia di sebuah warung internet, hal ini menanggapi laporan masyarakat terkait terjadinya perjudian *Online* di warung internet tersebut, tetapi ketika pihak polisi datang, tidak didapatkan barang bukti satupun, hal ini menurutnya terjadi karena mudahnya para tersangka kejahatan perjudian *Online* menghilangkan barang bukti. Hal lain yang juga menghambat dalam memberantas perjudian *Online* ini adalah mudahnya para pelaku kejahatan mendapatkan akses internet sehingga kejahatan ini dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja”.

c) Aspek Anggaran Operasional

Hambatan yang sangat krusial adalah terbatasnya dana anggaran operasional, Jumlah anggaran yang kurang menjadi penyebab faktor yang sangat besar dalam pengungkapan kasus kejahatan perjudian *Online*, dengan keterbatasan anggaran maka akan berdampak langsung pada peralatan yang digunakan oleh pihak kepolisian untuk pengungkapan kasus-kasus tindak pidana perjudian.

d) Aspek Fasilitas

Dalam mengungkap kasus-kasus perjudian *Online* dibutuhkan fasilitas yang mampu menunjang kinerja aparat kepolisian. Fasilitas tersebut berupa laboratorium forensik komputer yang digunakan untuk mengungkap data-data yang bersifat digital serta merekam dan menyimpan bukti-bukti yang berupa *soft copy* (gambar, program, html, suara, dan lain sebagainya). Terkait dengan hal tersebut unit *cybercrime* polrestabes makassar belum memiliki fasilitas berupa laboratorium forensic komputer, yang mengakibatkan terkendalanya upaya penanggulangan perjudian *Online* di wilayah hukum polrestabes kota Makassar.

### 3. Kesimpulan dan Saran

#### 3.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dari hasil penelitian dan pembahasan yakni:

- a) Modus Operandi dari perjudian *Online* di kota makassar sekarang ini ada dua, yaitu perjudian *Online* dengan sistem tunai dan perjudian *Online* dengan sistem deposit
- b) Hambatan dalam penegakan hukum perjudian *Online* di kota makassar terdiri dari empat aspek yaitu: Aspek Penyidik, Aspek Alat Bukti, Aspek Anggaran Operasional, dan Aspek Fasilitas



### 3.2. Saran

Adapun saran yang penulis dapat berikan sehubungan penulisan ini, sebagai berikut:

- a) Banyaknya warga yang tidak mengetahui tentang Undang-Undang ITE menyebabkan mereka tidak menyadari perbuatan yang mereka lakukan akan mendapatkan sanksi pidana. Sehingga untuk menanggulangi perjudian *Online* yang dilakukan oleh pelaku ini seharusnya para pihak terkait selalu memberikan sosialisasi mengenai Undang-Undang ITE
- b) Sarana dan Prasarana yang dimiliki oleh aparat penegak hukum untuk mengungkap kasus perjudian *Online* masih sangat terbatas jumlah dan penggunaannya ini perlu dioptimalkan baik dari jumlah dan pengoperasiannya agar dapat mengembalikan kepercayaan masyarakat kepada aparat penegak hukum kita untuk menangani kasus Perjudian *Online*.

### Daftar Referensi

- Adami Chazawi. (2002). *Pelajaran Hukum Pidana I*. Jakarta: Penerbit PT. Raja Grafindo Persada.
- (2005). *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*. Jakarta: Penerbit. PT. Raja Grafindo Persada.
- Alam, A.S. (2010). *Pengantar Krimi Nomorlogi*. Penerbit. Makassar: Pustaka Refleksi Books.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Penerbit. PT. Gramedia Pustaka Utama .
- Eddy O.S. Hiariej (2016). *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana (Edisi Revisi)*. Penerbit Cahaya Atma: Yogyakarta.
- Josua Sitompul. (2017). *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Ciputat: PT Tatanusa.
- Lamintang, P. A. F. dan Francius Theo Junior Lamintang. (2014). *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Jakarta: Mansur, Didik M. Arif. (2016). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Penerbit. Refika Aditama.
- Marpaung, Laden. (2008). *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*. Penerbit. Jakarta: Sinar Grafika
- Maskun. (2017). *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Depok: Penerbit. Prenada Media.
- Moeljatno. (2009). *Asas-asas Hukum Pidana*. Jakarta: Penerbit Bina Aksara. Penerbit. Sinar Grafika.
- Prakoso, Abintoro. (2017). *Kriminologi dan Hukum Pidana. Pengertian, Aliran Teori.dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Penerbit. Lanksbang.
- Sulistyo, Sutanto Hermawan, dan Tjuk Sugiarto. (2015). *Cybercrime-Motif dan Penindakan*. Jakarta: Pensil 324.
- Suyanto. (2018). *Pengantar Hukum Pidana*. Jakarta: Penerbit. Kencana Prenada Media Group.
- Sjahdeini, Sutan Remy. (2009). *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Penerbit Pustaka Utama Grafiti.
- Topo Santoso dan Eva Achjani Zulfa. (2003). *Kriminologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wirjono Prodjodikoro. (2003). *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.