

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Tingkat kreativitas manusia juga terus meningkat sehingga mendorong lahirnya berbagai inovasi di bidang teknologi. Salah satu hasil dari kreativitas tersebut adalah hadirnya internet. Kemajuan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi kemudian memicu terjadinya perubahan besar dalam pola interaksi sosial. Interaksi sosial sendiri merupakan hal mendasar bagi berlangsungnya berbagai aktivitas sosial, yang didukung oleh dua unsur penting, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijembatani oleh media komunikasi seperti Internet.¹ Perkembangan teknologi semakin canggih dan pesat di bidang komunikasi, maka terciptalah sistem permainan judi dalam bentuk online melalui jaringan. Perjudian secara non konvensional merupakan jenis baru yang berkembang dan diatur melalui Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.²

Era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sangat cepat, terutama di sektor teknologi informasi yang memungkinkan orang dengan mudah menerima dan menyediakan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memiliki dampak positif juga dapat memiliki dampak negatif, yang memberikan peluang digunakan sebagai sarana melakukan kejahatan dunia maya.

¹ Alifian Fajar Rizkita, "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online," *Kultura : Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 01 (2023): 1–23.

² Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, and Hasiolan Fani Yuli, "Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner," *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial* 01, no. 05 (2023): 1–7, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>.

Kejahatan dunia maya didefinisikan sebagai kegiatan ilegal dengan menggunakan perantara komputer melalui jaringan elektronik global.³

Dampak dari judi online bukan hanya untuk individunya itu sendiri, namun juga bagi masyarakat luas, seperti gangguan kesehatan mental mulai dari stress hingga bunuh diri, lalu kondisi keuangan yang tidak stabil akibat kerugian dalam waktu singkat dan terlilit hutang, dan meningkatnya tindakan kriminalitas akibat perjudian online.⁴

Harus adanya upaya yang dilakukan mulai dari sosialisasi, tindakan hukum, hingga kerjasama dari berbagai bidang seperti OJK dan jasa finansial teknologi. Peningkatan situs perjudian di internet disertai kemudahan akses dan transaksi elektronik perbankan menjadikan aparat penegak hukum menghadapi hambatan dalam menindak kasus judi online. Kendala yang seringkali dihadapi adalah sulitnya untuk memperoleh alat bukti yang memang sulit untuk dicari dan dari pihak bank sendiri seakan menutup akses dari Kepolisian untuk melakukan pemeriksaan.⁵

Maka dari itu dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan melalui situs–situs perjudian dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penjarangan terhadap pelaku perjudian online yang akhirnya memberikan kelonggaran dan dimanfaatkan oleh pelaku. Hal tersebut lah yang membuat semakin banyak kalangan tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan maksud memperoleh keuntungan besar dari melakukan perjudian online.

³ Op.cit

⁴ Septu Haudli Bakhtiar and Azizah Nur Adilah, “Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 1016–26, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>.

⁵ Abi Arsyian Makarin and Laras Astuti, “Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online,” *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2023): 180–89, <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>.

Gambar 1 Jumlah Situs Judi Online di Indonesia



Sumber : Kominfo.co.id

Gambar diatas merupakan jumlah Situs Judi Online yang didapatkan dari Kominfo sebanyak 5.128.871 konten perjudian telah ditangani oleh Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. Total konten tersebut dihitung sejak periode 2017 hingga November 2024. Dari 5.128.571 konten perjudian, sebanyak 3.457.007 konten perjudian telah ditangani sejak periode 1 Januari hingga 7 November 2024.⁶ Periode ini merupakan jumlah penanganan terbanyak sejak Kemkomdigi menangani konten perjudian.

Dalam upaya mendukung penegakan pemberantasan Judi Online di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, Menteri Komunikasi dan Digital, Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 2 Tahun 2024 tentang Upaya Mendukung Penegakan Pemberantasan Kegiatan Perjudian Dalam Jaringan Di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.

Di sisi lain, perlindungan hukum terhadap korban atau pemain judi online juga menjadi pertimbangan penting, karena sebagian besar dari mereka terjebak dalam perjudian online akibat ketidaktahuan atau tekanan ekonomi. Di samping itu, regulasi hukum saat ini harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar mampu mengantisipasi modus operandi yang kian canggih.

⁶ <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871konten-perjudian/>

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana penerapan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di Kabupaten Kuningan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan Menganalisis pengaturan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Kabupaten Kuningan.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di Kabupaten Kuningan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum pidana dan siber. Penelitian ini juga memperkaya literatur hukum terkait efektivitas dan tantangan penegakan hukum dalam menghadapi kejahatan berbasis teknologi, seperti judi online.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi akademik untuk penelitian selanjutnya mengenai penegakan hukum terhadap kejahatan digital lainnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Aparat Penegak Hukum: Penelitian ini dapat membantu aparat penegak hukum untuk memahami faktor-faktor penghambat dalam memberantas judi online serta memberikan panduan untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum di lapangan.

b. Bagi Pembuat Kebijakan: Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan yang lebih adaptif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital, terutama dalam menangani perjudian online yang terus berkembang.

c. Bagi Korban dan Masyarakat: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bentuk perlindungan hukum yang tersedia bagi korban

atau pemain judi online, sehingga dapat membantu masyarakat lebih memahami hak dan perlindungan yang ada serta mengurangi risiko keterlibatan dalam aktivitas judi online.

- d. Bagi Pembangunan Hukum Nasional: Dengan mengevaluasi efektivitas regulasi yang ada, penelitian ini diharapkan mampu memberikan saransaran perbaikan pada kerangka hukum nasional, sehingga lebih siap dalam menghadapi tantangan teknologi masa depan dan mampu beradaptasi dalam memberantas kejahatan berbasis teknologi.

E. Kerangka Teori

1. Landasan Teori

a. Teori Negara Hukum

Menurut **Hans Kelsen** memerlukan rakyat yang bersepakat mengenai makna demokrasi, yang paham akan bekerjanya demokrasi dan kegunaannya bagi kehidupan mereka.⁷

Demokrasi yang kuat bersumber pada kehendak rakyat dan bertujuan untuk mencapai kebaikan atau kemaslahatan bersama. Oleh karena itu, demokrasi mesti berkaitan dengan persoalan perwakilan kehendak rakyat. Di samping itu, demokrasi berarti tersedianya prinsip kebebasan beragama, kebebasan berpendapat dan kebebasan berserikat.

Demokrasi memuat konsepsi kompromi, yaitu adalah penyelesaian sebuah masalah (konflik) melalui suatu norma yang tidak seluruhnya sesuai dengan kepentingan-kepentingan dari salah satu pihak, tidak juga seluruhnya bertentangan dengan kepentingan-kepentingan pihak lain.⁸

Prinsip keterwakilan yang dipahami oleh Hans Kelsen ternyata berorientasi pada ada tidaknya proses pertanggungjawabannya terhadap pemilih. Ini artinya, demokrasi dalam konteks perwakilan mengharuskan

⁷ Muhtadi Muhtadi, "Penerapan Teori Hans Kelsen Dalam Tertib Hukum Indonesia," *FIAT JUSTISIA: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 3 (2014), <https://doi.org/10.25041/fiatjustisia.v5no3.75>.

⁸ Loc.Cit Andri Sahata Sitanggang

adanya pertanggungjawaban yang besar, utamanya secara moral, kepada para pemilihnya, dan bukan pertanggungjawaban terhadap partai politik.⁹ Sosialisasi terhadap tumbuh dan berkembangnya pemahaman demokrasi perlu dilakukan terus kepada masyarakat, khususnya bagi masyarakat yang tinggal di negara-negara berkembang, dimana tata laksana proses transformasi informasi masih menjadi kendala yang sangat besar.

b. Teori Sistem Hukum

Menurut **Lawrence M. Friedman** menyampaikan sebuah Teori Sistem Hukum (*the Theory of Legal System*) dimana terdapat tiga elemen utama dari suatu system hukum yang meliputi Struktur (*Structure*), Substansi (*Substance*), dan Budaya (*Culture*).¹⁰

- 1) Struktur Hukum (*Legal Structure*) menurut Friedman adalah “*The structure of a system is its skeletal framework; ...the permanent shape, the institutional body of the system.*” Ini berarti bahwa struktur suatu sistem adalah kerangkakerangkanya; sebuah bentuk permanen, badan institusional dari sistem.¹¹
- 2) Subsansi Hukum (*Legal Substance*) adalah “*The substance is composed of substantive rules and also about how institutions should behave*”. Ini berarti bahwa substansi hukum terdiri dari aturan substantif dan juga bagaimana seharusnya institusi berperilaku.
- 3) Budaya Hukum (*Legal Culture*) menurut Friedman adalah “*It is the element of social attitude and value. Behavior depends on judgement about which options are useful or correct. Legal culture refers to those parts of general culture-customs, opinions, ways of*

⁹ Op.Cit, Muhtadi

¹⁰ Suyatno, “Kelemahan Teori Sistem Hukum Menurut Lawrence M.Friedman Dalam Hukum Indonesia,” *Ius Facti: Jurnal Berkala Fakultas Hukum Universitas Bung Karno* 2, no. 1 (2019): Hal. 199-200.

¹¹ Anita Kamilah, “Jaminan Kepastian Hukum Berinvestasi Melalui Pendekatan Konsep Lawrence M. Friedman Dalam Menghadapi Asean Economic Community (Aec),” *Jurnal Res Justitia: Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 1 (2021): 14–25, <https://doi.org/10.46306/rj.v1i1.3>.

doing and thinking-that bend social forces toward or away from the law.” Ini berarti bahwa budaya hukum adalah elemen dari sikap dan nilai sosial. Perilaku bergantung pada penilaian tentang pilihan mana yang berguna atau Benar.¹²

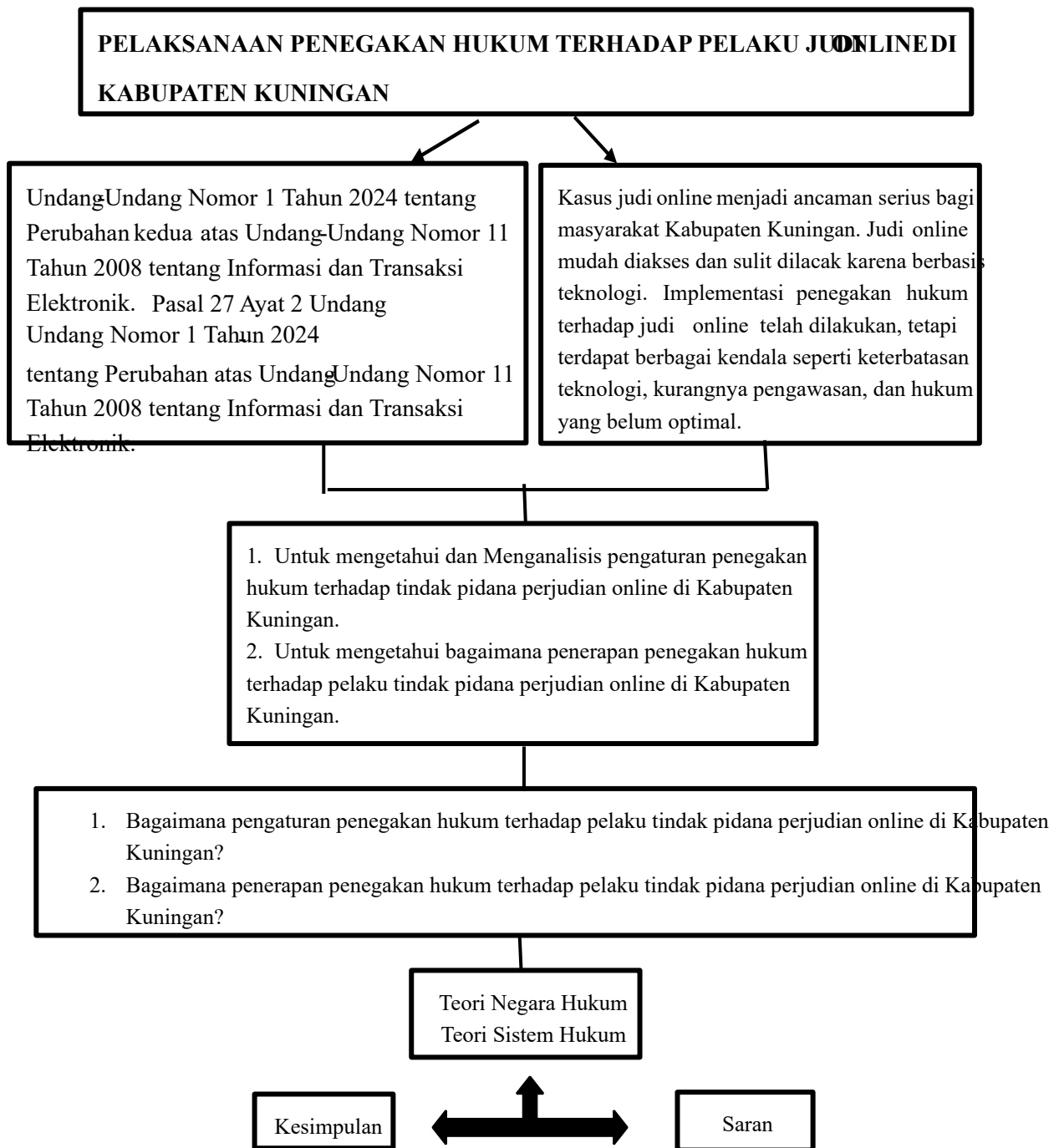
2. Landasan Konseptual

Landasan konseptual merupakan susunan dari suatu konstruksi logika yang sedang berpikir untuk menjelaskan suatu variabel penelitian yang akan diteliti. Pada umumnya, dalam sebuah penelitian, kerangka konseptual dikembangkan berdasarkan kajian teori yang sesuai dengan topik penelitian.¹³ Dalam ilmu hukum, kajian terhadap penerapan aturan hukum yang didukung oleh teori dan konsep-konsep di bidang hukum dihadapkan pada fakta hukum yang memunculkan ketidakpaduan antara kajian teoretis dengan penerapan hukum positif tersebut. Ketidak paduan antara keadaan yang diharapkan (*das sollen*) dengan kenyataan (*das sein*) menimbulkan tanda tanya mengenai apa sebenarnya permasalahan hukum dari segi normatif.¹⁴

¹² Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective*, h.14.

¹³ Muh. Sain Hanafy, “Konsep Belajar Dan Pembelajaran,” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79, <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.

¹⁴ Widhy Andrian Pratama, “Penegakan Hukum Terhadap Korupsi Di Era Modernisasi Digital,” *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum* 3, no. 1 (2024): 91–104, <https://doi.org/10.55681/seikat.v3i1.1227>.



Landasan konseptual penelitian ini berfungsi untuk memberikan pemahaman yang jelas dan spesifik terhadap konsep-konsep utama yang akan digunakan, yaitu judi online, penegakan hukum, perlindungan hukum, dan adaptasi regulasi terhadap perkembangan teknologi digital. Definisi operasional

ini penting untuk menghindari ambiguitas dan memberikan batasan yang jelas dalam pengumpulan dan analisis data.

a. Judi Online

Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media internet, memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam berbagai permainan judi tanpa kehadiran fisik di lokasi tertentu.¹⁵ Judi online mencakup permainan seperti taruhan olahraga, kasino virtual, poker, dan jenis permainan lainnya yang menggunakan uang atau nilai tertentu sebagai taruhan.

Judi online dianggap ilegal di Indonesia berdasarkan ketentuan KUHP dan UU ITE karena melibatkan unsur taruhan yang melanggar hukum pidana dan menyebarkan konten bermuatan perjudian.¹⁶

b. Penegakan Hukum

Penegakan hukum dalam konteks ini merujuk pada seluruh upaya yang dilakukan oleh lembaga penegak hukum, seperti polisi dan pengadilan, dalam mendeteksi, menyelidiki, dan menindak pelaku judi online sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.¹⁷ Penegakan hukum juga mencakup pelaksanaan pemblokiran situs, pemberian sanksi, dan upaya rehabilitasi bagi pemain atau pelaku judi. Penegakan hukum terhadap judi online menuntut pendekatan teknologi yang canggih dan kolaborasi antarinstansi mengingat sifat lintas negara dari aktivitas tersebut.¹⁸

c. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum mengacu pada jaminan hukum bagi masyarakat yang menjadi korban atau terlibat secara tidak sengaja dalam aktivitas judi

¹⁵ Muhammad Ridwan Lubis, "Law Enforcement Concerning the Crime of Money Laundering Based on Pancasila," *Jurnal Hukum Unissula* 38, no. 1 (2022): 32–42, <https://doi.org/10.26532/jh.v38i1.20985>.

¹⁶ Wijayanti, R., & Lestari, N. (2021). Fenomena Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 15(3), 201-213

¹⁷ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I Putu Gede Seputra, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online," *Jurnal Analogi Hukum* 3, no. 2 (2021): 235–39, <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>.

¹⁸ Susanto, H., & Kusuma, A. (2023). Adaptasi Regulasi Terhadap Perkembangan Teknologi Digital: Tantangan dalam Penegakan Hukum Siber di Indonesia. *Jurnal Hukum Siber Indonesia*, 5(4), 290-302.

online. Perlindungan ini dapat berupa sosialisasi, rehabilitasi, dan mekanisme hukum untuk melindungi hak-hak korban serta mencegah dampak negatif dari keterlibatan dalam judi online.¹⁹

Perlindungan hukum mencakup peran pemerintah dalam meningkatkan literasi digital untuk mencegah masyarakat terjerumus ke dalam judi online, yang sering kali dipromosikan secara tersembunyi atau manipulatif.²⁰

d. Adaptasi Regulasi terhadap Teknologi Digital

Adaptasi regulasi terhadap teknologi digital merujuk pada kemampuan hukum untuk beradaptasi dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi agar tetap relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan baru seperti judi online. Ini termasuk proses pembaruan atau revisi peraturan, serta pengembangan perangkat hukum baru yang lebih spesifik mengatur tentang aktivitas di ruang digital.²¹

Regulasi yang adaptif diperlukan agar hukum nasional tidak tertinggal dalam mengatur kejahatan siber yang terus berkembang, seperti kasus judi online yang memanfaatkan kerahasiaan dan anonimitas internet untuk beroperasi.²²

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematik yang tersusun dari beberapa bagian atau bab dengan tujuan agar dapat mengetahui isi skripsi tersebut dengan mudah. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

¹⁹ JH Sinaulan, "Perlindungan Hukum Terhadap Warga Masyarakat," *IDEAS Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 04, no. 01 (2018): 79–84, <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/67/23>.

²⁰ Putri, M., & Ananta, S. (2020). Perlindungan Hukum Bagi Korban Perjudian Online di Indonesia. *Jurnal Perlindungan Hukum*, 12(1), 101-113.

²¹ M Husni, A dan Randi, "Jurnal Inovasi Global," *Jurnal Inovasi Global* 2, no. 3 (2024): 543–51.

²² Fina Mardiana Nasution, Rudiansyah Siregar, and M. Joharis Lubis, "Gaya Kepemimpinan Transformasional Dan Keadilan Organisasi," *Jurnal Teknologi Pendidikan* XI, no. 2 (2022), <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>.

Pada bab pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab. Pertama, diawali dengan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teori, originilitas serta sistematika.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini menjelaskan landasan teori tentang pertanggungjawaban pidana tindak pidana serta perlindungan anak yang digunakan dan berkaitan dengan konsep dasar dan teori yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Tinjauan pustaka dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pendekatan jenis penelitian, pendekatan yang digunakan, setting penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel yang dibutuhkan dan teknik pengambilan sampelnya, instrument penelitian serta teknik pengumpulan data teknik untuk menganalisis data penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum, deskripsi hasil penelitian yang telah diolah kemudian dilakukan analisis antara hasil penelitian dengan teori yang relevan yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Berisi simpulan dan saran. Simpulan yang berisi hasil penelitian dan pembahasan terhadap permasalahan yang diuraikan. Lalu memberi saran terkait permasalahan yang diangkat dalam penelitian.