PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PENYALAHGUNAAN APLIKASI YANG BERMUATAN PERJUDIAN ONLINE DIDUNIA MAYA OLEH POLRESTA SURAKARTA

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum

Oleh:

REZA HERMANU WIBOWO

C100150072

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PENYALAHGUNAAN APLIKASI YANG BERMUATAN PERJUDIAN ONLINE DIDUNIA MAYA OLEH POLRESTA SURAKARTA

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

REZA HERMANU WIBOWO

C100150072

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing

Muchamad Iksan, S.H., M.H.

HALAMAN PENGESAHAN

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PENYALAHGUNAAN APLIKASI YANG BERMUATAN PERJUDIAN ONLINE DIDUNIA MAYA OLEH POLRESTA SURAKARTA

OLEH

REZA HERMANU WIBOWO

C100150072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Senin, 20 Juli 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. **Muchamad Iksan, S.H., M.H.** (.....)
   (Ketua Dewan Penguji)
2. **Hartanto, S.H.,M.Hum..** (.....)
   (Anggota I Dewan Penguji)
3. **Kuswardhani, S.H.,M.Hum.** (.....)
   (Anggota II Dewan Penguji)

Dekan

Prof. Dr. H. Khudzaifah Dimyati, S.H., M.Hum
NIK. 537/NIDN. 0727085803

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 20 Juli 2020
Penulis

REZA HERMANU WIBOWO
C100150072

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PENYALAHGUNAAN APLIKASI YANG BERMUATAN PERJUDIAN ONLINE DIDUNIA MAYA OLEH POLRESTA SURAKARTA

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penegakan hukum terhadap peyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online di Kepolisian Resor Kota Surakarta. Metode yang digunkan dalam penulisan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini merupakan suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan perilaku nyata, Pendekatan kualitatif yang digunakan diharapkan dapat memberikan hasil deskriptif analisis dengan dimulai dari adanya pengamatan melalui teknik wawancara ke beberapa pihak terkait untuk mengetahui penegakan hukum dan hambatan yang dihadapi oleh Kepolisian Resor Kota Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dihasilkan kesimpulan yaitu pelaksanaan upaya penegakan hukum terhadap penyalahgunaan aplikasi bermuatan perjudian online di Kota Surakarta oleh Kepolisian dengan tiga usaha, yaitu usaha pre-emtif, usaha prevenif dan usaha represif. Namun dalam penegakan hukum ini tidak hanya mengandalkan peran dari kepolisian saja, akan tetapi juga perlu adanya peran serta dari masyarakat dan orang tua agar kepolisian dapat bertindak guna meminimalisir terjadinya tindak pidana perudian online demi terciptanya lingkungan masyarakat tentram dan aman.

Kata Kunci: penegaka hukum, perjudian online, kepolisian

Abstract

This research aims to understand the law enforcement and the obstacles towards online gambling application abuse at Kepolisian Resor Kota Surakarta. The method used in writing this research is a qualitative approach. This qualitative approach is a method of research that produces descriptive data that is what is stated by respondents in writing or verbally and real behavior, the qualitative approach used is expected to provide descriptive analysis results starting with observations through interview techniques to several related parties to find out about enforcement. the laws and obstacles faced by the Kepolisian Resor Kota Surakarta. Based on research result and study, it concludes that effort implementation of law enforcement towards online gambling application abuse in Central Java by policeis using three attempts, such as pre-emtiv, preventiv and represive. Nonetheless, the law enforcement not only rely on to police role but alsosociety and parents role in order to minimalize online gambling criminal actfor a peace and secure society surrounding

Keywords: law enforcement, internet gambling, kepolisian.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi secara umum adalah proses mendunia atau menyeluruh dimana semua orang tidak mengenal atau terikat oleh batas-batas wilayah negara. Pada masa era

globalisasi ini telah membawa perubahan pada kehidupan manusia dalam bermasyarakat seperti sekarang, hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat sehingga proses globalisasi berkembang pesat pula. Kemajuan infrastruktur transportasi dan telekomunikasi, termasuk juga kemunculan internet adalah merupakan faktor utama dalam perkembangan globalisasi yang saling mendorong ketergantungan aktivitas ekonomi dan budaya serta kemajuan teknologi. Adanya internet juga membuat komunikasi dan koneksi global menjadi lebih mudah dan cepat sehingga globalisasi seakan semakin mampu mencakup semua dalam beberapa bidang, mulai dari politik, ekonomi sosial, budaya dan lain-lain.Ruang lingkup teknologi informasi tidak hanya sebatas pada teknologi komputer (yang terdiri atas piranti keras dan lunak) yang digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup juga teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Widodo, 2013).

Internet (*interconnection-networking)* merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan didunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TC/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*) (Supriyanto, 2008). Medium internet yang secara konseptual dikenal pada tahun 1970, yang harusnya secara fisik juga dikembangkan dari software bernama ARPANET yang dikembangkan pihak militer Amerika Serikat dalam kenyataannya juga memiliki banyak batasan (Rustam, 2017). Seiring perkembangan zaman, internet pada saat ini tidak hanya diperuntukan bagi kepentingan militer, tetapi beralih fungsi menjadi sebuah media yang mampu membawa perubahan pada kehidupan manusia. Internet tidak lagi hanya digunakan oleh kalangan militer dan pemerintah tetapi juga digunakan oleh pelaku bisnis, politikus, musikus, budayawan bahkan para penjahat dan teroris (Sitompul, 2001). Hadirnya internet telah membuka cakrawala dunia yang baru dalam sistem kehidupan manusia. Internet juga secara tidak langsung telah membawa kita ke dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru yang berbentuk *virtual* (tidak langsung atau tidak nyata).

Manfaat atas hadirnya internet tidak membuat seluruh penggunanya menjadi pihak yang bertanggung jawab. Sebagian penggunanya yang menggunakan internet tidak memanfaatkan sebagaimana mestinya dan menjalankan etika yang baik dalam menggunakan internet, hal-hal tersebut dapat diketahui dari mulai munculnya tindak kejahatan yang berkaitan dengan internet. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, internet tidak hanya memberikan dampak positif dalam pemanfaatan teknologi informasi dan mempermudah manusia dalam suatu pekerjaan. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya internet adalah kejahatan yang semula konvensional sekarang sudah menjadi kejahatan berteknologi, dan kejahatan-kejahatan tersebut pun beragam pula. Berbagai tindak kejahatan dapat dilakukan seperti seperti perjudian di dunia maya, pornografi, pembobolan *Automated Teller Machine* (ATM), pencurian data-data perusahaan lewat internet dan penipuan melalui media elektronik (O.C Kaligis, 2010).

Pengguna internet di Indonesia sendiri sangatlah beragam dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), pada 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 171,17 juta jiwa (Cnbcindonesia.co, 2019). Namun internet juga dapat diibaratkan dengan pedang bermata dua, karena selain memberikan manfaat untuk kemajuan peradaban manusia, juga sekaligus menjadi sarana yang efektif untuk melakukan kejahatan. Kejahatan yang terjadi melalui atau terhadap jaringan komputer dalam dunia maya (didalam jaringan internet) atau diluar jaringan tetapi menggunakan komputer. Kejahatan ini lazim disebut *cybercrime (*Widodo, 2013). Kejahatan-kejahatan dalam bidang teknologi informasi dapat dikategorikan atau digolongkan sebagai *white collar crime*, hal tersebut karena pelaku *Cybercrime* sendiri merupakan orang yang menguasai dan mengerti penggunaan internet beserta aplikasinya atau merupakan ahli dalam bidangnya (Suhariyanto, 2012).

Tindak pidana Konvensional yang telah merambah ke tindak pidana yang dilakukan secara modern salah satunya adalah tindak pidana perjudian. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Selanjutnya disebut KUHP) telah mengatur sanksi pidana terhadap para pelaku tindak pidana perjudian yaitu dalam Bab XIV

tentang kejahatan terhadap kesusilaan Pasal 303 dan Pasal 303 bis dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Indonesia juga telah memiliki undang-undang yang mengatur mengenai penyelenggaraan kegiatan usaha yang bertentangan dengan kepentingan umum, kesusilaan, atau ketertiban umum yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi. Indonesia telah memiliki undang-undang yang mengatur tentang *cybercrime* yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik larangan tentang tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana dan prasarana jaringan internet dan teknologi informasi yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) dan sanksi pidana yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan data sampai November 2018, Situs pornografi masih menjadi situs paling banyak diblokir oleh Kementrian Kominfo sepanjang tahun 2018. Total sebanyak 106.466 situs yang mengandung konten pornografi ditutup karena adanya aduan dari masyarakat ataupun pemerintah lembaga. Peringkat kedua dan ketiga situs yang terbanyak diblokir ditahun 2018 adalah situs perjudian dan penipuan. Masing-masing sebanyak 63.220 dan 2639 (Kominfo, 2018). Namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan berakhirnya situs-situs perjudian, karena pada dasarnya pemilik w*ebsite* perjudian juga menyediakan link alternatif dan aplikasi dalam *smartphone* seperti Dewabet, m88, IDNPLAY agar memudahkan memudahkan para pemain melakukan perjudian secara online dimana saja. Adanya peraturan perundang-undangan dirasa masih belum efektif untuk membendung maraknya perjudian secara *online*.

Maka dari itu penting untuk mengetahui bagaimana upaya penanggulangan penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian *online* oleh Kepolisian khususnya di Kota Surakarta apakah sudah efektif. Selanjutnya penting juga untuk mengetahui apa saja kendala-kendala yang dialami oleh penegak hukum khususnya Kepolisian terkait penanggulangan aplikasi yang

bermuatan perjudia *online* tersebut. Serta mengetahui bagaimana perspektif islam terkait perjudia online.

2. METODE

Metode yang digunkan dalam penulisan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini merupakan suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan perilaku nyata (Soekanto, 2014).

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah penelitian hukum yuridis empiris atau *social legal research*. Melalui jenis penelitian ini, penulis akan saling mengaitkan variabel-variabel sosial yang digali secara langsung untuk dapat mengetahui bagaimana penegakan hukum dan hambatan yang dihadapi oleh Kepolisian Resor Kota Surakarta untuk memberikan penegakan hukum terhadap kejahatan perjudian melalui aplikasi di Kota Surakarta.

Data yang digunakan diambil dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, data primer sendiri adalah data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitan dengan melakukan wawancara langsung terhadap penegak hukum yaitu Kepolisian. Sedangkan untuk data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan pustaka. Adapun pengelompokan data sekunder adalah (Soekanto, 2014): bahan hukum primer seperti Al-Qur'an, UUD 1945, KUHP, dan undang-undang terkait. Yang kedua adalah bahan hukum sekunder yang terdiri dari buku-buku, jurnal, artikel ilmiah, surat kabar dan data dari internet. Pengambilan kesimpulan pada penelitian ini bersifat deduktif yang mana dari umum ke khusus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara tentang perjudian di Indonesia, yang mana mayoritas berpenduduk muslim hingga 90% sudah pasti akan muncul suatu tanggapan-tanggapan negatif dari setiap individu dalam masyarakat. Judi atau perjudian sendiri merupakan masalah klasik yang menjadi kebiasaan yang salah bagi umat manusia. Sewajarnya masyarakat memandang perjudian itu bertentangan dengan akhlak manusia, norma agama, kesusilaan serta peraturan atau Undang-Undang yang

telah mengatur tentang perjudian tersebut. Pada dasarnya perjudian memang dapat dianggap sebagai penyakit masyarakat yang dapat merusak moral manusia serta dapat membahayakan penghidupan, dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara

Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggara perjudian mempunyai dampak negatif, baik segi moral maupun mental, terutama bagi generasi muda penerus bangsa. Sedangkan ditinjau dari keagaman sudah pasti perjudian dilarang, namun tidak bisa dipungkiri lagi bahwa setiap pelaku perjudian dikatakan memeluk agama masing-masing. Dari hasil diatas perlu dicari penyebab perjudian itu sendiri. Menurut Aiptu Imam Nuryanto S.H. yang bertugas dibagian unit II Sat Reskrim Polresta Surakarta mengatakan ada beberapa faktor penyebab perjudian baik konvemsional maupun *online*, yaitu meliputi:

3.1 Faktor Ekonomi

Rendahnya penghasilan seseorang ataupun merasa kehidupannya kekurangan dan tidak memiliki pekerjaan yang pasti menjadi faktor utama dimana dapat menjadikan seseoang merasa mudah terpengaruh apabila mendapat tawaran suatu kegiatan atau permainan yang dapat menghasilkan banyak uang dengan waktu yang relatif singkat, tanpa bekerja keras atau bersusah payah dengan bermodalkan spekulasi.

3.2 Faktor Lingkungan

Faktor ini menjadi faktor yang besar mengingat lingkungan adalah tempat dimana sekelompok masyarakat itu tinggal. Sebagai makhluk sosial manusia tidak tidak bisa jauh atau lepas dari pergaulan masyarakat sekitar, kelompok masyarakat yang baik akan membawa pengaruh pada seseorang untuk berperilaku baik, begitu juga apabila lingkungan pergaulan masyarakat yang tidak baik pasti akan menimbulkan kegiatan-kegiatan yang tidak baik dan bisa mempengaruhi seseorang yang baik untu terjun dalam hal-hal yang tidak baik atau negatif.

Pada umumnya usaha untuk menangulangi atau memberantas perjudian *online* dapat dilakukan dengan tiga cara, meliputi:

3.2.1 Usaha Pre-emtif (memberikan pembinaan penyuluhan yang bersifat untuk mengantisipasi)

Usaha pre-emtif merupakan usaha penanggulangan terhadap fenomena situasi yang dapat dikategorikan sebagai faktor korelatif kriminologen, dengan cara mencermati setiap gejala awal dan menemukan awal mula penyebabnya yang bersifat laten potensional pada sumbernya. Tujuan dari penyuluhan hukum sendiri adalah untuk mencapai suatu kesadaran hukum yang tinggi dalam masyarakat. Hal ini dapat terjadi apabila setiapanggota masyarakat menyadari dan menghayati hak dan kewajiban sebagai warga Negara. Kegiatan penyuluhan hukum ini sudah sering dilaksanakan oleh pihak kepolisian kepada seluruh lapisan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penyuluhan hukum sendiri untuk mencapai kesadaran hukum yang tinggi dalam masyarakat,pencapaian kesadaran hukum yang tingi merupakan tujuan dalam rangka tegaknya hukum, keadilan, dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia sesuai dalam Undang-undang Dasar 1945.

3.2.2 Usaha Preventif (Upaya meningkatkan kesadaran hukum dalam masyarakat)

Aiptu Imam Nuryanto S.H. menjelaskan bahwa usaha preventif yang dilakukan oleh pihak Kepolisian Resor Surakarta sudah sangat sering dilakukan tidak hanya penyuluhan mengenai perjudian *online* saja tetapi penyuluhan mengenai apa saja yang dilarang dalam Undang – Undang khususnya dalam hal ini Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomer 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Salah satu bentuk usaha preventif yang dilaksanakan oleh Kepolisian Resor Kota Surakarta adalah dengan di tugaskannya satu anggota kepolisian di setiap Kelurahan yang ada di kota Surakarta yang mana anggota tersebut sering dikenal dengan nama Bintara Pembina Keamanan Ketertiban Masyarakat atau disingkat Babinkamtibnas.

3.2.3 Usaha Represif (upaya pemberantasan dan penangkapan)

Usaha represif terhadap perjudian dilakukan setelah terjadinya tindak pidana perjudian oleh pelaku perjudian baik penyidikan, penuntutan sampai dengan pelaksanaan pidana.

Dalam usaha represif dari Kepolisian Resor Kota Surakarta tidak hanya melakukan penyidikan dan penyelidikan saja, akan tetapi sebagai berikut:

a. Melakukan Pemblokiran

Apabila Sat Reskrim Kepolisian Resor Kota Surakarta menemukan website yag memiliki muatan perjudian *online*, selanjutnya petugas kepolisian melakukan koordinasi dengan Kementrian Komuikasi dan Informasi RI untuk dilakukan upaya pemblokiran oleh Kementrian Komunikasi dan Informasi RI. Karena yang memiliki wewenang untukmelakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang melanggar hukum adalah Kementrian Komunikasi dan Informasi RI.

b. Melakukan Penyelidikan

Apabila petugas menemukan *website* yang bermuatan perjudian secara *online*, maka upaya yang dilakukan oleh petugas Kepolisian untuk dapat menyikapi situs-situs tersebut adalah petugas berupaya melakukan penyelidikan secara *online* untuk menemukan pemilik, admin ataupun penguasa *website* judi *online*.

c. Melakukan Patroli *Cyber*

Selain melakukan penyeliikan terkait kasus yang diselidiki, petugas Kepolisian juga melakukan penyelidikan terhadap *website*ataupun grup *social media* yang memiliki muatan perjudian, petugas Kepolisian akan melakukan patroli *cyber* untuk menangkal berita-berita yang mengganggu stabilitas keamanan Negara dan berita-beria hoak. Petugas dari Sat Reskrim setiap harinya melakukan patroli *cyber* dan memang masih banyak ditemukan *website* perjudian yang beredar di internet.

Dari hasil pengamatan penulis, metode preventif dan represif sangat efektif yaitu melalui penyuluhan dan pendekatan yang dilakukan tokoh masyarakat yang notabenya berhadapan langsug dengan masyarakat dan dapat memahami kondisi sosial masyarakat. Tindakan-tindakan pihak kepolisian untuk dapat bekerjasama dengan para tokoh masyarakat dalam usaha menaggulangi dampak negatif dari teknologi sekarang ini dengan mengadakan musyawarag dan pertemuan rutin antara pihak kepolisian dan tokoh masyarakat setiap bulan di kelurahan untuk membahas masalah-masalah mengenai dampak negatif dari pekembangan teknologi yang timbul, pada pertemuan tersebut pihak kepolisian

juga menyadarkan masyarakat untuk menghindari hal-hal yang melanggar hukum. Tidak lupa juga dengan usaha dari kepolisian untuk selalu melaksanakan patroli *cyber* dan pemblokiran untuk menghindari masyarakat melakukan kegiatan-kegiatan yang melanggar hukum. Tidak lupa pula peran serta dari masyarakat maupun orang tua agar dalam upaya penegakan hukum terhadap tindak pdana perjudian *online* dapat di minimalisir.

Penegakan hukum atau dalam hal ini adalah pemberantasan Perjudian Online bukan hanya semata-mata terhadap pelaksanaan perundang-undangan saja. Masalah yang menjadi pokok penegakan hukum sendiri terdapat pada faktor yang mempengaruhinya baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktor-faktor tersebut dapat bersifat positf maupun negatif bagi penegakan hukumnya sendiri.

Untuk melakukan pemberantasan dan penegakan hukum terhadap perjudian *online* ini banyak kendala atau hambatan-hambatan yang ditemui Polri dilapangan. Kendala atau hambatan-hambatan tersebut meliputi :

a. Alokasi*Ip addres public website* pemain judi berada diluar negeri

   Kebanyakan seluruh alamat *website* perjudian berada di luar negeri dan dibuat di luar negeri, hal ini akan mempersulit penyelidikan apa bila ada perbedaan pandangan hukum antara negara Indonesia dengan negara lain, karena kemungkinan negara yang di jadikan tempat untuk membuat *website* tersebut, judi dianggap boleh atau dilegalkan.

b. Pandangan hukum yang berbeda disetiap negara

   Adanya suatu perbedaan pandangan hukum negara Republik Indonesia dengan negara tempat penyediaan *website server* judi *online*, di negara Indonesia judi adalah alah satu perbuatan tindak pidana, akan tetapi diluar negeri judi belum tentu menjadi suatu tindak pidana sehingga apabila terjadi hal demikian negara tempat penyedia*website server* judi *online* melegalkan judi, maka negara tersebut tidak akan memberikan data-data terkait judi *online* tersebut.

c. Rekening bank selalu berganti-ganti

   Rekening bank yang digunakan pemilik *website* untuk menerima transaksi judi *onine* selalu berganti-ganti, para pelaku judi *online* ini

mempnyai banyak rekening bank dengan identitas yang berbeda-beda dan bankyang berbeda-beda.

d. Data aplikasi pembukaan rekening bank yang digunakan untuk menerima transaksi perjudian *online* tersebut fiktif

Data dan identitas yang digunaka oleh para pemilik *website* untuk membuat rekening bankbiasanyamenggunakanidentitas palsu atau meyuruh seseorang untukemlakukan atau membuat dan diberi imbalan apabila berkehendak membuatkan untuk dipakai transaksi perjudian. Sehigga pihak kepolsian menjadi kesulitan untuk menemukan pelaku atau pemilik judi tersebut.

e. Barang bukti mudah dirubah dan hilang

Melihat dari Pasal 43 Ayat (3) Undang-Undang Nomer 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomer 11 Tahn 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), penggeledahan dan penyitaan harus dilakukan atas izin Ketua PengadilanNegeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, dalam hal ini sangat sulit diwujudkan karena tidak dapat dimungkinkan mendapatkan surat izin tersebut dalam waktu sesingkat itu. Barang bukti untuk judi *online* inimerupakan barang bukti melalui media informasi dan transaksi elektronik dapat dengan mudah dihilangkan atau dirubah oleh pemilik *website* perjudian *online*, sehingga perlu kehati-hatian dan kecepatan dalam mengamankan barang bukti.

f. Unit yang mengatasi masalah *cyber* hanya sampai ditingkat polda saja

Berdasarkan peraturan Kapolri Nomer 14 Tahun 2018 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah, unit yang menangani kasus *cyber* merupakan salah satu bagian dari tugas-tugas Ditreskrmsus, dan Ditreskrimsus sendiri adanya ditingkat Polda saja dan salah satu unsur tugas pokokyang berada di bawah Kapolda. Kedepannya unityang menangani masalah *cyber* ini akan dikembangkan sampai Polres tergantung kemampuan dari keuangan negara.

g. Kurangnya anggaran dari negara

Apabila akan dikembangkan sampai pada tingkat Polres, unit yang menagani masalah *cyber* ini membutuhkan dana dan anggaran yang cukup

banyak karena sarana dan prasarana yang digunakan untuk mengunakan teknologi yang canggih untuk dapat mengungkap pelaku *cybercrime* baik itu menyelidiki maupun untuk melakukan tugas penyidikan.

h. Tingginya tingkat kemampuan manusia terhadap teknologi informasi

Para pemilik ataupun pelaku dalam prtjudian *online* pasti sudah memahami atau menguasai ilmu teknologi dan informasi, sehinga hal tersebut dapat dilakukan para pemilik ataupun pelaku untuk mengelabuhi petugas agar sulit untuk ditemukan. Terkadang juga ilmu teknologi dan informasi yang dikuasai oleh petugas sangat jauh sedikit dibandingkan dengan para pelaku *cyercrime*. Kebanyakan para pelaku atau pemilik judi *online* merupakan orang yang sangat berpengalaman dalam bidang teknologi dan informasi.

i. Kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat

Masyarakat kurang peduli terhadap perjudian secara *online*, seakan acuh tak acuh terhadap tindak pidana perjudian *online*, banyak yang menganggap perjudian adalah hal yang biasa.Masyarakat juga terkadang menutupi apabila mengetahui perjudian ada didaerah lingkungannya.

Dari hasil pengamatan penulis, faktor yang paling utama menghambat untuk pemberantasan perjudian online adalah unit yang menangani *cyber* hanya sampai ditingkat polda saja. Hal tersebut bukanlah semata-mata karena tidak diinginkan, melainkan karena sesuai dengan Peraturan Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2018 tentang Susunan Organisasi Dan Tata Kerja Kepolisian Daerah. Maka dari itu akan lebih mudah dan lebih efisien apabila unit yang menangani *cyber* ada dan sampai pada tingkat polresta.

Faktor yang selanjutnya adalah tingginya tingkat kemampuan manusia terhadap teknologi informasi, hal tersebut dapat dilawan apabila dari pihak penegak hukum dapat selangkah lebih maju dari masyarkat yang melakukan tindak pidana, hal tersebut dapat dicapai apabila sumber daya manusia yang dimiliki para penegak hukumnya maju sehingga akan lebih mudah untuk mendeteksi akan adanya tindak pidana baik yang sudah terjadi ataupun yang akan terjadi.

Namun, untuk mencukupi faktor-faktor tersebut memang membutuhkan anggaran dana yang besar bagi suatu negara khususnya dalam hal ini Indonesia,

maka dari itu kurangnya anggaran dana juga merupakan salah satu faktor penghambat penegakan hukum tindak pidana khususnya dalam hal ini adalah perjudian online. Tetapi apabila faktor penghambat diatas dapat dihilangkan maka penegak hukum akan dengan mudah memberantas tindak pidana tersebut, sehingga tidak ada lagi alasan faktor penghambat yaitu Alokasi *Ip addres public website* pemain judi berada diluar negeri, Rekening bank selalu berganti-ganti, Data aplikasi pembukaan rekening bank yang digunakan untuk menerima transaksi perjudian *online* tersebut fiktif, Barang bukti mudah dirubah dan hilang.

Selanjutnya adapun judi dalam bahasa Arab yaitu *maisir* atau *qimar*, kata *maisir* berasal dari kata al-yasr yang artinya keharusan, maksudnya adalah keharusan bagi siapa yang kalah dalam bermain *maisr* untuk menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang (Muhdlor,2003). Sedangkan menurut istilah *maisir* adalah suatu permainan yang membuat ketentuan bahwa yang kalah harus memberikan sesuatu kepada yang menang, baik berupa uang ataupun lainnya untuk di pertaruhkan (Hosen, 1987).

Perjudian menurut para ulama sebagai berikut:

a. Menurut Muhammad Rasyid Ridha, maisir adalah suatu permainan dalam mencari keuntungan tanpa harus berfikir dan bekerja keras.
b. Menurut At Tabarsi maisir adalah permainan yang pemenangnya mendapat sejumlah uang atau barang tanpa usaha yang wajar dan menimbulkan kemiskinan.
c. Menurut Hasbi ash-Shiddieqy, judi adalah segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya, pihak yang kalah memberikan sejumlah uang atau barang yang disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang (Ambary, 1996).
d. Menurut M Quraish Shiha kata maisir terambil dari kata yusrun yang berarti mudah. Karena pelakunya memperolehharta dengan mudah dan kehilangan harta dengan mudah, tanpa susah payah (Shihab, 2001).

Perjudian dalam Islam merupakan perbuatan yang dilarang, karena mudarat yang diakibatkan dari perbuatan itu jauh lebih besar daripada manfaatnya, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al Maidah: 90 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ ۖ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ۚ ذَٰلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya : "*Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan*"

Dalam ayat yang mulia di atas, Allah SWT menggandengkan judi dengan khamr, *al anshab* dan *al azlam.* Ini adalah masalah atau perilaku yang tidak diragukan lagi keharamannya. Oleh karena itu ini menjadi dalil haramnya judi.

Allah Ta'ala telah memperingatkan manusia dari musuh ini dengan peringatan yang keras. Allah Ta'ala berfirman:

إِنَّ الشَّيْطَانَ لَكُمْ عَدُوٌّ فَاتَّخِذُوهُ عَدُوًّا إِنَّمَا يَدْعُو حِزْبَهُ لِيَكُونُوا مِنْ أَصْحَابِ السَّعِيرِ

Artinya : "*Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh bagimu, maka anggaplah ia musuh(mu), karena sesungguhnya syaitan-syaitan itu hanya mengajak golongannya supaya mereka menjadi penghuni neraka yang menyala-nyala*" (QS. Fathir: 6)

Dan Allah juga mengabarkan kepada kita bahwa setan telah memperdaya Nabi Adam dan Hawa sehingga mereka dikeluarkan dari surga. Dan setan bersumpah kepada Adam dan Hawa bahwa ia adalah pemberi nasehat, padahal ia pendusta. Allah Ta'ala berfirman:

وَقَاسَمَهُمَا إِنِّي لَكُمَا لَمِنَ النَّاصِحِينَ

Artinya : "*(setan) bersumpah kepada keduanya: 'saya adalah pemberi nasehat kepada kalian berdua*" (QS. Al A'raf: 21).

Jadi menurut penulis pandangan islam tentang perjudian sudah sangatlah jelas aturan dan hukumnya bahwasanya judi atau perjudian merupakan suatu perbuatan yang dilarang karena lebih besar mudaratnya serta hukumnya sama dengan meminum khamr yaitu haram, sehingga kita sebagai masayarakat islam sebaiknya meninggalkan dan menghindari perbuatan perjudian tersebut.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Melihat kenyataan dewasa ini perjudian masih sering terjadi di masyarakat, penyebab perjudian yang ada di masyarakat sekarang ini karena beberapa faktor

dari kurangnya penghasilan atau ekonomi yang rendah serta faktor dari lingkungan baik lingkungan masyarakat, lingkungan pekerjaan, lingkungan pergaulan maupun lingkungan keluarga itu sendiri.

Usaha Kepolisian Resor Kota Surakarta dalam menanggulangi atau memberantas penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian *online* dapat dilakukan dengan tiga cara, yang meliputi usaha pre-emtif yang merupakan usaha penanggulangan terhadap fenomena situasi dengan cara mencermati setiap gejala awal dan menemukan awal mula penyebabnya yang bersifat laten potensional pada sumbernya, usaha preventif merupakan usaha penanggulangan yang berupa tindakan pencegahan, dan usaha represif merupakan usaha yang dilakukan setelah terjadinya suatu tindak pidana serta memberantasnya.

Adapun untuk hukum perjudian online menurut perspektif hukum islam adalah sebagai berikut, seperti yang telah dijelaskan oleh beberapa ulama seperti Muhammad Rasyid Ridha, At Tabarsi, Hasbi ash-Shiddieqy, M Quraish Shiha maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi judi sendiri adalah segala macam jenis permainan yang di dalamnya terdapat taruhan untuk memperoleh keuntungan yang mana pelaku tidak perlu bekerja keras. Sedangakan dasar hukum dalam islam pun sudah jelas seperti yang disebutkan dalam QS. Al Maidah: 90, QS. Fathir: 6, QS. Al A'raf: 21 bahwa judi atau maisir sendiri hukumnya adalah haram. Memang didalam dasar hukum tersebut tidak membahas terkait perjudian online namun karena seiring perkembangan zaman dan teknologi dapat disimpulkan bahwa perbuatan tersebut sama-sama perjudian hanya sarana nya saja yang berbeda.

4.2 Saran

Dalam usaha penegakan hukum menanggulangi tidak pidana perjudian *online*, tidak hanya mengandalkan peran aparat penegak hukum saja, tetapi juga perlu adanya peran serta dari masyarakat dan orang tua. Hendaknya masyarakat tidak menutupi serta lebih terbuka dalam meberikan informasi serta laporan kepada Kepolisian terkait tindak pidana perjudian *online* yang terjadi di sekitar wilayah tempat tinggal, sehigga Kepolisian dapat segera menindaklanjuti guna meminimalisir terjadinya tindak pidana perudian *online* demi terciptanya linkungan masyarakat yang aman, damia serta tentram. Tidak lupa juga sebagai

orang tua juga selalu mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan elektronik yang sangat canggih sekarang ini, agar terhindar dari perbuatan yang melanggar hukum di negara ini dan menjadi generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Aji Supriyanto. (2008). *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Salemba Infotek.

Asrl Sitompul. (2001). *Hukum Internet (Pengenalan Masalah Hukum di Cyberspace)*, Jakarta: Citra Aditya Bakti

O.C Kaligis. (2010). *Koin Peduli Prita: Indonesia Against Injustice*, Jakarta: Indonesia Against Injustice.

Soerjono Soekanto. (2014). *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press.

Widodo. (2013). *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Cnncindonesia. (2019). Survei: Pengguna Internet di RI Tembus 171,17 Juta Jiwa, dalam https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190516191935-37-73041/survei-pengguna-internet-di-ri-tembus-17117-juta-jiwa, diunduh 19 November 2019, pukul 1:23 WIB.

Kominfo.go.id. (2018). Situs Pornografi, Perjudian dan Penipuan Paling Banyak Dibokir, dalam https://kominfo.go.id/content/detail/15737/siaran-pers-no-322hmkominfo122018-tentang-situs-pornografi-perjudian-dan-penipuan-paling-banyak-diblokir/0/siaran_pers, diunduh Senin 25 November 2019 pukul 00:12 WIB.