

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang banyak terjadi di Indonesia. Perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional saja melainkan juga dilakukan melalui media digital yang dikenal dengan judi *online*. Berdasarkan survei yang disampaikan oleh Drone Emprit bahwa Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara judi *online* terbanyak di dunia dengan jumlah 201.122 pemain. Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) penjualan transaksi perjudian *online* terus meningkat yaitu selama periode 2017 hingga 2023 terdapat sekitar 316 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan total transaksi keuangan mencapai 350 triliun.¹

Tabel. 1.1
Jumlah dan Nilai Transaksi Judi *Online* di Indonesia Tahun 2017-2022
Berdasarkan PPATK

No	Tahun	Jumlah Transaksi (kali)	Nilai Transaksi (Rp)
1	2017	250.726	2.009.676.571.607
2	2018	666.104	3.975.512.890.359
3	2019	1.845.832	6.183.134.907.079
4	2020	5.634.499	15.768.525.166.418
5	2021	43.579.112	57.910.725.296.081
6	2022	104.791.427	104.417.674.955.287
7	2023	159.000.000	160.000.000.000.000

Sumber Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2023

¹ Nabilah Muhamad, “Tren Judi *Online* di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp 100 T Pada 2022”, <https://databoks.katadata.co.id/> diakses pada tanggal 29 November 2023 pukul 17.00 WIB.

Berdasarkan data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa transaksi judi *online* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun terutama pada tahun 2023 memperoleh jumlah tertinggi yaitu sebesar 160 triliun. Transaksi ini digunakan untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar jaringan bandar, dan transaksi dari pencucian uang.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat permainan judi *online* pun semakin berkembang dengan mudahnya pelaku menjadikan media digital sebagai usaha untuk mengembangkan dan mempromosikan situs judi *online* sehingga mudah diakses oleh siapapun. Mempromosikan judi online dilakukan melalui *social media* dengan menggunakan *influencer* atau seseorang yang mempunyai jumlah pengikut yang banyak di *social media* seperti *Instagram*, *Facebook*, *YouTube*, dan sebagainya.² *Social media* digunakan sebagai *platform* sosial karena mempunyai banyak pengguna di seluruh dunia tanpa memandang usia atau status sosial. Hal ini menyebabkan *social media* dijadikan sebagai target promosi produk dan peluang bagi para pelaku kejahatan (*cybercrime*) mempromosikan situs judi *online*.

Secara umum perjudian adalah tindakan menyerahkan kekayaan berupa uang ataupun barang yang bernilai dalam suatu permainan untuk memenangkan uang dalam jumlah besar. Kartini Kartono menyebutkan bahwa perjudian adalah suatu perbuatan yang disengaja yakni suatu peristiwa permainan, pertandingan, persaingan terhadap sesuatu yang dianggap bernilai

² Budi Pratiwi Utami, Tesis: “*Strategi Komunikasi Pemasaran melalui Endorsment pada Online Shop di Indonesia*”, (Banten, Ageng Tirtayasa University, 2014), hlm. 2.

dan mengandung risiko atau harapan tertentu yang hasilnya belum tentu pasti.³ Sedangkan judi *online* merupakan suatu perbuatan yang mempertaruhkan harta kekayaan ataupun sesuatu yang dianggap bernilai untuk mengharapkan keuntungan belaka melalui teknologi digital yang terhubung dengan jaringan internet.

Tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 Bis Ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (selanjutnya disebut dengan KUHP) yang mengancam pelaku dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Pasal ini tidak mengatur secara khusus perjudian yang dilakukan melalui media digital, untuk itu diperlukan peraturan khusus dalam kesenjangan hukum tersebut yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi, Transaksi dan Elektronik (selanjutnya disebut dengan ITE) Peraturan ini berlaku bagi setiap orang tanpa terkecuali demi memberikan keamanan, ketentraman, dan kepastian hukum yang adil bagi pengguna media elektronik.

³ Mesias JP, 2019, 'Peninjauan Kembali Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid. B/2017/PN. MDN)', Jurnal Hukum Kaidah: *Media Komunikasi dan Informasi Hukum dan Masyarakat* 18.3.:88-100. Dapat di lihat di <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jhk/article/view/1205>

Dalam UU ITE menjelaskan mengenai transaksi perjudian melalui media digital/ judi *online*. Tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan bahwa:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau yang memiliki muatan konten perjudian.”

Dari Pasal tersebut menyatakan bahwa perbuatan mentransmisikan, mendistribusikan, dan memberikan akses perjudian *online* dapat dijatuhkan hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda paling banyak satu milyar rupiah sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, namun perbuatan melakukan tindak pidana judi tidak berpedoman pada peraturan terkait pasal tersebut sehingga penjelasan pasal tersebut diatur lebih lanjut dalam Keputusan bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Wakil Jaksa Agung Republik Indonesia, dan Kepala Kepolisian Republik Indonesia Nomor 229 Tahun 2021, Nomor 154 Tahun 2021, Nomor KB/2/VI/ 2021 tentang Pedoman Pelaksanaan Pasal-pasal Tertentu dalam UU ITE.

Tindak pidana judi *online* termasuk ke dalam tindak pidana khusus dimana pemberantasan tindak pidana ini menjadi kewenangan substansi Direktorat *Reserse* Kriminal Khusus (Ditreskrimsus). Berdasarkan Pasal 139 ayat (1) dan (2) Peraturan Kepala Kepolisian Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2010 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah menyatakan bahwa Ditreskrimsus merupakan suatu unsur

pelaksana tugas pokok yang berada dibawah Kapolda dan bertugas menyelenggarakan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, koordinasi, pengawasan operasional, dan administrasi penyidikan PPNS sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Di Sumatera Barat tindak pidana judi *online* semakin meningkat di tahun 2022 mencapai 60% dibandingkan tahun sebelumnya. Berdasarkan data akhir tahun Kepolisian Daerah Sumatera Barat mencatat 164 kasus judi *online* yang ditanganinya sedangkan tahun sebelumnya terdapat 110 kasus judi *online*.⁴ Adapun salah satu kasus mempromosikan judi *online* yang ditangani oleh badan Distrekrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Barat yaitu dua selebgram kembar berinisial RSL dan MSL yang ditangkap aparat kepolisian Kota Bukittinggi setelah menggunakan akun *Instagram* miliknya untuk mempromosikan iklan situs judi *online*.

Dua pelaku ini tidak hanya menerima uang dari praktik *endorment*, tetapi mereka juga mendapat manfaat langsung darinya dengan mengklik pada situs yang sedang didistribusikan. Terungkapnya kejadian ini bermula dari patroli siber Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Barat yang kemudian berkembang hingga berujung pada dua orang perempuan kembar tersebut. Kedua tersangka diketahui setelah dilakukan pemeriksaan melalui akun *Instagram* yang ditampilkan di profilnya dan diunggah ke *Stories Instagram* memuat konten yang diduga mempromosikan situs judi *online*.

⁴ Perdana Putra, "Kasus Judi di Sumbar Meningkat 60 Persen Dibanding Tahun Lalu, Ini Kata Kapolda", <https://amp.kompas.com/regional/read/> diakses pada tanggal 2 Desember 2023 pukul 15.00 WIB.

Selain melalui akun *Instagram*, promosi perjudian *online* juga dilakukan melalui akun *WhatsApp*, dimana pelaku bergabung dengan grup *WhatsApp* untuk menyediakan konten dan menyebarkan situs tindak pidana tersebut. Hasil pendapatan dari penyebaran ini akan ditransfer ke akun dana atau rekening yang terhubung dengan *website* judi *online* setiap bulannya, dan menerima poin dari akun *WhatsApp* yang dapat ditukarkan dengan uang. Kedua tersangka selanjutnya ditangkap dan diamankan di markas Kepolisian Daerah Sumatera Barat untuk dimintai pertanggungjawaban atas perbuatannya. Tindakan tersebut melanggar sejumlah ketentuan dalam UU ITE dan terancam hukuman hingga enam tahun penjara.⁵

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Mempromosikan Judi *Online* (Studi Kasus di Kepolisian Daerah Sumatera Barat)”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penegakan hukum Kepolisian Daerah Sumatera Barat terhadap tindak pidana mempromosikan judi *online*?
2. Apakah kendala yang ditemui dalam penegakan hukum Kepolisian Daerah Sumatera Barat terhadap tindak pidana mempromosikan judi *online*?

⁵ Jeka Kampai, “Promosi Situs Judi *Online*, Selebgram Kembar Asal Sumbar Ditangkap”, <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-6642922/promosi-situs-judi-online-selebgram-kembar-asal-sumbar-ditangkap> diakses pada tanggal 11 Oktober 2023 pukul 14.20 WIB.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan antara lain:

1. Untuk menganalisis penegakan hukum Kepolisian Daerah Sumatera Barat terhadap tindak pidana mempromosikan judi *online*.
2. Untuk menganalisis kendala yang ditemui dalam penegakan hukum Kepolisian Daerah Sumatera Barat terhadap tindak pidana mempromosikan judi *online*.

D. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis sosiologis, yaitu penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan cara meneliti langsung pada objeknya.

2. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data berupa:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari sumber aslinya dan relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti.⁶ Sumber data diperoleh dari lapangan secara langsung melalui wawancara dengan 2 (dua) orang Penyidik Ditreskrimsus di Kepolisian Daerah Sumatera Barat yaitu Rifa' Muhammad Fajri selaku Bripda Subdit 5 Ditreskrimsus dan Nisep Rahmad, S.H.,M.H selaku Brigpol Subdit 5 Ditreskrimsus yang pernah menangani kasus judi *online*.

⁶ Amiruddin, 2012, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 30.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh langsung dari buku-buku sebagai data pelengkap sumber data primer. Sumber data sekunder penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui tinjauan pustaka seperti buku akademik, hasil penelitian, dan sebagainya.⁷ Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data statistik kriminal yang berisikan kasus tindak pidana mempromosikan judi *online* tahun 2018-2023 yang ditangani oleh Unit Subdit V Kepolisian Daerah Sumatera Barat.

Tabel 1.2
Jumlah Data Kasus Mempromosikan Perjudian *Online*
yang Ditangani oleh Ditreskrimsus Polda Sumbar
Khususnya Unit Subdit V *Cyber* Tahun 2018 Sampai 2023

Tahun	Laporan	Selesai
2018	2	2
2019	3	3
2020	3	3
2021	2	2
2022	6	6
2023	3	2

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Dokumen

Adapun yang dimaksud dengan studi dokumen merupakan suatu dokumen yang mengacu pada pemeriksaan dokumen resmi,

⁷ Marzuki, 1983, *Metodologi Riset*, PT. Hanindia Offset, Yogyakarta, hlm. 56.

peraturan perundang-undangan, dan arsip yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.⁸

b. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan suatu wawancara dimana penulis mempersiapkan sejumlah pertanyaan berdasarkan informasi yang diperlukan. Saat melakukan survei, penulis mengajukan pertanyaan kepada informan, dan informan bebas menjawab.⁹

4. Teknik Analisis Data

Terhadap data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif, yaitu analisis yang menggambarkan data berdasarkan kejadian nyata (fakta) yang ditentukan di lapangan.

⁸ Soerjono Soekanto, 2008, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia, Jakarta, hlm. 21.

⁹ Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D"*, Alfabeta, Bandung, hlm. 27.