

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu, tidak bisa dihindari dan dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Apalagi di era globalisasi ini, kemajuan teknologi tidak bisa dihindarkan dalam kehidupan manusia. Mau tidak mau manusia harus dapat beradaptasi dengan adanya kecanggihan teknologi ini. Dari usia muda sampai orang tua pasti sudah mengerti ataupun memahami tentang adanya kemajuan teknologi ini. Sebenarnya kemajuan teknologi yang ada saat ini dapat dibilang sangat bagus dan memiliki dampak positif. Dimana teknologi ini dapat merubah cara berkomunikasi yang dulunya dilakukan secara langsung atau bertatap muka, sekarang dapat dilakukan dengan mudah dan praktis serta tidak perlu memakan banyak biaya. Selain itu, kemajuan teknologi bisa mempermudah manusia dalam menggali informasi yang mereka butuhkan dan dapat membantu serta mempermudah segala urusan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya teknologi ini juga mampu untuk media atau alat perantara manusia dalam mencari nafkah untuk keluarganya. Selain itu, kita tidak perlu repot ke pasar hanya untuk melakukan transaksi jual beli. Peralihan kemudahan teknologi juga merambah ke aspek jual beli online atau dapat disebut transaksi online. Namun selain menghadirkan dampak positif tersebut, kemajuan teknologi juga menimbulkan berbagai dampak negatif. Dampak negatif yang muncul sangat beraneka ragam. Sehingga kemajuan teknologi tidak selamanya berjalan sesuai dengan alurnya.

Semakin maju kehidupan, maka semakin maju pula tindak kejahatan. Kejahatan adalah hasil karya manusia itu sendiri. Kemajuan teknologi merupakan hasil karya manusia. Selain memiliki dampak positif, adanya kemajuan teknologi ini juga memiliki dampak negatif bagi manusia itu sendiri. Media komunikasi yang seharusnya dimanfaatkan untuk kemudahan urusan manusia sehari – hari malah dimanfaatkan oleh oknum tidak bertanggung jawab untuk melakukan

tindak kejahatan. Pada era ini, kejahatan tidak selalu dilakukan di dalam dunia nyata. Tidak sedikit tindak kejahatan yang dilakukan dalam dunia maya. Kejahatan yang mereka lakukan beraneka ragam. Contohnya adalah pembobolan teknologi atau biasa disebut hacking, prostitusi dan perjudian serta masih banyak lagi kejahatan dalam dunia maya.

Adapun kejahatan yang sering dilakukan oleh manusia dalam dunia maya adalah tindak perjudian atau biasa disebut judi online. Dalam pandangan hukum, perjudian ini termasuk dalam kejahatan atau tindak melanggar hukum yang meresahkan masyarakat. Tindak kejahatan perjudian sangatlah sulit diatasi. Pasalnya para pelaku judi online ini biasanya melakukan tindakannya secara tersembunyi dan tertutup sehingga memudahkan para pelaku untuk melakukannya. Pada saat ini, tindak kejahatan perjudian ini bukanlah hal tabu lagi bagi masyarakat. Bahkan untuk usia anak dibawah umur pun banyak yang menjadi pelaku tindak kejahatan judi online. Perjudian online ini bukan lagi menjadi masalah nasional, tetapi sudah berskala internasional. Pasalnya, kasus – kasus perjudian ini telah ada di tiap – tiap negara. Caranya pun sangatlah beragam dan terus berubah – ubah.

Namun, dengan adanya kemajuan teknologi membuat keberagaman cara berjudi ini sudah bisa dilakukan dengan cukup menggunakan media informasi dan teknologi atau biasa disebut judi online. Kemudahan dalam melakukan perjudian menjadi salah satu faktor meningkatnya kasus serta pelaku kejahatan. Dari hari ke hari, tindak kejahatan ini terus meningkat dan pelakunya pun tidak segan untuk melakukan tindakan judi online dimanapun dan kapanpun selagi mereka mau, karena perusahaan judi online beroperasi setiap saat atau bisa dikatakan beroperasi tanpa henti. Metode pembayarannya pun sangatlah mudah karena tersedianya akses m-banking. Selain itu, para pemilik web ataupun aplikasi judi online memiliki beribu cara untuk menggaet pengguna media sosial untuk melakukan kejahatan judi online. Beberapa dari mereka tidak segan untuk mengiklankan aplikasi ataupun web judi online di media sosial dengan terang – terangan.

Para penjudi online kebanyakan tidak menyadari bahwa mereka telah menjadi pelaku kejahatan. Lebih parahnya lagi, mereka menjadikan tindakan ini sebagai suatu kewajiban dan sebagian pelaku menjadikannya suatu hiburan. Para pelaku tidak segan untuk menaruhkan semua harta benda mereka untuk dijadikan modal berjudi. Mereka lebih mengesampingkan kebutuhan sehari – hari hanya untuk sekedar berjudi online. Hal ini dilakukan karena percaya adanya iming – iming kemenangan besar ketika melakukan judi online. Namun kenyataan tidak semudah angan, tidak sedikit dari mereka yang mengalami kekalahan. Bahkan banyak dari mereka yang sampai hilang harta bendanya untuk menutupi semua kekalahannya dalam melakukan judi online. Sehingga perekonomian mereka akan semakin terpuruk yang berimbas terhadap tidak stabilnya perekonomian negara ini.

Pemerintah tidak tinggal diam. Terpuruknya perekonomian rakyat menimbulkan aib untuk negara ini. Sehingga , mau tidak mau pemerintah harus turun tangan untuk mengatasi dan menanggulangi permasalahan tersebut. Pemerintah telah membuat badan khusus serta peraturan berupa Undang – Undang guna mengatasi permasalahan ini.

Indonesia merupakan negara hukum, dimana semua kegiatan masyarakat Indonesia telah diatur dalam Undang – Undang. Apapun tindak kejahatan yang ada di negara ini juga telah diatur hukum dan sanksinya. Tidak terkecuali masalah perjudian. Dalam menghadapi fenomena ini, pemerintah telah membuat dan mengatur Undang – Undang mengenai tindak perjudian online. Dimana disebutkan pada Pasal 303 KUHP turut mengancam para pemain judi online dengan sanksi pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak 10 juta rupiah. Selain itu pemerintah juga membuat Undang – Undang khusus guna mengatur dan membatasi kegiatan bermedia sosial, yaitu UU ITE (Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik).

Undang – Undang No. 19 Tahun 2016 sebagaimana perubahan atas Undang – Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Telah mengatur dan melarang adanya tindak kejahatan judi online. Dalam pasal 27 ayat 2 Undang – Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang

memuat larangan perbuatan yang bermuatan perjudian. Hukuman untuk mereka yang melanggar Undang – Undang ini dikenakan sanksi pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam melaksanakan tujuan utama Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) ini, pemerintah juga membentuk Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) yaitu satuan kerja yang berada di bawah naungan Bareskrim Polri dan bertugas untuk melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan siber. Kesatuan kerja ini sering disebut juga sebagai Polisi Siber. Polisi Siber inilah yang bertugas untuk mengontrol dan mengawasi jalannya teknologi informasi di negara ini. Selain itu, pemerintah juga membentuk Badan Siber dan Sandi Negara yang berada di bawah naungan dan bertanggung jawab kepada Presiden untuk mengatasi adanya tindak kejahatan cyber.

Namun, adanya peraturan serta pengawasan tidak semata – mata dapat memberikan efek takut dalam melakukan sebuah kejahatan. Dalam prakteknya, masih ada atau bahkan banyak pelaku tindak kejahatan judi online. Dikutip dari *KOMPAS.com*, menyebutkan dan menetapkan 2 orang tersangka kasus perjudian online yang berkedok trading yang memiliki omzet sampai miliaran rupiah dalam jangka waktu 1 bulan. Para tersangka ini ditangkap dan dijerat dengan tindak pidana perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (2) JO Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2019, tentang perubahan atas Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2019, tentang perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008, tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), JO Pasal 55 KUHP dan Pasal 303 KUHP.

Adanya contoh kasus tersebut, menunjukkan seberapa nekatnya masyarakat Indonesia dalam melakukan perjudian online sehingga mereka tidak menghiraukan sanksi pidana serta denda yang akan diberikan kepada pelaku tindak kejahatan tersebut.

Dengan melihat dan meninjau lebih lanjut terkait permasalahan ini, penulis ingin membahas dan meneliti untuk lebih rinci serta dapat serta dapat dijadikan suatu karya tulis yang berjudul : **“Penegakan Hukum Terhadap Kasus Perjudian Online Ditinjau Dari UU ITE”**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari UU ITE ?

1.2.2 Apa yang menjadi hambatan penegakan hukum kasus judi online ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- a) Untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari UU ITE .
- b) Untuk mengetahui apa yang menjadi hambatan penegakan hukum kasus judi online

. Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun rincian manfaat teoritis dan praktis atas penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan secara teori terkait dengan perlindungan hukum yang dapat digunakan untuk menanggulangi atau setidaknya dapat meminimalisir adanya tindak kejahatan perjudian online. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan untuk melakukan kajian lebih lanjut terkait permasalahan penyalahgunaan teknologi informasi yang sering terjadi Indonesia serta dapat digunakan sebagai pengetahuan untuk menjadi pengguna teknologi informasi yang benar dan beretika.

b) Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menjadi masukan bagi lembaga cyber crime, yaitu Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) serta BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara) untuk lebih cermat dan teliti dalam mengawasi jalannya informasi dan transaksi elektronik yang ada di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sebagai bahan evaluasi atau pertimbangan untuk lebih meningkatkan keamanan dan kenyamanan di dunia maya (media sosial). Dari sisi pengguna, manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menjadikan masyarakat Indonesia sebagai user atau pengguna media informasi dan transaksi elektronik yang bijak. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan pengalaman untuk lebih mawas diri dan berhati – hati dalam menggunakan media informasi dan transaksi elektronik.

