

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia telah mengambil inisiatif dengan menyusun regulasi guna menangani kejahatan yang berkaitan dengan penggunaan media elektronik. Upaya ini diwujudkan melalui instrumen hukum pidana, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Proses pembentukan UU ITE meliputi tahap perencanaan awal rancangan undang-undang (RUU) hingga pengesahannya menjadi undang-undang yang berlaku secara resmi.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan regulasi awal yang disusun untuk memberikan kepastian dan perlindungan hukum dalam penyelenggaraan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Seiring perkembangan zaman dan kompleksitas permasalahan di ruang digital, pemerintah melakukan perubahan pertama melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Revisi ini bertujuan untuk menyesuaikan regulasi dengan dinamika masyarakat serta menjawab kebutuhan akan perlindungan hukum yang lebih efektif terhadap penyalahgunaan teknologi informasi, termasuk dalam hal distribusi konten ilegal seperti perjudian.

Selanjutnya, guna memperkuat respons hukum terhadap tantangan siber yang kian kompleks, pemerintah kembali menetapkan perubahan kedua melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, yang disahkan pada 2 Januari 2024. Perubahan ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pengawasan terhadap penyebaran konten bermuatan negatif di ruang digital, khususnya perjudian *online*. Substansi perubahan mencakup penyempurnaan ketentuan pidana, perluasan cakupan subjek hukum yang dapat

dikenai sanksi, serta peningkatan perlindungan hukum bagi masyarakat dalam ekosistem digital yang terus berkembang.

Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 secara khusus mengatur mengenai tindak pidana penyebaran informasi yang mengandung muatan perjudian. Bunyi pasal tersebut menyatakan:

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Ketentuan ini menitikberatkan pada penindakan terhadap pihak yang menyebarkan atau mendistribusikan informasi perjudian secara elektronik, bukan pada pelaku utama perjudian. Namun, seiring dengan semakin masifnya aktivitas perjudian daring dan berkembangnya modus operandi di ruang siber, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 hadir sebagai instrumen hukum yang lebih tegas namun tanpa perubahan bunyi pada pasal tersebut. Melalui UU ini, cakupan penindakan diperluas tidak hanya terhadap penyebar konten, tetapi juga terhadap entitas atau individu yang memfasilitasi praktik perjudian *online*, termasuk melalui sistem pemblokiran *platform*. Dengan demikian, UU ITE hasil revisi 2024 memperkuat peran negara dalam melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian daring serta mencerminkan pembaruan politik hukum pidana dalam konteks kejahatan siber.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa "diperlukan reformulasi hukum pidana dalam menghadapi kejahatan digital yang terus berkembang, termasuk penguatan pasal-pasal dalam UU ITE agar lebih responsif

terhadap kejahatan konten seperti perjudian *online*".¹ Penambahan pengaturan yang lebih eksplisit juga menjadi bagian dari adaptasi kebijakan hukum nasional terhadap fenomena global kejahatan berbasis internet yang bersifat lintas negara dan cepat berubah.²

Namun pada akhir tahun 2019, saat pandemi Covid-19 mulai muncul, berbagai aspek kehidupan masyarakat menghadapi berbagai hambatan. Masyarakat pun harus segera menyesuaikan diri dengan situasi di mana semua aktivitas harus dijalankan secara terbatas.³ Pandemi ini telah membawa perubahan signifikan pada banyak sektor, seperti kesehatan, ekonomi, pariwisata, sosial budaya, dan pendidikan. Teknologi pun menjadi semakin krusial dalam mendukung pelaksanaan berbagai aktivitas, terutama karena adanya pembatasan interaksi fisik dan sosial. Meski pemanfaatan teknologi meluas, terdapat juga masalah terkait penggunaan teknologi yang tidak sesuai, yang berpotensi menimbulkan perilaku negatif maupun tindak kriminal.

Selama masa pandemi, kasus perjudian juga meningkat, dengan berbagai bentuk mulai dari perjudian konvensional hingga perjudian daring yang marak terjadi.

¹ Ahmad, N. & Pratama, R. (2023). Urgensi Reformulasi Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan Siber. *Jurnal Hukum & Teknologi*, Vol. 5 No. 1, hlm. 58.

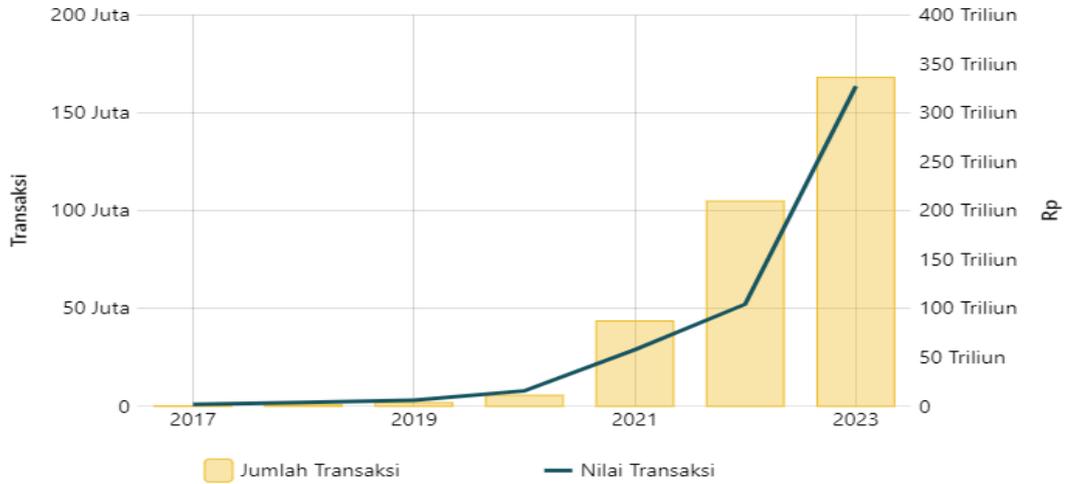
² Syamsuddin, L. (2021). Perkembangan Hukum Siber di Indonesia: Tinjauan Terhadap Revisi UU ITE. *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 18 No. 2, hlm. 92.

³ Sunarso, Budi, 2021, Fenomenologis judi togel masa pandemi Covid-19, *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, Vol. 7 No. 3, Hlm. 543.

Gambar 1
 Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judi Online di Indonesia Per Tahun (2017-2023)



Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2023)



Sumber:
 Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)

Informasi Lain:

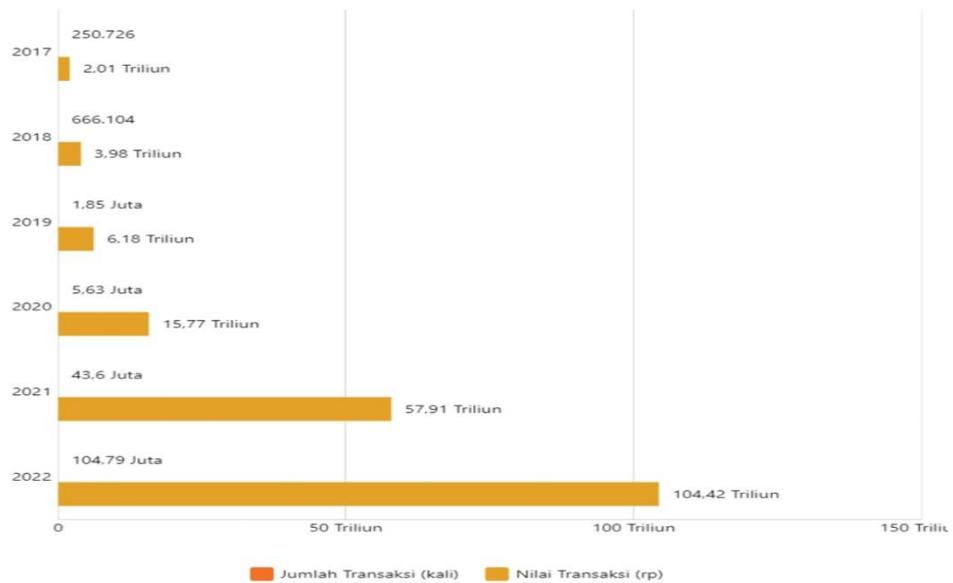


Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022



Nabilah Muhamad - 2023/09/27, 12.20 PM

Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)



Sumber:

Informasi lain:

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa jumlah dan nilai transaksi terkait judi *online* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun 2017 hingga 2023.

Pada tahun 2017, aktivitas transaksi perjudian *online* di Indonesia masih tergolong rendah, tercatat sekitar 250.726 transaksi dengan nilai total sebesar Rp2,01 triliun. Namun demikian, dalam beberapa tahun berikutnya, jumlah dan nilai transaksi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahun 2018, jumlah transaksi melonjak menjadi 666.104 transaksi, meningkat 165,7% dibandingkan tahun sebelumnya, dengan nilai transaksi mencapai Rp3,98 triliun (+97,5%). Tren kenaikan ini berlanjut pada tahun 2019, di mana terjadi lonjakan transaksi hingga 1,85 juta kali (+177,7%), dengan nilai transaksi sebesar Rp6,18 triliun (+55,3%).

Tahun 2020 mencatat peningkatan yang lebih drastis dengan 5,63 juta transaksi (+204,3%) dan nilai transaksi mencapai Rp15,77 triliun (+155,2%). Peningkatan ini semakin tajam pada tahun 2021, ketika jumlah transaksi melonjak menjadi 43,6 juta kali (+674,8%) dan nilai transaksi melonjak signifikan hingga Rp57,91 triliun (+267,1%). Pada tahun 2022, jumlah transaksi judi *online* tercatat mencapai 104,79 juta kali (+140,3%) dengan nilai transaksi sebesar Rp104,42 triliun (+80,3%).

Data terbaru pada tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah transaksi judi *online* hampir mencapai 200 juta kali, sementara nilai transaksi diperkirakan telah melampaui Rp350 triliun. Jika dibandingkan dengan tahun 2017, dalam kurun waktu enam tahun, jumlah transaksi meningkat lebih dari 79.000%, sedangkan nilai transaksi mengalami pertumbuhan sekitar 17.300%.

Tren peningkatan ini dengan jelas mencerminkan bahwa aktivitas perjudian *online* semakin masif di Indonesia, baik dari segi jumlah pemain yang terlibat maupun dari besaran uang yang berputar dalam aktivitas ilegal tersebut. Fenomena ini

menegaskan pentingnya upaya penegakan hukum yang lebih tegas dan adaptif untuk mengendalikan laju pertumbuhan perjudian *online* di era digital.

Sedangkan pada situs berita Kompas.com⁴ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan, aktivitas judi *online* di Indonesia marak terjadi di masyarakat dengan nilai transaksi mencapai ratusan triliun rupiah per tahunnya. Dana tersebut mengalir ke sejumlah negara “dari pantauan PPATK aliran dana yang terindikasi judi *online* mengalir ke berbagai negara di kawasan Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, Filipina. Untuk itu PPATK telah berkoordinasi dengan lembaga intelijen keuangan di negara tersebut,” dalam situs berita lain yaitu CNBC Indonesia⁵Peningkatan signifikan dalam transaksi judi *online* yang tercatat oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) PPATK adalah sebuah perkembangan yang perlu diperhatikan. Data yang menunjukkan perputaran uang sekitar Rp81 triliun dalam rekening para pelaku judi *online* selama Januari-November 2022, menunjukkan adanya pertumbuhan yang lebih besar dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Angka peningkatan sebesar 42,1% dari tahun 2021 yang mencapai Rp57 triliun menjadi sebuah isyarat tentang potensi yang lebih besar bagi bisnis perjudian *online* di tengah berbagai situasi dan perubahan sosial yang tengah terjadi. Penyelidikan dan analisis yang dilakukan oleh PPATK terhadap 68 kasus perjudian *online*, termasuk 25 hasil analisis proaktif, 42 hasil analisis reaktif, dan satu laporan informasi, menjadi langkah penting dalam mengumpulkan data dan informasi yang dapat membantu dalam penindakan dan pengawasan lebih lanjut.

⁴ Kompas.com, 2022, *PPATK: Transaksi Judi Online Capai Ratusan Triliun Rupiah*, <https://money.kompas.com/read/2022/08/23/070700426>, diakses 15 Juni 2023 pukul 14.05 WIB.

⁵ CNBC Indonesia, 2022, *Transaksi Judi Online Tembus Rp 81 T, Warga RI Doyan Judi*, <https://www.cnbcindonesia.com/research/20221230083417-128-401386>, diakses 15 Juni 2023 pukul 14.05 WIB.

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena perjudian *online* di Indonesia telah berkembang menjadi bentuk kejahatan digital yang sangat masif dan adaptif. Perkembangan teknologi, penetrasi internet, serta meningkatnya pengguna media sosial turut mempercepat penyebaran aktivitas perjudian melalui sarana digital. Salah satu aktor utama dalam penyebaran informasi perjudian ini adalah kalangan *influencer* dan artis yang memiliki jutaan pengikut di media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Mereka memiliki kekuatan membentuk opini publik, khususnya generasi muda yang rentan terpengaruh.

Promosi perjudian *online* oleh *influencer* dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti endorsement terselubung, penggunaan kode referral, hingga konten hiburan yang mengaburkan aktivitas perjudian sebagai cara cepat memperoleh uang. Menjanjikan keuntungan besar menjadi daya tarik utama, meski di baliknya tersembunyi risiko hukum dan sosial yang besar. Secara hukum, tindakan tersebut melanggar ketentuan dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 303 KUHP yang mengatur larangan praktik perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sejumlah artis besar di Indonesia telah terseret dalam dugaan promosi perjudian *online*, seperti:

- a. Wulan Guritno, yang sempat mempromosikan situs judi *online* SAKTI123 melalui video singkat, meskipun mengklaim tidak mengetahui legalitas situs tersebut.⁶

⁶ Tempo.co, 2023, *Wulan Guritno Senang Di* <https://www.tempo.co/hukum/wulan-guritno-senang-diperiksa-bareskrim-soal-promosi-judi-online-143851>.

⁶ CNN Indonesia, 2023, *Bareskrim Panggil Amanda Manopo Terkait Dugaan Promosi Judi Online*, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20231002100936-12-1005989>.

⁶ Susetyo, Heru, 2018, *Cybercrime dan aspek hukum dalam teknologi informasi*, *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Vol. 48 No. 3, Hlm. 458. *periksa Bareskrim Soal Promosi Judi Online*, <https://www.tempo.co/hukum/wulan-guritno-senang-diperiksa-bareskrim-soal-promosi-judi-online-143851>.

- b. Amanda Manopo, dipanggil oleh Bareskrim Polri pada Oktober 2023 terkait dugaan promosi situs judi *online* dan mengakui keterlibatan tidak langsung dalam bentuk kerja sama konten.⁷

Kasus-kasus ini memperkuat urgensi hukum dalam menjangkau figur publik yang mempengaruhi perilaku digital masyarakat. Hukum pidana siber harus mampu mengantisipasi evolusi modus kejahatan yang memanfaatkan pengaruh sosial digital.⁸ Selain itu, promosi judi oleh *influencer* termasuk kategori penyebaran informasi ilegal yang memiliki implikasi pidana bila memenuhi unsur kesengajaan dan keuntungan ekonomi.⁹

Namun dalam implementasinya, penegakan hukum terhadap *influencer* kerap menghadapi hambatan. Banyak dari mereka mengklaim ketidaktahuan terhadap status ilegal situs yang dipromosikan. Beberapa kasus bahkan tidak dapat dilanjutkan karena kesulitan pembuktian unsur kesengajaan. Fenomena ini menjadi ancaman serius yang tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga mengguncang moralitas publik dan menciptakan kerentanan sosial, terutama di kalangan muda.

Berdasarkan data dari Subdit J5 Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Riau, terdapat tren peningkatan kuantitas dan kompleksitas kasus penyebaran informasi perjudian yang ditangani dalam kurun waktu empat tahun terakhir, yaitu dari tahun 2021 hingga 2024. Fakta ini menandakan bahwa meskipun regulasi seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) telah disahkan,

⁷ CNN Indonesia, 2023, *Bareskrim Panggil Amanda Manopo Terkait Dugaan Promosi Judi Online*, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20231002100936-12-1005989>.

⁸ Susetyo, Heru, 2018, *Cybercrime dan aspek hukum dalam teknologi informasi*, *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Vol. 48 No. 3, Hlm. 458.

⁹ Rosadi, Sinta Dewi, 2016, *Hukum Siber Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, Hlm. 127. Rosadi, Sinta Dewi, 2016, *Hukum Siber Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, Hlm. 127.

tantangan dalam implementasi dan penegakan hukum masih sangat besar, khususnya dalam konteks kejahatan digital (*cybercrime*).

Dalam kurun waktu empat tahun terakhir, tren kasus penyebaran informasi perjudian di wilayah hukum Polda Riau menunjukkan perkembangan yang dinamis, baik dari segi jumlah kasus maupun pola kejahatan yang dilakukan.

Pada tahun 2021, tercatat sedikitnya 7 kasus penyebaran informasi perjudian yang berhasil ditangani. Mayoritas kasus tersebut terkait dengan praktik penjualan chip digital dari permainan Higgs Domino Island. Modus operandi yang digunakan pelaku meliputi penggunaan akun pribadi melalui aplikasi pesan instan dan media sosial untuk melakukan transaksi chip secara ilegal. Barang bukti yang berhasil diamankan dalam penanganan kasus-kasus tersebut antara lain telepon genggam, uang tunai hasil transaksi, serta buku catatan pembukuan *chip* digital.

Memasuki tahun 2022, terjadi peningkatan jumlah kasus menjadi 11. Selain modus penjualan chip, mulai muncul fenomena *endorsement* situs judi *online* oleh pengguna media sosial, termasuk dari kalangan *influencer* dan remaja. Beberapa kasus dalam periode ini berhasil dinyatakan lengkap (P-21), namun sebagian lainnya harus dihentikan penyidikannya (SP3) disebabkan oleh kekurangan alat bukti atau pertimbangan hukum lainnya.

Pada tahun 2023, meskipun jumlah kasus mengalami penurunan menjadi 8 kasus, tingkat kompleksitas justru meningkat signifikan. Dalam beberapa kasus, ditemukan akun yang menyimpan chip digital senilai miliaran unit, serta adanya rekapan penjualan dan promosi perjudian yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai platform media sosial. Selain itu, pola jaringan distribusi yang lebih terstruktur teridentifikasi, di mana beberapa pelaku diketahui mengelola banyak akun untuk mengoptimalkan operasional perjudian daring.

Tren ini mencapai titik baru pada tahun 2024. Hingga saat ini, meskipun baru tercatat dua kasus besar, skalanya jauh lebih masif dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Salah satu kasus besar yang diungkap pada Februari 2024 melibatkan penyitaan 342 unit komputer rakitan yang digunakan untuk mengoperasikan situs judi *online* skala besar. Fakta ini menunjukkan bahwa praktik perjudian daring di Riau telah berkembang dari sekadar aktivitas individu menjadi *organized cyber crime*, dengan potensi kerugian negara yang sangat tinggi baik dari sisi ekonomi mikro maupun makro.¹⁰

Perkembangan ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk memperkuat penegakan hukum berbasis teknologi informasi serta meningkatkan kerja sama lintas sektor guna mengantisipasi kompleksitas kejahatan digital di masa mendatang. Seiring meningkatnya kompleksitas perkara, beban anggaran penindakan juga turut membesar. Berdasarkan dokumen operasional Subdit Tindak Pidana Siber Polda Riau tahun anggaran 2024, tercatat bahwa untuk menangani 36 perkara, dialokasikan anggaran sebesar Rp1.119.899.000. Dengan demikian, biaya rata-rata yang dikeluarkan untuk penanganan satu perkara mencapai sekitar Rp31.107.000.

Biaya tersebut mencakup seluruh proses mulai dari penyelidikan, penyidikan, pengumpulan alat bukti digital, hingga pelaporan dan administrasi perkara. Namun, angka ini belum memasukkan biaya tidak langsung seperti sumber daya manusia, pemeliharaan perangkat, dan beban administratif jangka panjang.

Temuan empiris ini menunjukkan bahwa meskipun negara telah mengalokasikan anggaran yang cukup besar untuk penindakan, efektivitas dari kebijakan penegakan hukum masih menghadapi kendala. Salah satu kritik utama yang muncul adalah bahwa

¹⁰ Rekapitulasi Data Penanganan Kasus Judi *Online* Subdit 5 Ditreskrimsus Polda Riau Tahun 2021 - 2024

sebagian besar pelaku yang ditangkap merupakan kaki tangan atau pelaku level bawah dengan nilai transaksi yang relatif kecil. Sementara itu, struktur utama atau aktor intelektual di balik jaringan perjudian digital kerap kali luput dari jeratan hukum.

Oleh karena itu, perbandingan antara biaya operasional per perkara dengan hasil penindakan aktual menjadi aspek penting yang akan dianalisis lebih lanjut dalam bagian pembahasan tesis ini. Hal ini berkaitan erat dengan urgensi pengembangan strategi hukum pidana yang lebih strategis, adaptif terhadap teknologi, dan efisien secara anggaran. sehingga penulis tertarik untuk menangkat karya ilmiah tesis yang berjudul **“PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PENYEBARAN INFORMASI BERMUATAN PERJUDIAN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK OLEH POLDA RIAU”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penegakkan hukum tentang terhadap penyebaran informasi perjudian berdasarkan UU ITE oleh Polda Riau serta apa saja kendala yang dihadapi dalam proses penegakan hukumnya?
2. Bagaimanakah perhitungan *cost and benefit* penegakan hukum terhadap penyebaran informasi perjudian, khususnya terkait biaya perkara dan hasil penindakan yang diperoleh pada periode Q1 Tahun 2023?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penegakkan hukum terhadap penyebaran informasi perjudian berdasarkan UU ITE oleh Polda Riau serta mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam proses penegakan hukumnya.

2. Untuk mengetahui *cost and benefit* penegakan hukum terhadap penyebaran informasi perjudian, khususnya dalam menilai proporsi antara biaya perkara dan hasil penindakan yang diperoleh pada periode Q1 tahun 2023

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam kajian penegakkan hukum pidana di era digital. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pemahaman mengenai efektivitas norma hukum dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta memberikan perspektif interdisipliner melalui penggunaan *teori cost and benefit law enforcement* sebagai pendekatan evaluatif dalam penegakan hukum.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi aparat penegak hukum sebagai bahan evaluasi dalam mengoptimalkan penindakan terhadap penyebaran informasi perjudian berbasis digital, khususnya dalam hal efisiensi pembiayaan dan efektivitas hasil penindakan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan kepada pembentuk kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih adaptif terhadap kejahatan siber, serta menjadi referensi akademik bagi kalangan akademisi dan masyarakat luas yang ingin memahami perkembangan hukum pidana terhadap tindak pidana di ruang digital.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Andalas.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1 Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul	Rumusan Masalah
1	Lalu Kemal Eka Putra, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021	Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>online</i> Ditinjau dari UU ITE (Studi Kasus Polresta Mataram)	<p>1. Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian <i>online</i> di Polresta Mataram?</p> <p>2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam menanggulangi tindak pidana perjudian <i>online</i> di Mataram?</p>
2	Rizky Wiratama, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023	Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian <i>online</i> di Wilayah Kota Padang dihubungkan dengan Pasal 27 (2) UU ITE No. 11 Tahun 2008 Jo Pasal 303 KUHP	<p>1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana perjudian <i>online</i> di wilayah Kota Padang?</p> <p>2. Apa saja faktor-faktor kendala dalam penegakan hukum perjudian <i>online</i>?</p> <p>3. Upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?</p>
3	Elvina Yuliasari, Universitas Gadjah Mada, 2024	Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian <i>online</i> (Studi Kasus di Kepolisian Resor Kota Sleman dan Kepolisian Resor Kulon Progo)	<p>1. Bagaimana upaya penegakan hukum tindak pidana perjudian <i>online</i> di Polresta Sleman dan Polres Kulon Progo?</p> <p>2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum tersebut?</p>

No	Nama	Judul	Rumusan Masalah
			3. Solusi apa yang dapat diberikan dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian <i>online</i> di kedua wilayah tersebut?
4	Fatika Putriyola Aulia, Universitas Andalas, 2022	Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>online</i> di Wilayah Hukum Pengadilan Negeri Pariaman, Sumatera Barat	<p>1. Bagaimanakah penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian <i>online</i> oleh aparat penegak hukum di wilayah hukum pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat?</p> <p>2. Bagaimanakah penegakkan asas <i>Lex specialis</i> derogt legi generali terhadap tindak pidana perjudian <i>online</i> di wilayah hukum pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat?</p>
5	Lovely Fortuna, Universitas Andalas, 2023	Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>online</i> di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang Panjang	<p>1. Bagaimana upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian <i>online</i> oleh parat Kepolisian di wilayah hukum kepolisian resor Kota Padang Panjang?</p> <p>2. Apa faktor penghambat atau kendala yang dihadapi oleh parat kepolisian dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian <i>online</i> di wilayah hukum</p>

			kepolisian resor Kota Padang Panjang?
--	--	--	---------------------------------------

F. Kerangka Teori dan Konseptual

1. Kerangka Teori

a. Teori Penegakkan Hukum

Penegakan hukum merupakan upaya aktualisasi nilai keadilan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Keadilan sebagai nilai substansial hanya mencerminkan legalitas formal (*validity*), tetapi juga mengandung nilai moral (*value*) yang sesuai dengan Pancasila. Nilai ini menyeimbangkan kepentingan individu dan masyarakat serta menjadi esensi dari setiap norma hukum.¹¹

Hukum tidak dapat berdiri sendiri tanpa peran aktif manusia. Penegakan hukum merupakan proses yang kompleks karena melibatkan perilaku manusia dan interpretasi terhadap hukum. Ketidaksihonestan antara peraturan perundang-undangan dan rasa keadilan masyarakat berpotensi menciptakan krisis hukum, sebagaimana tercermin dari berbagai penyalahgunaan kewenangan oleh aparat hukum.¹²

Menurut Soerjono Soekanto, penegakan hukum adalah proses menyerasikan nilai-nilai yang dituangkan dalam kaidah hukum dan diwujudkan melalui tindakan sosial. Hal ini mencakup integrasi antara unsur kepolisian, kejaksaan, pengadilan, lembaga pemasyarakatan, dan penasihat

¹¹ Daniel Nicholaes Sujarwanto, "Penegakan Hukum dalam Perspektif Pancasila," *Indigenous Knowledge* Vol. 2, No. 1 (2023): 1

¹² Rahardjo, Satjipto, 2009, *Penegakan Hukum, Suatu Tinjauan Sosiologis*, Genta Publishing, Yogyakarta, Hlm. 7.

hukum. Penegakan hukum tidak hanya terbatas pada eksekusi peraturan, namun juga mencerminkan dinamika sosial. Oleh karena itu, pelaksanaan hukum harus menciptakan keadilan sosial dengan memperhatikan kejujuran persamaan, dan ketidakberpihakan. Tujuan hukum adalah menegakkan ketertiban, keadilan, dan kesejahteraan masyarakat.¹³

Menurut Soekanto, kesadaran hukum meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku hukum. Tingkat kepatuhan hukum bergantung pada kesadaran individu yang dapat dipengaruhi oleh rasa takut terhadap sanksi, keinginan menjaga relasi sosial, atau kesesuaian nilai. Sebagai negara hukum (*rechtstaat*), Indonesia menjadikan hukum sebagai dasar kekuasaan. Pelanggaran hukum, baik dalam dimensi obyektif (*ius poenale*) maupun subyektif (*ius puniendi*), harus diproses dalam sistem peradilan yang adil. Dengan demikian, penegakan hukum tidak hanya tentang menegakkan norma, tetapi juga mewujudkan keadilan substansial dalam masyarakat.

Apapun teori keadilan yang digunakan dalam hal penegakan hukum, harus memperhatikan konsep-konsep kejujuran (*fairness*), persamaan (*equality*), tidak memihak (*impartiality*), serta pemberian sanksi dan hadiah yang patut (*appropriatereward and punishment*). Keadilan harus dibedakan dari kebajikan (*benevolence*), kedermawanan (*generosity*), rasa terima kasih (*gratitude*) dan perasaan kasihan (*compassion*). Namun praktik yang terjadi kadang-kadang tidak konsisten dengan pencapaian keadilan dan bahkan melanggar asas-asas hukum.¹⁴ Dengan demikian tujuan hukum adalah

¹³ Abdussalam, R., 2006, *Prospek Hukum Pidana Indonesia Dalam Mewujudkan Rasa Keadilan Masyarakat*, Restu Agung, Jakarta, Hlm. 17.

¹⁴ Putra Jaya, Nyoman Serikat, 2008, *Beberapa Pemikiran Ke Arah Pengembangan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, Hlm. 14.

untuk, ketertiban, kepastian hukum, keadilan dan kemanfaatan. Notohamidjojo menegaskan bahwa “tanggung jawab jurist ialah merohaniahkan hukum”, dan penilaian scientia yuridis harus mendalam dan mendasar pada conscientia (nilai kebenaran, keadilan, kejujuran, dan kasih sayang antar sesama).¹⁵

Pengaruh sebelum terjadinya peraturan, ialah diperhitungkan keadaan keadaan yang justru menimbulkan peraturan itu, demikian juga pada waktu pembuatannya. Kalau peraturan itu sudah sah berlaku, pengaruh masyarakat itu dapat diketahui dari sikapnya terhadap peraturan tersebut. Orang bisa mentaati, menolak, juga bisa apatis. Oleh karena itu dalam hubungan ini penting sekali untuk diketahui bagaimana bekerjanya suatu peraturan dalam kenyataannya.¹⁶ Dalam penegakan hukum (*law enforcement*) terdapat kehendak agar hukum tegak, sehingga nilai-nilai yang diperjuangkan melalui instrumen hukum dapat diwujudkan, sedangkan cita-cita yang terkandung dalam hukum belum tentu secara sungguh-sungguh hendak diraih, sebab hukum digunakan untuk membenarkan tindakan-tindakan yang dilakukan (*to use the law to legitimate their actions*).¹⁷

Pokok penegakan hukum sebenarnya terletak pada faktor-faktor yang mungkin mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut mempunyai arti yang netral, sehingga dampak positif atau negatifnya terletak pada isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor tersebut adalah, sebagai berikut.¹⁸

¹⁵ Arief, Barda Nawawi, 2008, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Kejahatan*, Kencana, Jakarta, Hlm. 2.

¹⁶ Sudarto, *Op.Cit.*, Hlm. 172

¹⁷ Nitibaskara, Ronny Rahman, 2006, *Tegakkan Hukum Gunakan Hukum*, Kompas, Jakarta, Hlm.

¹⁸ *Ibid*, Hlm. 10

- a) Faktor hukumnya sendiri, dalam hal ini dibatasi pada undang-undang saja
- b) Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum.
- c) Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum.
- d) Faktor masyarakat, yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan.
- e) Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan secara sementara bahwa permasalahan utama dalam penegakan hukum sesungguhnya terletak pada berbagai faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut bersifat netral, sehingga dampak yang muncul, baik positif maupun negatif, tergantung pada kandungan masing-masing faktor. Penegak hukum merujuk pada pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pelaksanaan penegakan hukum. Namun, dalam konteks ini, istilah penegak hukum dibatasi pada mereka yang secara langsung beraktivitas dalam bidang penegakan hukum, yang tidak hanya mencakup aspek “penegakan hukum” (law enforcement), tetapi juga mencakup fungsi “pemeliharaan ketertiban” (peace maintenance).¹⁹

Dalam proses penegakan hukum, tujuan utamanya adalah agar hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku dapat berfungsi sesuai dengan maksudnya dan ditaati oleh masyarakat. Kepatuhan terhadap hukum

¹⁹ Hatta, Moh., 2009, *Beberapa Masalah Penegakan Hukum Pidana Umum dan Pidana Khusus*, Liberty, Yogyakarta, Hlm. 5.

sebagian besar ditentukan oleh tingkat kesadaran hukum individu. Kesadaran hukum tersebut merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan memiliki beberapa indikator sebagai berikut:²⁰

- 1) Pengetahuan tentang peraturan (*law awareness*). Pengetahuan tentang hukum diartikan sebagai kesan dalam pikiran seseorang mengenai hukum-hukum tertentu. Disini pun kita harus berhati-hati, oleh karena adanya pelbagai arti hukum, lagi pula pengetahuan tentang hukum mungkin hanya sebagai hukum yang mengatur secara langsung mengenai kepentingan adat. Misalnya mungkin tidak tahu tentang hukum positif tertulis tertentu, akan tetapi dia mengetahui mengenai hukum adat yang berlaku di masyarakatnya.
- 2) Pengetahuan tentang isi peraturan (*law acquaintance*) Pengetahuan saja belum cukup, selanjutnya diperlukan suatu pemahaman atas pengertian hukum yang berlaku. Dengan pemahaman tersebut dimaksudkan agar suatu pengertian terhadap tujuan peraturan perundang-undangan bermanfaat bagi pihak-pihak yang kehidupannya diatur oleh perundang-undangan yang dimaksud.
- 3) Sikap hukum (*legal attitude*) Apabila masyarakat sudah mengetahui peraturan dan memahami isinya, maka dapat diduga bahwa ia akan bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang dianut didalam aturan-aturan tersebut.

²⁰ Soekanto, Soerjono dan Abdullah, Mustofa, 2010, *Sosiologi Hukum dan Masyarakat*, Rajawali, Jakarta, Hlm. 96.

4) Perikelakuan hukum (*legal behavior*) Apabila warga masyarakat sudah mengetahui peraturan dan memahami isinya, serta bagaimana sikap mereka terhadap peraturan, maka akan nampak hukum. Perilaku hukum merupakan manifestasi dari kesadaran hukum yang relatif tinggi.

b. Teori *Cost and Benefit Law Enforcement*

Teori *cost and benefit* dalam konteks penegakan hukum merupakan pendekatan analitis yang memperhitungkan perbandingan antara biaya (*resources* yang dikeluarkan) dengan manfaat (hasil yang dicapai) dalam upaya menegakkan hukum terhadap suatu tindak pidana. Kerangka teori ini dikembangkan dari konsep ekonomi yang kemudian diadaptasi dalam konteks kebijakan publik dan penegakan hukum.

Analisis ekonomi terhadap hukum merupakan pendekatan interdisipliner antara ilmu hukum dan ekonomi yang memiliki keterkaitan erat karena keduanya mempelajari perilaku manusia. Konsep ini berakar dari pemikiran utilitarian Jeremy Bentham yang menekankan manfaat hukum bagi masyarakat. Pendekatan ini dikembangkan oleh Ronald Coase dalam karya tentang biaya sosial dan dipopulerkan oleh Richard Posner melalui bukunya *Economic Analysis of Law*. Posner melihat manusia sebagai *homo economicus*, makhluk rasional yang bertindak berdasarkan pertimbangan ekonomi untuk mencapai kepuasan dan kesejahteraan. Ia menekankan bahwa prinsip ekonomi seperti nilai, kegunaan, dan efisiensi penting dalam mengevaluasi hukum. Efisiensi dalam hukum dapat dianalisis melalui teori Pareto dan kalkulus Hicks, meskipun hukum dan ekonomi memiliki batasan

berbeda namun bertujuan sama: meningkatkan taraf hidup manusia secara rasional.²¹

Dalam konteks penegakan hukum siber, analisis *cost-benefit* harus mempertimbangkan aspek khusus seperti biaya teknologi investigasi digital, keahlian teknis personel, dan tantangan yurisdiksi lintas batas yang seringkali menjadi karakteristik utama kejahatan berbasis internet.²² Analisis *cost-benefit* dalam penegakan hukum modern telah berkembang dari pendekatan tradisional yang hanya memperhitungkan biaya operasional menjadi kerangka yang lebih komprehensif yang mempertimbangkan dampak sosial jangka panjang, efisiensi alokasi sumber daya, dan efektivitas pencegahan kejahatan.²³

Paradigma *cost-benefit* dalam konteks penegakan hukum tidak hanya mempertimbangkan aspek ekonomi langsung, tetapi juga memperhitungkan biaya sosial yang tidak terlihat, seperti dampak terhadap kohesi masyarakat, kepercayaan publik, dan legitimasi sistem peradilan.²⁴

a) Dimensi Analisis *Cost And Benefit*

Kerangka *cost-benefit analysis* dalam *law enforcement* kontemporer harus mempertimbangkan tiga dimensi utama: biaya langsung (anggaran dan sumber daya), biaya tidak langsung (dampak sosial), dan nilai manfaat yang dihasilkan

²¹ Feri Antoni Surbakti dan Nani Mulyati, "Economic Analysis of Law in Countering Corporate Crimes", *Journal of Law and Public Policy (JLPH)*, Vol. 4, No. 6 diterjemahkan oleh penulis dari versi asli berbahasa Inggris.

²² Wijaya, A. & Rahman, F. (2023). "Analisis *Cost-Benefit* dalam Penegakan Hukum Siber: Studi Kasus di Indonesia". *Jurnal Ilmu Hukum dan Teknologi*, 12(3), 234-251

²³ Bergman, M. & Rodriguez, L. (2021). "The Evolution of *Cost-Benefit Analysis* in Modern Law Enforcement". *International Journal of Law Enforcement Studies*, 18(2), 145-162 diterjemahkan oleh penulis dari versi asli berbahasa Inggris.

²⁴ Wong, K., Chen, L., & Nasir, A. (2023). "Social Dimensions of *Cost-Benefit Analysis* in Digital Crime Enforcement". *Journal of Digital Criminology*, 5(1), 78-94. diterjemahkan oleh penulis dari versi asli berbahasa Inggris.

baik dalam bentuk pencegahan kejahatan maupun peningkatan keadilan sosial.” Dalam konteks penegakan hukum tindak pidana penyebaran informasi perjudian melalui UU ITE, dimensi-dimensi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Dimensi Biaya Langsung

- a) Anggaran operasional penindakan
- b) Pengadaan teknologi digital *forensic*
- c) Pelatihan dan pengembangan kemampuan SDM penyidik
- d) Koordinasi antar lembaga penegak hukum

(2) Dimensi Biaya Tidak Langsung

- a) Dampak sosial terhadap kepercayaan masyarakat
- b) Potensi gangguan terhadap layanan digital yang sah
- c) Biaya peradilan dan pemasyarakatan
- d) Dampak terhadap ekosistem digital secara keseluruhan

(3) Dimensi Manfaat

- a) Pencegahan kegiatan perjudian *online*
- b) Perlindungan masyarakat dari dampak negatif perjudian
- c) Peningkatan kepatuhan hukum di ruang digital
- d) Potensi peningkatan pendapatan negara dari sektor legal

(4) Penegakkan Teori *Cost And Benefit* Dalam Penegakan Hukum

Dalam implementasinya, kerangka *cost and benefit* menjadi landasan evaluatif terhadap efektivitas penegakan hukum. Penegakan hukum terhadap tindak pidana penyebaran informasi ilegal secara *online*, termasuk

perjudian, membutuhkan kerangka *cost-benefit* yang memperhitungkan tidak hanya biaya operasional penindakan tetapi juga efektivitas pencegahan dan dampak sosial-ekonomi dari aktivitas ilegal tersebut."²⁵

Teori ini membantu aparaturnya penegak hukum dalam:

a) Pengambilan keputusan prioritas kasus

Dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya, analisis *cost-benefit* membantu menentukan prioritas penindakan berdasarkan skala dampak dan kemungkinan keberhasilan.

b) Alokasi sumber daya yang efisien

Studi empiris di beberapa wilayah Indonesia menunjukkan bahwa alokasi sumber daya untuk penegakan UU ITE, termasuk kasus perjudian *online*, perlu mempertimbangkan analisis *cost-benefit* yang berbasis pada prioritas geografis dan dampak sosial, mengingat keterbatasan kapasitas penegak hukum.²⁶

c) Evaluasi efektivitas program penindakan

Evaluasi efektivitas penegakan hukum tindak pidana siber di tingkat regional seperti Polda memerlukan kerangka *cost-benefit* yang mempertimbangkan proporsi antara upaya yang dikeluarkan (personel, anggaran, waktu) dengan hasil yang dicapai, baik secara kuantitatif (jumlah kasus yang

²⁵ Sinaga, B. & Putra, R. (2022). "Kerangka *Cost-Benefit Analysis* dalam Penegakan Hukum Penyebaran Informasi Ilegal". *Jurnal Hukum dan Masyarakat Digital*, 9(2), 187-204

²⁶ Hidayat, R., Nugraha, A., & Sasongko, P. (2021). "Efisiensi Alokasi Sumber Daya dalam Penegakan UU ITE: Studi Empiris di Tiga Wilayah Indonesia". *Jurnal Keamanan Siber dan Kebijakan Digital*, 6(3), 221-239.

terselesaikan) maupun kualitatif (dampak pencegahan dan efek jera.²⁷

d) Pengembangan strategi pencegahan komprehensif

Dalam konteks tindak pidana siber seperti penyebaran informasi perjudian, kerangka cost-benefit perlu mempertimbangkan biaya preventif (pencegahan), reaktif (penindakan), dan rehabilitatif (pemulihan dampak), dengan memperhatikan karakteristik unik dari kejahatan berbasis teknologi yang memiliki jangkauan luas dan sulit dilokalisasi.²⁸

Kerangka teori *cost and benefit* menawarkan pendekatan rasional dan sistematis dalam mengoptimalkan penegakan hukum tindak pidana penyebaran informasi perjudian berdasarkan UU ITE di wilayah Polda Riau. Dengan mempertimbangkan dimensi biaya (baik langsung maupun tidak langsung) serta potensi manfaat dari upaya penegakan hukum, aparat dapat mengambil keputusan yang lebih efektif dan efisien dalam mengalokasikan sumber daya terbatas untuk mencapai dampak optimal.

Implementasi analisis *cost-benefit* yang efektif dalam penegakan hukum memerlukan pendekatan multi-disipliner yang menggabungkan ekonomi, kriminologi, sosiologi, dan kebijakan publik untuk menghasilkan model pengukuran yang akurat tentang efisiensi dan efektivitas.²⁹ Dalam konteks penegakan hukum tindak pidana penyebaran informasi perjudian di wilayah

²⁷ Gunawan, D. & Siregar, F. (2023). "Evaluasi Efektivitas Penindakan Tindak Pidana Siber di Tingkat Polda". *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 15(2), 167-185

²⁸ Darwis, M. & Febrianti, R. (2022). "Model Penanganan Komprehensif Kejahatan Berbasis Teknologi dalam Konteks Analisis Cost-Benefit". *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 14(1), 45-62.

²⁹ Kurniawan, D. & Lee, J. (2020). "Pendekatan Multi-disipliner dalam Implementasi Analisis Cost-Benefit pada Penegakan Hukum". *Jurnal Hukum dan Ekonomi*, 17(3), 210-226

Polda Riau, pendekatan multidisiplin ini menjadi kunci dalam mengoperasionalkan kerangka teori cost and benefit secara komprehensif.

2. Kerangka Konseptual

a. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan proses konkretisasi norma hukum dalam praktik sosial melalui tindakan aparat penegak hukum atau lembaga yang berwenang. Dalam konteks sistem peradilan pidana, penegakkan hukum meliputi tahapan preventif dan represif dalam menghadapi pelanggaran hukum. Penegakkan hukum tidak hanya berhenti pada pengesahan aturan dalam bentuk undang-undang, tetapi juga mencakup bagaimana aturan tersebut diterapkan secara nyata dalam rangka menciptakan keadilan, ketertiban, dan kepastian hukum.

Menurut Soerjono Soekanto, penegakan hukum adalah suatu upaya untuk mewujudkan gagasan dan nilai hukum menjadi kenyataan dalam kehidupan sosial. Ia menyatakan: “Penegakan hukum pada hakikatnya adalah pelaksanaan dari hukum yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui putusan atau tindakan lembaga yang berwenang.”³⁰

Dalam kerangka ini, penegakkan hukum bukan semata tindakan represif, tetapi juga bersifat strategis dan sistematis, melibatkan struktur kelembagaan yang kompleks, serta mempertimbangkan realitas sosial, ekonomi, dan budaya di masyarakat.

Unsur-Unsur dalam Penegakkan Hukum; Menurut Soekanto, efektivitas penegakkan hukum dipengaruhi oleh tiga unsur utama:

a) Struktur hukum (*legal structure*)

³⁰ Soekanto, Soerjono, 2013, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, Hlm. 5.

Merupakan sistem kelembagaan penegakan hukum, seperti kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan lembaga pemasyarakatan. Dalam konteks penelitian ini, struktur hukum yang dimaksud adalah Polda Riau, khususnya Subdit 5 Ditreskrimsus yang menangani kejahatan siber, termasuk penyebaran informasi perjudian.

b) Substansi hukum (*legal substance*)

Mengacu pada norma-norma hukum positif yang berlaku, seperti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Substansi hukum ini menentukan batasan legal atas tindakan penyebaran informasi bermuatan perjudian, serta sanksi yang dikenakan.

c) Budaya hukum (*legal culture*)

Berkaitan dengan tingkat kesadaran, sikap, dan perilaku masyarakat terhadap hukum. Apakah masyarakat memandang hukum sebagai sesuatu yang harus dipatuhi atau justru sering dilanggar. Dalam konteks ini, budaya hukum mencerminkan bagaimana masyarakat menyikapi aktivitas perjudian digital, serta sejauh mana aktivitas tersebut dianggap “wajar” atau melanggar norma.

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Lemahnya satu elemen dapat menghambat efektivitas penegakkan hukum secara keseluruhan.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana Polda Riau menerapkan ketentuan pidana dalam Undang-Undang ITE, khususnya terhadap pelaku penyebaran informasi perjudian. Penelitian ini juga mengkaji hambatan yang muncul dalam proses penyidikan dan penindakan, serta mengukur sejauh mana hukum memberikan efek jera terhadap pelaku dan masyarakat umum.

Penegakkan hukum di era digital menuntut aparat penegak hukum untuk tidak hanya memahami substansi hukum, tetapi juga menguasai aspek teknis dalam pengumpulan bukti digital, forensik siber, pelacakan akun, hingga kerja sama dengan penyedia *platform* atau penyedia layanan internet (ISP).

b. Tindak Pidana

Istilah tindak pidana berasal dari istilah yang dikenal dalam hukum pidana Belanda adalah *Strafbaar feit*. *Strafbaar feit* terdiri dari tiga kata yaitu *straf*, *baar* dan *pura-pura*. *Straf* diterjemahkan ke dalam pidana dan hukum. *Baar* diterjemahkan kaleng atau bisa. *Feit* menerjemahkan tindakan, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan³¹

Tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana (yuridis) normatif). Kejahatan atau perbuatan jahat dapat diartikan secara hukum atau kriminolog. Kejahatan atau perbuatan jahat dalam pengertian yuridis normatif adalah: perbuatan sebagaimana yang dinyatakan secara *in abstracto* dalam peraturan pidana³²

c. Penyebaran Informasi

³¹ Adami Chazawi, 2007, Pelajaran Hukum Pidana 1, Raja Grafindo, Jakarta, hlm. 69.

³² Sudikno Mertokusumo, 1999, Mengenal Hukum, Liberty, Yogyakarta, hlm. 10

Informasi diartikan sebagai sebuah konsep universal yang meliputi banyak hal dan terekam pada berbagai jenis media.³³ Hal ini menunjukkan bahwa informasi memiliki beragam media dan berlaku untuk semua orang, termasuk dalam konteks penyebaran informasi perjudian yang dapat terjadi melalui berbagai platform digital di wilayah Polda Riau. Informasi adalah kumpulan data yang telah diolah, diproduksi, dan dimodifikasi sehingga memiliki nilai dan makna bagi penggunaannya untuk dapat dimanfaatkan.³⁴ Dalam kasus penyebaran informasi perjudian, proses pengolahan dan modifikasi data sering dilakukan untuk menarik minat calon penjudi.

Informasi dapat tercipta dari suatu benda atau peristiwa yang membentuk pesan-pesan komunikasi.³⁵ Dalam konteks penegakan UU ITE di wilayah Polda Riau, pesan-pesan komunikasi terkait perjudian yang disebarakan secara elektronik menjadi objek pengawasan dan penindakan. Adapun komunikasi diartikan sebagai sebuah kegiatan bertukar pesan untuk saling memahami maksud yang disampaikan oleh lawan bicara.³⁶ Informasi dapat menjadi penentu nilai komunikasi, artinya kegiatan komunikasi yang bernilai ditentukan oleh kualitas informasinya.³⁷ Hal ini relevan dengan upaya Polda Riau dalam mengidentifikasi dan menilai konten-konten perjudian yang beredar secara elektronik berdasarkan kualitas informasi yang terkandung di dalamnya.

³³ Hasugian, J., 2009, *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, USU Press, Medan, Hlm. 67.

³⁴ Fitriani, R., 2017, Aspek hukum pengolahan dan penyebaran informasi elektronik, *Jurnal Hukum dan Perundangan*, Vol. 8 No. 1, Hlm. 23.

³⁵ Yusup, P. M., 2013, *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan*, Bumi Aksara, Jakarta, Hlm. 45.

³⁶ Purnama, S., & Putri, A., 2023, Dinamika komunikasi digital dalam era informasi, *Jurnal Komunikasi dan Media*, Vol. 10 No. 1, Hlm. 18.

³⁷ Batoebarra, M. U., & Pasaribu, P. A., 2021, *Dasar-dasar Komunikasi: Suatu Pendekatan Praktis*, Bina Media Perintis, Medan, Hlm. 97.

Apabila komunikasi dapat menghasilkan umpan balik positif, maka kegiatan komunikasi yang dilakukan telah sesuai dengan harapan komunikator dan dapat dikatakan efektif.³⁸ Dalam konteks perjudian *online*, komunikasi yang efektif antara penyelenggara judi dan calon penjudi dapat meningkatkan partisipasi dalam kegiatan ilegal tersebut, yang menjadi fokus penindakan berdasarkan UU ITE oleh Polda Riau. Adapun kegiatan berkomunikasi tidak terlepas dari adanya proses penyebaran informasi. Proses ini meliputi sumber informasi, isi konten informasi, dan penerima informasi yang saling berhubungan dan berperan penting dalam memberikan pengaruh komunikasi

Penyebaran informasi diartikan sebagai sebuah proses kolaborasi yang melibatkan dua pihak, yaitu penyedia informasi dan penerima informasi yang saling berinteraksi melalui kegiatan transfer informasi. Dalam konteks perjudian *online*, proses kolaborasi ini terjadi antara penyedia layanan perjudian dan calon penjudi, yang menjadi target pengawasan dan penindakan berdasarkan UU ITE. Kolaborasi pada proses penyebaran informasi diartikan sebagai sebuah bentuk kerja sama yang memungkinkan untuk terjadinya pertukaran informasi di dalam jaringan sosial. Interaksi tersebut menimbulkan sebuah hubungan berupa kegiatan komunikasi antara kedua belah pihak, yang dalam konteks penegakkan hukum di wilayah Polda Riau menjadi fokus penyelidikan untuk mengidentifikasi jaringan perjudian.

³⁸ Sependi, R., Rahayu, A., & Pratiwi, S., 2020, Efektivitas komunikasi dalam perspektif psikologi komunikasi, *Jurnal Komunikasi dan Masyarakat*, Vol. 7 No. 2, Hlm. 112.

Penyebaran informasi merupakan sebuah proses pengiriman dan penerimaan informasi yang memiliki tujuan berupa kesadaran, pemahaman, dan pengambilan keputusan. Dalam konteks perjudian *online*, tujuan penyebaran informasi seringkali untuk mempengaruhi keputusan calon penjudi untuk berpartisipasi dalam kegiatan ilegal tersebut. Penyebaran informasi merupakan kegiatan berbagi untuk memberikan kegunaan berupa akses kepada pengguna terhadap informasi yang disediakan, yang dalam kasus perjudian *online* dapat berupa akses ke platform judi ilegal.

Proses penyebaran informasi melalui lima poin berikut yang relevan dengan penegakkan UU ITE dalam kasus perjudian di wilayah Polda Riau:³⁹

1) *User* (Pengguna)

Penyebaran informasi berkaitan dengan pengguna sebagai kelompok sasaran yang perlu dipahami sehingga penting untuk mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhannya terhadap jenis informasi yang akan diberikan. Dalam konteks penegakan UU ITE oleh Polda Riau, pemahaman terhadap karakteristik pengguna informasi perjudian dapat membantu dalam merancang strategi pencegahan yang efektif.

2) *Medium* (Media)

Apabila informasi akan disebarkan kepada pengguna, penting untuk dapat memilih media yang tepat dalam menyampaikan isi informasi. Media yang digunakan dapat berupa tulisan, gambar, elektronik, cetak, siaran, maupun lisan. Dalam kasus perjudian

³⁹ Ordonez, M., & Serrat, O., 2017, Disseminating knowledge products in the digital age, *Journal of Knowledge Management*, Vol. 9 No. 3, Hlm. 43–45.

online di wilayah Polda Riau, media elektronik seperti *website*, aplikasi *mobile*, dan media sosial menjadi saluran utama penyebaran informasi perjudian yang menjadi sasaran penindakan berdasarkan UU ITE.

3) *Context* (Konteks)

Konteks merupakan latar belakang dari adanya proses penyebaran informasi yang membentuk sebuah interaksi antara pengguna dengan penyedia informasi. Dalam penegakkan UU ITE terhadap kasus perjudian, konteks sosial, ekonomi, dan budaya di wilayah Polda Riau perlu dipertimbangkan untuk memahami pola penyebaran informasi perjudian.

4) *Content* (Konten)

Konten dalam penyebaran informasi diartikan sebagai isi pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna. Dalam konteks penindakan kasus perjudian *online* oleh Polda Riau, analisis konten informasi perjudian menjadi krusial untuk menentukan pelanggaran terhadap ketentuan UU ITE.

5) *Source* (Sumber)

Informasi yang disebarkan memerlukan sumber yang kredibel dan dapat dipercaya. Dalam penegakkan UU ITE terhadap penyebaran informasi perjudian, identifikasi sumber informasi menjadi langkah penting dalam investigasi dan penindakan yang dilakukan oleh Polda Riau.

d. Perjudian

Perjudian merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang telah lama dikenal dalam hukum pidana Indonesia. Perjudian merupakan kegiatan bertaruh uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan untuk memperoleh jumlah uang atau harta yang lebih besar dari yang dipertaruhkan awalnya. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah bentuk taruhan yang disengaja, di mana nilai atau benda yang dianggap berharga dipertaruhkan dengan adanya risiko dan harapan tertentu terkait hasil dari permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang tidak pasti.⁴⁰ Menurut Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP): *“Barang siapa dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan bermain judi kepada umum... dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.”*

Sementara dalam konteks hukum pidana modern, pengertian perjudian tidak terbatas pada perjudian konvensional (seperti permainan kartu, dadu, atau togel), tetapi juga mencakup bentuk-bentuk baru seperti perjudian *online* yang menggunakan media digital sebagai sarana.

Perjudian dikategorikan sebagai tindak pidana karena mengandung risiko tinggi terhadap kerusakan sosial. Ia menyatakan: “Perjudian dikategorikan sebagai tindak pidana karena merusak tatanan sosial, mendorong perilaku konsumtif, dan membuka peluang terjadinya tindak pidana lainnya.”⁴¹

Dalam konteks hukum pidana, perjudian merupakan delik formil, yang berarti cukup dengan terbuktinya unsur perbuatan perjudian maka pelaku

⁴⁰ Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y. (2023). penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum kepolisian resor kota padang panjang. *Unes Law Review*, 5(4), 2498

⁴¹ Arief, Barda Nawawi, 2008, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Prenada Media, Jakarta, Hlm. 113..

dapat dipidana, tanpa perlu dibuktikan adanya kerugian nyata dari pihak lain.

Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk perjudian mengalami transformasi yang signifikan. Perjudian tidak lagi hanya dilakukan di tempat fisik secara langsung, tetapi juga secara *online* melalui situs web, aplikasi permainan, dan media sosial. Fenomena ini dikenal sebagai perjudian *online* (*online gambling*), yang kini semakin kompleks karena melibatkan sistem pembayaran digital, promosi melalui selebritas internet, dan jaringan server luar negeri.

Beberapa bentuk perjudian *online* yang umum meliputi:

- a) Penjualan chip digital pada aplikasi permainan (misalnya Higgs Domino),
- b) Promosi situs judi dengan iming-iming hadiah besar,
- c) Siaran langsung permainan taruhan di TikTok atau YouTube,
- d) Penyebaran *link* ke situs judi melalui grup media sosial (WhatsApp, Telegram).

Dalam konteks inilah kemudian Pasal 27 ayat (2) UU ITE diberlakukan, yang mengatur tentang penyebaran informasi bermuatan perjudian secara elektronik, sebagai pelanggaran hukum pidana siber.

Dalam penelitian ini, perjudian dipahami sebagai aktivitas yang tidak hanya dilakukan oleh pelaku utama situs judi, tetapi juga melibatkan berbagai pihak yang berkontribusi dalam penyebaran informasi perjudian, seperti selebgram, pengguna aplikasi, dan operator situs lokal. Bentuk-bentuk perjudian tersebut dilakukan melalui sarana elektronik, sehingga menjadi objek penindakan hukum berdasarkan UU ITE dan KUHP.

Dengan demikian, konsep perjudian dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari segi aktivitas taruhannya, tetapi juga rantai penyebaran, promosi, dan pengelolaan sistem digital yang mendukung praktik perjudian tersebut, yang keseluruhannya merupakan bagian dari objek penegakan hukum pidana di era digital.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris yang berfokus pada kajian praktik penegakan hukum di lapangan. Pendekatan empiris dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai bagaimana ketentuan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diterapkan dalam penanganan tindak pidana penyebaran informasi perjudian *online*.

Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan aparat penegak hukum, khususnya penyidik dari Polda Riau, yang langsung terlibat dalam proses penegakan hukum tersebut. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pengalaman, kendala, dan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan ketentuan hukum di lapangan.

Selain itu, penelitian juga melakukan pengumpulan data terkait perhitungan cost and benefit dalam penegakan hukum, mencakup analisis biaya yang dikeluarkan selama proses penanganan kasus dan hasil yang diperoleh sebagai bentuk evaluasi efisiensi penggunaan sumber daya oleh aparat penegak hukum.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yaitu Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif-analitis, di mana hasil pengumpulan data diolah secara sistematis untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi hukum serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana penyebaran informasi perjudian *online*.⁴²

3. Teknik Pengumpulan Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan melalui wawancara kepada pihak-pihak yang berwenang dan relevan dengan topik penelitian. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan aparat penegak hukum, khususnya penyidik di Kepolisian Daerah (Polda) Riau, yang memiliki pengalaman dan kewenangan dalam menangani tindak pidana penyebaran informasi perjudian berbasis elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Teknik wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar memperoleh data yang mendalam namun tetap terarah pada fokus penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap bahan-bahan hukum dan literatur yang relevan. Bahan hukum tersebut terdiri dari:

- a) Bahan hukum primer: berupa peraturan perundang-undangan seperti UU ITE, KUHP, dan rancangan KUHAP terbaru.

⁴² Waluyo, Bambang, 2008, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 19.

b) Bahan hukum sekunder: berupa buku-buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, artikel hukum, dan dokumen resmi lainnya yang mendukung analisis hukum terhadap objek penelitian.

Kombinasi antara wawancara langsung dan studi kepustakaan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai implementasi dan problematika penegakan hukum terhadap penyebaran informasi perjudian di ruang siber, serta efektivitas dalam penegakan hukumnya

4. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif yuridis, dengan pendekatan yang menggabungkan analisis normatif terhadap peraturan perundang-undangan serta analisis empiris terhadap data lapangan yang diperoleh dari wilayah hukum Polda Riau.

Penelitian ini mengambil data sampel dari **kuartal pertama (Q1) tahun 2023** (Januari–Maret 2023). Pemilihan periode ini dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan teoritis dan kesesuaian dengan fokus penelitian. Adapun alasan pemilihan Q1 tahun 2023 adalah sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan Teori *Cost and Benefit Law Enforcement*

Pada periode ini, sebagian besar kasus yang muncul memiliki nilai barang bukti yang tergolong kecil. Hal ini relevan dengan teori *cost and benefit* dalam penegakan hukum, di mana peneliti ingin menganalisis apakah upaya penegakan hukum terhadap kasus-kasus dengan nilai kerugian rendah tersebut sebanding dengan sumber daya, waktu, dan biaya yang dikeluarkan oleh aparat penegak hukum.

b. Relevansi terhadap Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai rasionalitas dan efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana dengan barang bukti bernilai kecil. Oleh karena itu, Q1 tahun 2023 dipilih karena dapat merepresentasikan situasi tersebut secara nyata dan kontekstual.

c. Kondisi Data yang Representatif

Kasus-kasus pada Q1 tahun 2023 dinilai cukup beragam namun tetap berada dalam ruang lingkup nilai barang bukti kecil, sehingga cocok untuk dianalisis secara mendalam dengan pendekatan teori yang digunakan.

Data yang telah dikumpulkan melalui studi kepustakaan, wawancara, serta dokumentasi kasus penyebaran informasi perjudian akan diolah melalui tiga tahap utama, yaitu:

a. Reduksi Data

Peneliti akan memilah dan menyaring data berdasarkan relevansinya dengan dua fokus utama penelitian:

a) Penegakkan Pasal 45 ayat (2) jo. Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE terhadap pelaku penyebaran informasi perjudian.

b) Data biaya perkara (seperti biaya operasional, penyidikan) dibandingkan dengan hasil/efek penindakan (seperti jumlah barang bukti, pelaku yang ditangkap, atau pencegahan lanjutan) pada Q1 tahun 2023.

b. Penyajian Data

Data akan disusun dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel perbandingan, antara lain:

- a) Tabel kasus penyebaran informasi perjudian di wilayah Polda Riau pada Q₁ tahun 2023.
- b) Rangkuman kendala yang dihadapi aparat dalam penegakan hukum berdasarkan hasil wawancara.
- c) Tabel estimasi biaya dan manfaat penegakan hukum terhadap kasus-kasus tersebut.

Penyajian data akan memudahkan pembaca dalam memahami hubungan antara aspek hukum normatif dan realitas implementatif di lapangan.

c. Analisis dan Penarikan Kesimpulan

Analisis dilakukan dengan mengacu pada dua pendekatan utama:

- a) Analisis Yuridis: Menilai bagaimana ketentuan UU ITE diterapkan terhadap penyebaran informasi perjudian, serta kendala hukum dan teknis yang dihadapi oleh aparat penegak hukum dalam implementasinya.
- b) Analisis Ekonomis Hukum (Cost and Benefit Law Enforcement): Menggunakan teori cost and benefit untuk mengkaji efektivitas penegakan hukum dalam konteks biaya perkara (sumber daya aparat, waktu proses, anggaran) dibandingkan dengan hasil atau manfaat yang diperoleh dari penindakan perkara perjudian informasi di Q₁ tahun 2023.

Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, berdasarkan data kasus yang dianalisis dan dibandingkan dengan teori serta norma hukum yang berlaku. Dengan demikian, hasil analisis ini diharapkan mampu memberikan gambaran objektif dan argumentatif mengenai relevansi dan efisiensi penegakan hukum terhadap penyebaran informasi perjudian dalam konteks wilayah hukum Polda Riau.