

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang berdasarkan kepada Pancasila, dimana pada Sila kelima yang menyebutkan, "Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia". Oleh sebab itu, kita harus mengembangkan sikap adil kepada sesama, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban serta menghormati hak orang lain. Pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-tiga juga di tegaskan bahwa Bangsa Indonesia juga ikut serta dalam menjaga perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dengan memperhatikan instrumen di atas kita sebagai masyarakat Indonesia juga terlibat dan wajib ikut serta untuk menjaga perdamaian abadi dan keadilan sosial. Begitu juga dalam hal penggunaan media elektronik dan teknologi informasi kita tidak bisa sesuka hati kita dalam penggunaannya, ada aturan-aturan yang harus di perhatikan agar dalam penggunaannya tidak merugikan orang lain.

Teknologi informasi (*information technology*) memegang peran penting, baik dimasa kini maupun dimasa yang akan mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua hal yang membuat teknologi informasi dianggap begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. Pertama, teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan internet dan sebagainya. kedua, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis lainnya (Suhariyanto, 2013:2). Dengan demikian,

teknologi informasi telah berhasil mendorong perubahan tatanan kebutuhan hidup masyarakat di bidang sosial dan ekonomi, yang sebelumnya bertransaksi atau bersosialisasi secara konvensional sekarang transaksi ataupun sosialisasi dilakukan secara elektronik, dimana hal ini dinilai lebih efektif dan efisien.

Teknologi informasi dengan sendirinya juga telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat. Sehingga dapat dikatakan teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif menjadi perbuatan melawan hukum (Suhariyanto, 2013:2). Kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, menyebabkan kejahatan baru di bidang itu juga muncul, misalnya kejahatan manipulasi data, *spionase*, *sabotase*, *provokasi*, *money laundering*, *hacking*, pencurian *software*, perusakan *hardware* dan perjudian *online*. Kejahatan melalui jaringan internet (*cybercrime*) belum diikuti dengan kemampuan pemerintah untuk mengimbangnya sehingga sulit untuk mengendalikannya.

Perjudian merupakan kegiatan yang tidak dapat dipungkiri di temukan di masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai cara dan beragam bentuk. Dan salah satu bentuk tindakan perjudian itu ialah judi *online*. Judi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana perjudian atau turut serta dalam perjudian pada mulanya

telah dilarang dalam ketentuan pidana pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang menyatakan bahwa judi adalah kejahatan dan pasal 542 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang menyatakan bahwa judi adalah pelanggaran serta telah diatur juga dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan penertiban perjudian yang bersifat umum. Dalam pembuktian Tindak pidana yang berhubungan dengan teknologi informasi dan transaksi elektronik pada umumnya sering di temukan kesulitan. Begitu juga halnya dalam pembuktian tindak pidana judi *online*. Namun saat ini tindak pidana melalui media elektronik dan teknologi informasi ini telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) kemudian mengalami perubahan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang bersifat Khusus.

Dalam mengatasi tindak pidana perjudian diharapkan kerja sama dari semua instansi, baik aparat penegak hukum dan juga masyarakat. Pada Tahun 2012 Tim *cyber crime* Markas besar Polisi Republik Indonesia berhasil membongkar jaringan judi *online* yang berasal dari luar negeri yang merupakan agen judi terbesar dari Amerika Serikat yang menyediakan jasa perjudian poker dengan alamat situs *www.nagaemas.com* dan *www.jakarta.com*. Agen judi tersebut berada di wilayah Bogor, Jawa Barat (Sitompul, 2014:2)

Melihat kasus di atas Polisi sebagai aparat penegak hukum Di Indonesia diharapkan dapat menjalankan perannya didalam menangani kasus perjudian

online. Polisi sebagai penyelidik dan juga penyidik harus memperhatikan langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan agar para pelaku tindak pidana perjudian *online* ini bisa dihentikan. Adapun langkah-langkah yang dapat di tempuh yaitu dengan mengetahui faktor-faktor penyebab perjudian *online*, modus perjudian *online* dan langkah-langkah yang dijalankan para pelaku perjudian *online*. Dengan memperhatikan langkah-langkah tersebut diharapkan ditemukan cara untuk mencegah, menanggulangi dan menangani serta mengungkapkan bisnis perjudian *online* yang masih tumbuh subur ditengah-tengah masyarakat.

Kepolisian Negara Republik Indonesia sebagai alat negara yang menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat bertugas melindungi, melayani masyarakat serta menegakan hukum dinyatakan pada pasal 30 ayat (4) Undang-Undang Dasar 1945 :

“Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakan hukum, memberikan pengayoman dan pelayanan masyarakat”.

Pada pasal 6 ayat (1) Tap MPR RI Nomor VII/MPR/2000, serta pada pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menyatakan bahwa:

“Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan, dan ketertiban masyarakat, menegakan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri”.

Berdasarkan aturan-aturan hukum di atas dapat disimpulkan bahwa Kepolisian Negara Republik Indonesia sebagai alat negara yang menjalankan tugas didalam melakukan pencegahan dan menanggulangi kejahatan agar terciptanya suatu kondisi yang aman dan tertib. Terdapat tiga pendekatan didalam mempertahankan keamanan di media elektronik, yaitu pertama adalah pendekatan

teknologi, kedua pendekatan sosial budaya dan etika, dan ketiga pendekatan hukum. Untuk mengatasi gangguan keamanan pendekatan teknologi sifatnya mutlak dilakukan, sebab tanpa suatu pengamanan jaringan akan mudah disusupi, diintersepsi, atau diakses secara ilegal dan tanpa hak (M.Ramli, 2010:3). Dalam hal ini peran masyarakat dan aparat hukum juga sangat diharapkan.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti mencoba mengangkat judul penelitian dengan Judul **“Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Pada Kepolisian Resor Kota Barelang)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media elektronik dan teknologi informasi yang tidak tepat sasaran.
2. Terus berkembangnya tindak pidana dalam pemanfaatan sarana internet dan transaksi elektronik khususnya perjudian *online* kalangan masyarakat.
3. Masih kurangnya kerja sama dari berbagai pihak dalam penertiban dan penanggulangan judi *online*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Peranan penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online*.

2. Kendala yang di hadapi penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online*.
3. Penelitian ini dilakukan di wilayah Kepolisian Resor Kota Barelang .

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana di uraikan di atas, maka perlu dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peranan penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online*?
2. Apakah kendala yang dihadapi penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online* ?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas yang telah peneliti sampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peranan penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online* .
2. Untuk mengetahui apa kendala yang dihadapi penyelidik dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online* .

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan beberapa manfaat, adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat teoritis

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian ilmiah mengenai Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online* (*Studi Pada Kepolisian Resor Kota Bareleng*).

2. Bagi pembaca

Menambah bahan bacaan dalam meningkatkan pengetahuan mengenai Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online*.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online* dan cara menyelesaikan perkaranya.

1.6.2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti

Bermanfaat sebagai bahan informasi bagi penelitian selanjutnya dan juga untuk menambah wawasan tentang Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online* (*Studi Pada Kepolisian Resor Kota Bareleng*).

2. Bagi Pembaca

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca agar dapat menambah wawasan tentang Peranan Penyelidik Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian *Online* (*Studi Pada Kepolisian Resor Kota Bareleng*).

3. Bagi Perpustakaan Kampus

Dapat menambah referensi perpustakaan kampus sehingga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

4. Bagi Penyelidik

Menambah wawasan Penyelidik agar lebih berani dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online*.