

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Meningkatnya perkembangan kecanggihan teknologi telekomunikasi, media, dan informatika atau di singkat teknologi telematika serta meluasnya pergerakan infrastruktur informasi global telah merubah juga pola dan cara kegiatan bisnis di bidang industri perdagangan dan pemerintahan. Perkembangan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan dan masyarakat informasi telah menjadi paradigma global yang dominan. Kemampuan untuk terlibat secara efektif dalam revolusi jaringan informasi akan menentukan masa depan kesejahteraan bangsa.<sup>1</sup>

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi telah merubah tatanan masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang bersifat global. Perubahan ini dikarenakan oleh kehadiran teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi bergabung dengan media elektronik sehingga melahirkan piranti baru yang disebut internet.<sup>2</sup> Internet adalah jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada Tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer

---

<sup>1</sup> Budi Agus Riswandi, 2003, *Hukum dan internet*, FH.UII Press, Yogyakarta. hlm. 3-4.

<sup>2</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Refika. Aditama, Bandung, hlm. 103.

yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon.<sup>3</sup>

Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru bagi umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Dengan media internet orang dapat melakukan berbagai aktifitas yang dalam dunia nyata sulit dilakukan karena terpisah oleh jarak dan waktu, menjadi lebih mudah. Suatu realitas yang berjarak berjuta-juta kilometer dari seseorang berada, dengan media internet dapat dihadirkan di hadapan orang lain. Orang dapat melakukan transaksi bisnis, berbincang dengan kolega, belanja, belajar, mengikuti seminar yang diselenggarakan di berbagai Negara di dunia dan berbagai aktifitas lainnya layaknya dalam kehidupan nyata.<sup>4</sup>

Tidak dapat terlepas dari sarana pendukung internet yaitu komputer. Komputer berasal dari bahasa Latin *Computare* yang berarti menghitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer di rancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasi di ambil dari alat hitung tertua bernama “*Abaccus*” (300SM) atau lebih dikenal dengan *Sipoa* berasal dari Negara Cina.<sup>5</sup> Definisi komputer menurut Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Amerika (LPKIA) dalam buku *Mengenal Dunia Komputer* adalah serangkaian atau kumpulan mesin elektronik yang bekerja

---

<sup>3</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah\\_Internet](http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet), di akses pada 7 Juni 2017.

<sup>4</sup> Ach. Tahir, 2010, *Cyber Crime (Akar Masalah Dan Solusi Penaggulanganya)*, Sunan Kalijaga Press Yogyakarta. hlm. 14

<sup>5</sup> Melwin Syafrizal, 2005, *Pengantar Jaringan Komputer*, Andi Offset, Yogyakarta. hlm. 7.

bersama-sama, dan dapat melakukan rentetan atau rangkaian pekerjaan secara otomatis melalui instruksi atau program yang diberikan kepadanya.<sup>6</sup>

Dalam perkembangan internet muncul berbagai macam kejahatan yang dilakukan dengan sarana internet baik kejahatan yang dilakukan individu sampai kejahatan kelompok. Adanya fasilitas internet memunculkan kejahatan baru yang dinamakan kejahatan dunia maya (*cyber crime*), sementara definisi tentang kejahatan dunia maya (*cyber crime*) masih mempunyai banyak versi. Menurut Kepolisian Inggris, *Cyber crime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.<sup>7</sup> Dalam *cyber crime* terdapat berbagai macam kejahatan-kejahatan yang menimbulkan masalah sosial. Salah satunya yang sedang marak dilingkungan masyarakat adalah perjudian yang dilakukan dengan sarana internet atau lebih dikenal dengan judi *online*.

Permainan judi *online* sangat digemari dikarenakan sistem judi *online* sangat mudah di akses dan lebih aman dibandingkan dengan perjudian biasa atau tradisional. Jenis-jenis perjudian *online* yang dipertaruhkan diantaranya yaitu permainan sepak bola, kartu *poker*, *lotre*, *roulete*, *casino*, *sicbo*, togel dan permainan lainnya. Berbagai situs judi *online* yang terkenal diantaranya situs lokal yaitu *Dewapoker.com*, *Bookie7.com*, *Betme88.com*, *Fairbet88.com*, *Agenjudibola.net*, *Promosi365.com*, *Agencasinoindonesia.com*, *Indosbobet.com*, *Winning365.com*, dan

---

<sup>6</sup> Widyopramono, 1994, *Kejahatan Di Bidang Komputer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta. hlm. 12.

<sup>7</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Op.Cit.*, hlm. 40.

*Arenabetting.com*. Situs Internasional: *Bwin, PartyGaming, Betfair, Bet365, William Hill, Ladbrokes, Mangas Gaming, Paddy Power, Unibet, Sportingbet* dan masih banyak situs lainnya.<sup>8</sup>

Secara garis besar faktor-faktor yang dapat menimbulkan kriminalitas terdiri atas dua bagian, yaitu faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri individu (*intern*) antara lain tingkat pendidikan, faktor agama, psikologi dan faktor yang bersumber dari luar diri individu (*ekstern*) faktor ekonomi, pergaulan, dan lingkungan keluarga.

Dalam hal perjudian *online* pemerintah berupaya memberantas kegiatan judi *online* sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa judi *online* tidak terpantau oleh hukum. Hukum di Indonesia telah mengatur tentang perjudian yaitu Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, PP No 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan masyarakat sebagaimana dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Polri merupakan salah satu pihak terdepan yang bertugas menegakkan keamanan dan keadilan hukum yang

---

<sup>8</sup> <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/334384-inilah-10-situs-judi-online-terbesar>, akses 7 Juni 2017.

paling berperan penting dalam kasus perjudian *online* yang sedang marak terjadi. Untuk itu perlu kerja keras yang harus dilakukan oleh pihak kepolisian dalam upaya menanggulangi tindak kejahatan perjudian *online*.

Di Jawa Tengah perjudian *online* merupakan hal yang sudah tidak asing lagi. Perjudian *online* merambah dari masyarakat kalangan atas hingga kalangan bawah. Seperti yang diberitakan oleh Harian Jogja Senin, 24 Desember 2012 bahwa perjudian jenis togel marak di sejumlah wilayah di Yogyakarta. Sayangnya, hingga saat ini polisi kesulitan untuk menanggulangi penyakit masyarakat ini. Kasatreskrim Polres Bantul AKP Alaal Prasetya mengatakan cukup sulit mengusut peredaran judi togel karena sekarang modus operandi yang digunakan *online*, banyak situs perjudian yang bebas di akses, siapa saja bisa jadi Bandar.<sup>9</sup>

Informasi yang sama seperti diatas diperoleh dari Harian Jogja Senin, 24 Desember 2012 yaitu bahwa perjudian jenis togel marak di sejumlah wilayah di Yogyakarta, bahkan pengecer togel mampu meraup omzet hingga Rp 1,5 juta setiap harinya. Dengan menggunakan layanan pesan singkat, memudahkan para pengecer untuk melakukan praktik yang terselubung dan terhindar dari kejaran polisi. Menurut salah satu warga Kecamatan Sanden, Memet (nama samaran), belum lama ini ada pertemuan rahasia di wilayah pesisir Bantul untuk perekrutan calon pengecer togel. Di samping syarat mengumpulkan kartu tanda penduduk (KTP), para calon itu juga harus setia menjaga kerahasiaan jaringannya dan tidak boleh buka mulut untuk menyeret

---

<sup>9</sup> <http://www.harianjogja.com/baca/2012/12/24/judi-togel-polisi-kesulitan-mengatasi-361409>, akses 7 Juni 2017.

rekan seprofesi. Jika tertangkap polisi kalau di penjara jatah untuk keluarga yang di tinggalkan sekitar Rp 50.000 tiap hari. Dia mengaku sudah meninggalkan pekerjaannya sebagai pengecer, laki-laki berumur 35 Tahun itu masih mengenal seluk-beluk bisnis togel. Togel pakai kupon sudah tidak jalan terakhir sekitar 2003 lalu. Sekarang modus operandi yang digunakan *online*, pesan cukup lewat *short message service* (SMS) ke pengecer.

Dalam penelitian ini fenomena masalah yang diangkat adalah kejadian kurun waktu antara awal Tahun 2015 sampai dengan bulan Februari 2016. Dimana Pada hari kamis tanggal 4 Februari 2016, petugas Unit Cybercrime Subdit II Ditreskrimsus Polda Jateng mendapat informasi dari masyarakat bahwa di Wilayah Kendal banyak beredar perjudian menggunakan media elektronik disertai menggunakan jaringan internet. Kemudian petugas Ditreskrimsus Polda Jateng menindaklanjuti informasi tersebut dengan melakukan penyelidikan ke Kendal untuk mengecek informasi dari masyarakat.

Dari hasil penyelidikan yang di tuangkan ke dalam bentuk Laporan Informasi kesatuan oleh petugas Ditreskrimsus Polda Jateng di Sukorejo Kendal ada penjual nomor judi togel yang melayani pembelian nomor judi togel jenis Singapore, hongkong, kuda lari melalui sms yang transaksi pembelian nomor judi togel dikirimkan sms ke No HP 082325598559 dan 087731020394 (No.HP MUSLIKIN). Setelah pembelian nomor judi togel kepada MUSLIKIN, MUSLIKIN mendatangi pembeli untuk meminta uang sesuai yang telah di sms kan kepadanya. Berdasarkan informasi dari

masyarakat, MUSLIKIN sering mangkal atau nongkrong diterminal Sukorejo untuk menemui pembeli togel dan menarik uang dari pembeli togel yang beli togel kepada MUSLIKIN. Setelah pembeli nomor togel sms ke No HP MUSLIKIN, kemudian MUSLIKIN forward sms kepada EDI SUSILO selanjutnya EDI SUSILO login untuk melakukan deposit ke website totojitu.com untuk permainan judi togel Singapura, indotogel.net untuk permainan judi togel Hongkong, totokl.com untuk permainan judi kudalari. Apabila tebakan nomor judi yang dipasang EDI SUSILO ke website judi keluar sesuai info dari website judi maka EDI akan melakukan penarikan uang pada aplikasi *witdrawel* pada website judi kemudian tarik tunai dari ATM Bank Mandiri, selanjutnya menyerahkan uang kepada MUSLIKIN dan oleh MUSLIKIN menyerahkan uang kepada pembeli togel.

Dari permasalahan diatas, jelas pada pelaku telah melanggar Pasal 45 Ayat (1) jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan menghasilkan kesimpulan bahwa setiap orang yang sengaja dan tanpa hak, yaitu pertama, mendistribusikan, kedua, mentransmisikan, ketiga, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Hubungan rumusan tindak pidana perjudian online dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dikhususkan untuk menjerat pelaku perjudian serta penyedia jasa perjudian tersebut yang dilakukan melalui dunia maya, sedangkan untuk perjudian biasa yang tidak dilakukan melalui media komputer atau dunia maya, maka pelaku dijerat dengan Pasal 303 KUHP.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Penyidik *Cyber Crime* Polri dalam Menangani Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme penyidikan tindak pidana judi online yang dilakukan oleh penyidik unit *cyber crime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah?
2. Hambatan apa yang dihadapi oleh penyidik unit *cyber crime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dalam pelaksanaan penyelidikan tindak pidana terkait tindak pidana judi online di Wilayah Hukum Polda Jawa tengah?
3. Bagaimana strategi penyidik *cyber crime* Polri mengatasi hambatan dalam menangani tindak pidana perjudian online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui mekanisme penyidikan tindak pidana judi online yang dilakukan oleh penyidik unit *cyber crime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.
2. Untuk mengetahui hambatan apa yang dihadapi oleh penyidik unit *cyber crime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dalam pelaksanaan penyelidikan tindak pidana terkait tindak pidana judi online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah.
3. Untuk mengetahui strategi penyidik *cyber crime* Polri mengatasi hambatan dalam menangani tindak pidana perjudian online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah.

#### **D. Kerangka Konseptual**

##### **1. Kejahatan *Cyber Crime***

Berbicara masalah *cyber crime* tidak lepas dari permasalahan keamanan jaringan komputer atau keamanan internet dalam era global ini., apalagi jika dikaitkan dengan persoalan informasi sebagai komoditi. Informasi sebagai komoditi memerlukan kehandalan pelayanan agar apa yang disajikan tidak mengecewakan pelanggannya. Untuk mencapai tingkat kehandalan tentunya informasi itu sendiri harus selalu dimutakhirkan sehingga informasi yang disajikan tidak ketinggalan zaman. Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) ini muncul seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat untuk lebih mendalam ada beberapa pendapat dibawah ini tentang apa yang dimaksud dengan *cyber crime*? Diantaranya adalah menurut kepolisian

Inggris, *cyber crime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.<sup>10</sup>

Indra Safitri mengemukakan bahwa kejahatan dunia maya jenis kejahatan yang memanfaatkan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan pada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.<sup>11</sup> Dalam dua dokumen kongres PBB yang dikutip oleh Barda Nawawi Arief, mengenai *The Prevention Of Crime And Treatment Of Offenders* di Havana kuba pada tahun 1990 dan di Wina Austria pada tahun 2000, menjelaskan ada dua istilah yang terkait dengan *cyber crime* yaitu *cyber crime* dan *computer related crime*.<sup>12</sup> Dilihat dari berbagai definisi di atas, tampak bahwa belum ada kesepakatan mengenai definisi tentang *cyber crime* atau kejahatan dunia *cyber*.

## 2. Tindak Pidana Perjudian

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri. Motif perjudian bisa karena ikut-ikutan, penasaran atau memang mengadu nasib ingin cepat kaya atau mendapatkan uang dengan instan.

---

<sup>10</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Op.Cit.*, hlm. 40

<sup>11</sup> Indra Safitri, "*Tindak Pidana Di Dunia Cyber* " dalam Insider, Legal Jurnal Forum Indonesia Capital & Invesment Market.

<sup>12</sup> Barda Nawawi Arief, 2007, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penagnggulanngan Kejahatan*, Kencana Perdana Media Group, Jakarta, hlm 24.

Praktek perjudian dari berbagai sisi dipandang berdampak negatif. Sesuai dengan perkembangan informasi dan teknologi yang melahirkan internet membuat modus perjudianpun mengalami perkembangan. Mulai dari judi konvensional, melalui sms, dan kemudian melalui internet yang dikenal dengan judi online.

Ada berbagai jenis-jenis judi online yang sekarang berkembang di Indonesia, seperti judi bola online, judi casino online, judi bola tangkas online, dan judi poker *online via internet*. Selain ini masih banyak jenis-jenis judi online melalui internet. Judi merupakan aktivitas atau kegiatan yang banyak mengandalkan faktor keberuntungan dan merupakan aktivitas yang tidak dapat diketahui hasil akhirnya secara pasti.

Maraknya judi online dengan transaksi tinggi di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa. Secara statistik memang belum ada data yang dipublikasikan, akan tetapi kecanduan judi online ini terlihat dimana-mana yang umumnya dilakukan para generasi muda, baik dari kalangan ekonomi menengah ke atas, maupun mereka yang berekonomi menengah ke bawah. Jumlah transaksi judi mulai dari ratusan ribu rupiah sampai melibatkan harta benda perhiasan, rumah tinggal dan kekayaan lainnya.

Akibat kecanduan judi online berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Seperti adanya

penghalalan segala cara dalam mendapatkan uang untuk berjudi, menimbulkan kejahatan lain dan merusak hubungan rumah tangga.

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.<sup>13</sup>

Ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian konvensional adalah:

- a. Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- b. Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- c. Peraturan Pemerintah No 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Sedangkan untuk aturan yang mengatur tentang perjudian online yang merupakan perkembangan dari perjudian yaitu Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (2) tentang perbuatan yang dilarang yang berbunyi:<sup>14</sup>

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi

---

<sup>13</sup> Moeljatno, 1998, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Bumi Aksara, Jakarta, hlm. 112.

<sup>14</sup> Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dengan ketentuan pidana Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi:<sup>15</sup>

Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam peraturan perundang-undangan telah disebutkan bahwa perjudian online merupakan sesuatu yang dilarang. Untuk mengkaji dan membahas lebih dalam tentang bagaimana upaya Polri dalam penanggulangan perjudian online digunakan teori-teori hukum pidana yang dapat menganalisis penelitian tersebut.

Kebijakan kriminal atau upaya penanggulangan kejahatan atau tindak pidana pada hakekatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan (*integral*) dari upaya perlindungan masyarakat (*social defence*) dan upaya mencapai kesejahteraan masyarakat (*social welfare*). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan akhir atau tujuan utama dari politik kriminal ialah “perlindungan masyarakat untuk mencapai kesejahteraan masyarakat”.<sup>16</sup>

Kebijakan untuk memberikan perlindungan sosial (*social defence policy*) salah satunya dengan upaya-upaya pencegahan dan

---

<sup>15</sup> Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>16</sup> Barda Nawawi Arief, 2008, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana (perkembangan penyusunan konsep KUHP baru)*, Kencana, Jakarta, hlm. 4.

penanggulangan tindak pidana atau kejahatan yang aktual maupun potensial terjadi. Segala upaya untuk mencegah dan menanggulangi tindak pidana atau kejahatan ini termasuk dalam wilayah kebijakan kriminal (*criminal policy*).<sup>17</sup>

Masalah sentral yang digunakan dalam kebijakan kriminal dengan menggunakan sarana penal (hukum pidana) ialah masalah penentuan:<sup>18</sup>

- a. Perbuatan apa yang seharusnya dijadikan sebagai tindak pidana;
- b. Sanksi apa yang paling baik dikenakan pada pelanggar.

Secara kasar dapat dibedakan, bahwa upaya penanggulangan kejahatan lewat jalur penal lebih menitikberatkan pada sifat represif (penindasan, pemberantasan, penumpasan) sesudah kejahatan yang terjadi, sedangkan jalur non penal lebih menitikberatkan pada sifat *preventive* (pencegahan, penangkalan, pengendalian) sebelum kejahatan terjadi. Dikatakan sebagai perbedaan secara kasar, karena tindakan represif pada hakekatnya juga dapat dilihat sebagai tindakan preventif dalam arti luas.<sup>19</sup>

Mengingat upaya penanggulangan kejahatan lewat jalur non penal lebih bersifat pencegahan untuk terjadinya kejahatan atau tindak pidana, maka tujuan utamanya adalah faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan. Faktor-faktor kondusif itu antara lain berpusat pada masalah atau kondisi sosial yang secara langsung atau tidak

---

<sup>17</sup> Barda Nawawi Arief, 2010, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 77.

<sup>18</sup> Barda Nawawi Arief, 2008, *Op.Cit.*, hlm. 30.

<sup>19</sup> Barda Nawawi Arief, 2008, *Bunga Rampai Kebijakan...*, hlm. 42.

langsung dapat menimbulkan kejahatan. Dengan demikian, dilihat dari sudut politik kriminal secara makro dan global, maka upaya non penal menduduki posisi kunci dan strategis dari seluruh upaya politik kriminal.

Jadi, kebijakan hukum pidana (*penal policy*) atau *penal-law enforcement policy* operasionalisasinya melalui beberapa tahap yaitu tahap formulasi (kebijakan legislatif), tahap aplikasi (kebijakan yudikatif) dan tahap eksekusi (kebijakan eksekutif). Dari ketiga tahap tersebut, tahap formulasi merupakan tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan melalui kebijakan hukum pidana. Kesalahan atau kelemahan kebijakan legislatif merupakan kesalahan strategis yang dapat menjadi penghambat upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan pada tahap aplikasi dan eksekusi.<sup>20</sup>

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Metode Pendekatan**

Adapun dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Barda Nawawi Arief, 2008, *Bunga Rampai Kebijakan...*, hlm. 78-79.

<sup>21</sup> Johnny Ibrahim, 2006, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing, Malang, hlm. 295.

Dalam penelitian ini juga digambarkan bagaimana Strategi Penyidik *Cyber Crime* Polri dalam Menangani Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah.

## 2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian ini adalah deskriptif analitis, karena secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan mengenai permasalahan dalam penelitian ini, yakni Strategi Penyidik *Cyber Crime* Polri dalam Menangani Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah

## 3. Sumber Data

Penelitian yang demikian ini membawa konsekuensi terhadap sumber data yang dipergunakan yaitu sumber data sekunder sebagai sumber data yang utama. Sedangkan sumber data primer kalau ada dan kalau memungkinkan dikerjakan hanyalah sebagai unsur pendukung.<sup>22</sup>

Adapun dalam penelitian ini juga digunakan data sekunder berupa bahan hukum primer. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat *otoritatif* artinya mempunyai otoritas.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi bahan hukum primer adalah terdiri dari:

### a. Bahan hukum primer

Yaitu bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat secara umum (Perundang-undangan) atau mempunyai kekuatan

---

<sup>22</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, 1990, *Metodologi Penelitian Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm. 12-13.

<sup>23</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2010, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 141.

mengikat bagi pihak-pihak berkepentingan (seperti: kontrak, konvensi, dokumen hukum)<sup>24</sup>. Bahan penelitian ini terdiri dari beberapa Perundang-undangan di antaranya Undang-undang Dasar Tahun 1945 dan Undang-undang.

Berdasarkan teori di atas, maka bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang-undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan KUHP.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer.<sup>25</sup> Bahan hukum sekunder di antaranya literatur, makalah dan lainnya yang ada kaitannya dengan materi yang dibahas.

c. Bahan hukum tersier.

Yaitu bahan hukum penunjang yang mencakup bahan yang memberi petunjuk-petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, seperti kamus umum, kamus hukum, majalah, jurnal ilmiah, serta bahan-bahan di luar bidang hukum yang

---

<sup>24</sup> Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Bhakti, Bandung, hlm. 82.

<sup>25</sup> Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan...*, hlm. 82.

relevan dan dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian hukum ini.

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah prosedur yang dilakukan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, menelaah dan mengutip dari buku-buku literatur serta melakukan pengkajian terhadap ketentuan peraturan perundang-undangan terkait dengan permasalahan.

b. Pengamatan dilapangan (*Observasi*)

*Observasi* adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. Penemuan ilmu pengetahuan selalu dimulai dengan observasi dan kembali kepada observasi untuk membuktikan kebenaran ilmu pengetahuan tersebut.

c. Wawancara

Wawancara menurut Nazir adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview

*guide* (panduan wawancara).<sup>26</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin dimana dalam wawancara bebas terpimpin, pewawancara mengombinasikan wawancara bebas dengan wawancara terpimpin, yang dalam pelaksanaannya pewawancara sudah membawa pedoman tentang apa-apa yang ditanyakan secara garis besar. Adapun responden dalam penelitian ini antara lain:

- 1) AKBP Teddy Fanani, S.I.K. selaku Kasubdit II Ditreskrimsus Polda Jateng;
- 2) Kompol Andis Arfan Tofani, S.H., M.H., selaku Kanit IV/*Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah;
- 3) AKP Irfan Rusianto, S.H. selaku Panit 1 Unit IV/*Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah;
- 4) Iptu Endro Prabowo, S.Kom selaku Panit II Unit *Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jateng.
- 5) Bripka Febryanto ES, SH Selaku Penyidik Pembantu Unit *Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah;
- 6) Briptu Dading Setiawan, SH selaku Penyidik Pembantu Unit *Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah;

---

<sup>26</sup> Nazir. 1988. *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm. 76.

## 5. Metode Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk mempermudah analisis data yang telah diperoleh sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Pengolahan data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Seleksi data, adalah kegiatan pemeriksaan untuk mengetahui kelengkapan data selanjutnya data dipilih sesuai dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini.
- b. Klasifikasi data, adalah kegiatan penempatan data menurut kelompok-kelompok yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh data yang benar-benar diperlukan dan akurat untuk dianalisis lebih lanjut.
- c. Sistematisasi, adalah kegiatan menyusun data yang saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan yang bulat dan terpadu pada sub pokok pembahasan sehingga mempermudah interpretasi data.

## 6. Analisis Data

Seluruh data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan selanjutnya akan ditelaah dan dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Analisis untuk data kualitatif dilakukan dengan cara pemilihan pasal-pasal yang berisi kaidah-kaidah hukum yang mengatur tentang **Tindak Pidana Perjudian Online**, kemudian membuat sistematika dari pasal-pasal tersebut sehingga akan menghasilkan klasifikasi tertentu sesuai dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Data yang dianalisis

secara kualitatif akan dikemukakan dalam bentuk uraian yang sistematis dengan menjelaskan hubungan antara berbagai jenis data, selanjutnya semua data diseleksi dan di olah kemudian dianalisis secara deskriptif sehingga selain menggambarkan dan mengungkapkan diharapkan akan memberikan solusi atas permasalahan dalam penelitian ini.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Adapun penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kerangka Konseptual, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada tinjauan kepustakaan ini berisikan tentang Tinjauan tentang Penyidikan, Tinjauan Tentang Tindak Pidana *Cyber Crime*, Tinjauan Tentang Tindak Pidana Perjudian *Online*

##### **BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan uraian tentang Mekanisme penyidikan tindak pidana judi online yang dilakukan oleh penyidik, Hambatan yang dihadapi oleh penyidik, dan Strategi penyidik *cyber crime* Polri mengatasi hambatan dalam menangani tindak pidana perjudian online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah.

#### **BAB IV : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan uraian materi Simpulan dalam menjawab pertanyaan pada perumusan masalah penelitian, serta Saran-saran dalam Strategi Penyidik *Cyber Crime* Polri Dalam Menangani Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait.