

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan sistem hukum yang kuat, maka seluruh warga negaranya diharapkan untuk menaati peraturan perundang-undangan yang telah ditetapkan.¹ Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, berbagai bentuk kejahatan juga turut berkembang, termasuk kejahatan perjudian online. Fenomena ini semakin marak terjadi di berbagai daerah, salah satunya di Kabupaten Malang. Perjudian online, khususnya permainan slot yang diakses melalui aplikasi media sosial seperti Facebook, telah menjadi fenomena yang meresahkan masyarakat. Dampaknya tidak hanya terbatas pada aspek ekonomi, tetapi juga pada aspek sosial dan moral yang merugikan.²

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2), yang melarang distribusi, transmisi, atau penyediaan akses informasi elektronik yang mengandung komponen perjudian, mengatur perjudian online di Indonesia. Sanksi maksimal bagi pelanggar adalah denda sebesar Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan/atau ancaman hukuman penjara enam tahun. Tujuan dari klausul ini adalah untuk memperlambat jumlah kasino internet yang terus meningkat. Meskipun demikian, meskipun pembatasannya sudah jelas, masih terdapat cukup banyak aktivitas seputar perjudian online.

¹ Kartono, Kartini. 1999. Patologi Sosial. Jilid 1, Edisi Baru. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada. hal. 57

² Astiyanto. 2003. Sosiologi Kriminalitas. Cetakan Pertama, Penerbit Legal Center 1997. hal. 76

Tantangan terbesar dalam penegakan hukum terkait perjudian online adalah kesulitan mendeteksi aktivitas tersebut, terutama ketika dilakukan oleh individu melalui perangkat pribadi seperti smartphone.³ Aktivitas ini sering kali dilakukan di ruang-ruang privat yang sulit dijangkau oleh penegak hukum. Data yang dikumpulkan oleh tim Jawa Pos Radar Malang pada tahun 2024 mencatat ada 14 kasus perjudian online yang ditangani oleh kepolisian di Malang Raya. Dari jumlah tersebut, 12 kasus terjadi di Kabupaten Malang dan 2 kasus di Kota Batu. Meskipun angka tersebut menunjukkan adanya penindakan, namun masih sangat sedikit dibandingkan dengan kasus yang tidak terungkap.

Perjudian online di Kabupaten Malang tidak hanya dilakukan secara sembunyi-sembunyi, tetapi juga menunjukkan adanya pola modus operandi yang canggih dan terorganisir. Para pelaku memanfaatkan berbagai celah hukum dan kemajuan teknologi untuk menjalankan aksinya. Mereka menggunakan platform media sosial seperti Facebook, aplikasi pesan terenkripsi, server anonim, dan metode pembayaran digital yang sulit dilacak. Ini membuat aktivitas perjudian online semakin sulit diidentifikasi dan dihentikan oleh aparat penegak hukum.

Teknologi yang semakin maju memberikan peluang bagi para pelaku untuk terus mengembangkan modus operandi mereka. Beberapa pelaku bahkan menggunakan identitas palsu dan jaringan VPN (Virtual Private Network) untuk menyembunyikan lokasi dan identitas mereka. Hal ini menambah lapisan perlindungan bagi para pelaku dari penegakan hukum, sehingga menjadikan

³ Purwiyanto, 2009, Perjudian dalam perspektif hukum dan Agama, diakses tanggal 2 Juni 2010.

upaya untuk menangkap dan menghukum mereka menjadi lebih sulit dan kompleks.

Dalam perspektif teori tindak pidana, perjudian online merupakan bentuk kejahatan yang kompleks. Kejahatan ini tidak hanya melibatkan pelanggaran terhadap norma hukum, tetapi juga penyalahgunaan teknologi dan memberikan dampak sosial yang luas dan merugikan.⁴ Oleh karena itu, teori tindak pidana dapat memberikan kerangka yang jelas untuk memahami dinamika kejahatan ini, siapa saja yang terlibat, serta bagaimana strategi penegakan hukum yang seharusnya diterapkan.

Meskipun UU ITE telah menyediakan kerangka hukum yang jelas untuk menindak pelaku perjudian online, implementasinya di lapangan sering kali terhambat. Hambatan tersebut mencakup keterbatasan sumber daya dan teknologi yang dimiliki oleh aparat penegak hukum. Selain itu, proses hukum yang berlarut-larut, kurangnya bukti, serta kesulitan dalam melacak pelaku yang beroperasi dari luar negeri menjadi tantangan tersendiri dalam upaya pemberantasan perjudian online.

Dalam konteks ini, penting untuk menyoroti bahwa penegakan hukum tidak cukup hanya mengandalkan tindakan represif seperti penangkapan dan penghukuman. Pendekatan yang lebih komprehensif diperlukan, termasuk pencegahan yang proaktif. Upaya pencegahan kejahatan, khususnya perjudian online, harus melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk masyarakat, pemerintah, dan sektor swasta. Edukasi mengenai dampak negatif

⁴ Ahmad M. Ramli: *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, 2004. hal. 5

perjudian online dan penguatan regulasi di tingkat lokal dapat menjadi langkah awal yang efektif.

Mengingat perjudian telah menjadi penyakit sosial yang parah, diperlukan upaya bersama untuk memerangi dan melarang segala bentuk perjudian. Upaya tersebut harus datang dari pemerintah, penegak hukum, komunitas hukum, dan masyarakat umum. Namun saat ini, segala jenis perjudian telah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari masyarakat—baik secara terang-terangan maupun terselubung. Fakta sosial menunjukkan bahwa perjudian selalu ada di masyarakat di semua lapisan masyarakat dan keuangan.

Facebook merupakan salah satu contoh kemajuan informasi dan teknologi. Facebook adalah situs jejaring sosial yang digunakan dan diketahui hampir semua orang saat ini. Ini telah mendapatkan popularitas yang luar biasa dan sekarang menjadi sebuah fenomena. Pengguna Facebook tidak terbatas pada demografi kaum muda; mereka mewakili berbagai usia dan kelas sosial, termasuk ibu rumah tangga, anak sekolah, pekerja, dan pelajar. Penggunaan Facebook oleh mereka dimulai saat mereka bangun tidur, saat mereka berangkat kerja atau sekolah, saat mereka kembali dari tempat kerja atau kampus, dan berakhir saat mereka tiba di rumah. Facebook adalah platform yang banyak digunakan untuk bersosialisasi, berkomunikasi, bersenang-senang, mengobrol, dan aktivitas lainnya. Jumlah pengguna Facebook bertambah setiap hari karena semakin banyak orang yang penasaran dengan apa yang tersedia dalam komunitas Facebook selain mengobrol, berkomunikasi, dan bersenang-senang. Kita juga dapat membuat forum diskusi atau bergabung dengan forum yang sudah ada yang menawarkan informasi atau wawasan tentang berbagai topik,

dan kita dapat melakukan percakapan tatap muka dengan orang lain tanpa bertemu langsung dengan mereka.

Dalam hal ini, orang mungkin berpendapat bahwa penggunaan Facebook sendiri menguntungkan individu. Penipuan, pelecehan, perjudian, dan kejahatan lainnya hanyalah beberapa contoh dari banyaknya penyimpangan dan penyalahgunaan yang terjadi di Facebook. Facebook dimulai sebagai situs jejaring sosial namun saat ini, Facebook telah berkembang menjadi pusat perjudian online baru bagi pengguna. Permainan mesin slot adalah aplikasi/program yang sedang dibahas di forum Facebook. Kegiatan ini mayoritas dilakukan di warung internet atau tempat lain yang memiliki jaringan internet oleh orang dewasa dan remaja.⁵

Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu bekerja sama dengan perusahaan teknologi untuk mengembangkan sistem yang dapat mendeteksi dan menghalangi aktivitas perjudian online sejak dini. Selain itu, penting untuk meningkatkan kapasitas aparat penegak hukum dalam menggunakan teknologi canggih untuk melacak dan menindak pelaku kejahatan ini. Penggunaan alat forensik digital yang lebih canggih dan pelatihan yang memadai bagi aparat hukum akan sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas penegakan hukum.

Tidak hanya dari segi teknologi, pemerintah juga perlu memperkuat regulasi dan meningkatkan pengawasan terhadap aplikasi dan platform digital yang sering digunakan sebagai media untuk melakukan perjudian online. Kolaborasi dengan perusahaan penyedia platform sosial media seperti

⁵ Anonymous, 2009. Perjudian Lewat Facebook. www.republika.co.id, diakses 30 Agustus 2024

Facebook juga menjadi krusial untuk memastikan bahwa platform tersebut tidak menjadi sarana bagi pelaku kejahatan untuk menjalankan aktivitas ilegal mereka. Sebagai bagian dari upaya penanggulangan, pendekatan sosial juga perlu diperhatikan. Masyarakat harus diajak untuk lebih peka terhadap bahaya perjudian online dan lebih aktif dalam melaporkan aktivitas yang mencurigakan kepada pihak berwenang. Kesadaran akan bahaya perjudian online harus ditingkatkan melalui kampanye edukatif yang intensif dan berkelanjutan.

Penelitian ini penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektifitas penegakan hukum dalam kasus perjudian online, terutama di Kabupaten Malang. Dengan menggali lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi, strategi yang sudah diterapkan, serta potensi solusi yang dapat dikembangkan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pemberantasan perjudian online di Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan-pendekatan baru yang lebih efektif dalam menanggulangi perjudian online, serta memberikan rekomendasi kebijakan yang lebih baik kepada pemerintah dan aparat penegak hukum. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi masyarakat mengenai betapa pentingnya peran mereka dalam membantu pemerintah memberantas kejahatan ini.

Dari permasalahan di atas maka penulis berkeinginan untuk mengangkat dan membahas permasalahan hukum yang berhubungan dengan permainan judi slot dan poker yang ada dalam situs jejaring social facebook yang semga dapat di berantas. Dengan judul “PENCEGAHAN PERJUDIAN SLOT DI FACEBOOK DI WILAYAH HUKUM KABUPATEN MALANG”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis ingin mengemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana modus perjudian slot dalam facebook di wilayah hukum Kabupaten Malang?
2. Bagaimana upaya mencegah perjudian slot dalam facebook di wilayah hukum Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana modus perjudian slot dalam facebook
2. Bagaimana upaya mencegah perjudian slot di facebook

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian hukum ini antara lain sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis
pencegahan modus yang ditawarkan perjudian slot yang berada di facebook dan mengetahui bagaimana cara mencegah perjudian yang berada dalam facebook.
2. Manfaat Praktis
Ilmu hukum merupakan bidang yang terus berkembang dengan hubungan teoretis dan teknis dengan ilmu-ilmu lain. Penulis ingin menggunakan informasi ini untuk membantu orang lain yang membutuhkan:

- a. Bagi masyarakat

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap perjudian tersembunyi di internet dan memberikan informasi mengenai hal tersebut.

b. Bagi aparat atau praktisi hukum

Temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perbincangan di kalangan pembuat kebijakan dan profesional industri, khususnya terkait dengan penegakan undang-undang yang melarang perjudian online.

c. Bagi akademisi

Dalam bidang ilmu hukum, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan wawasan dan pengetahuan baru serta dapat menjadi sumber dan pedoman belajar. Hal ini terutama berlaku dalam kaitannya dengan masalah perjudian dalam permainan Texas Holdem Poker yang dimainkan di Facebook.

E. Metode Penelitian

1. Pendekatan

Metode yang digunakan untuk mengkaji permasalahan dalam penelitian ini adalah strategi yuridis sosiologis yang ditemukan melalui penelitian hukum. Dengan menggunakan perspektif yudisial, penulis akan membahas undang-undang pidana mana yang dilanggar, bagaimana undang-undang tersebut diterapkan, dan hukuman apa yang akan dijatuhkan kepada mereka yang melanggar undang-undang perjudian. Pendekatan sosiologis: Pada bagian ini, penulis akan membahas tentang mereka yang terlibat dalam perjudian dan bertanggung jawab secara hukum atas tindakan mereka. Mereka juga

akan berupaya untuk menyapa langsung warga atau komunitas setempat untuk mendapatkan pemikiran dan tanggapannya terhadap hadirnya aktivitas perjudian.

2. Lokasi penelitian

Lokasi yang dijadikan penelitian hukum adalah di wilayah Kabupaten Malang Jawa Timur.

3. Jenis Data

Untuk mengumpulkan bukti yang dapat diandalkan dan sampai pada kebenaran ilmiah yang mendalam. Penulis undang-undang ini menggunakan dua jenis data berbeda untuk menulisnya, yaitu:

a. Data Primer

Ketika informasi diperoleh langsung dari sumber—yaitu, melalui wawancara langsung dengan individu yang hadir di sana dan ditanyai tentang pendapat mereka tentang mesin slot—ini disebut sebagai data primer.

b. Data Sekunder

Secara khusus, informasi dari studi dokumentasi yang berkaitan dengan topik ini dan berasal dari buku, jurnal, makalah, esai, dan karya lain, misalnya karya akademisi dan pakar hukum.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Wawancara : metode pengumpulan data tatap muka untuk penelitian melibatkan pengajuan pertanyaan baik kepada responden maupun pewawancara secara langsung.

- b. Observasi : metode yang memerlukan pengamatan perilaku, peristiwa, atau hal yang dipelajari dari dekat.

5. Analisis Data

Analisis harus dilakukan agar data yang dikumpulkan relevan dan berguna dalam pemecahan masalah. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk analisis data. Metode ini melibatkan pendeskripsian atau penyajian data dalam bentuk kalimat, informasi, tulisan, atau gambar yang bersumber dari penelitian berdasarkan masalah. Penulis dapat menyimpulkan mode perjudian dalam permainan slot dari datanya. Facebook dan untuk memeriksa apakah game ini mengandung aspek perjudian.

F. Sistematika Penulisan

Penulis menyampaikan topik-topik yang disajikan dalam skripsi ini secara komprehensif dan metodis untuk memudahkan pemahaman. Berikut sistematika penulisannya:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini terdiri dari dua (3) sub bab, yaitu Tinjauan Kriminologi, yang menguraikan pengertian dan lingkup kriminologi, dan teori-teori kriminologi, Tinjauan tentang perjudian meliputi pengertian perjudian, jenis perjudian dan unsur-unsur tindak pidana dalam perjudian dan sub bab terakhir tentang

Tinjauan cyber crime meliputi pengertian cyber crime, jenis-jenis cyber crime dan pencegahan dan penanganan terhadap cyber crime.

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan inti dari penelitian hukum yang dilakukan oleh penulis. Penulis mengemukakan hasil penelitian yang telah dikaji dari beberapa sumber yang telah diperoleh. Dalam sub bab pembahasan ini terdapat analisa, pemecahan masalah serta jawaban dari rumusan masalah.

BAB IV : KESIMPULAN

Berisi kesimpulan yang didasarkan pada hasil analisis penelitian, serta saran-saran yang bersifat membangun untuk kepentingan mengatasi permasalahan perjudian serta modus-modus perjudian baru yang makin marak dalam perkembangan teknologi masa kini.

