

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi di Negara Indonesia yang semakin cepat berakibat pada peningkatan pendapatan dan *income* bagi setiap orang dengan hasil jerih payah bekerja di berbagai sektor. Pola hidup yang cenderung konsumtif membuat setiap orang ingin mencapai apa yang dikehendaki dengan segala cara, sehingga berakibat timbulnya sebuah tindak kejahatan yang salah satunya adalah perjudian. Perjudian merupakan suatu pilihan yang dianggap sangat menjanjikan keuntungan tanpa harus bersusah payah bekerja, judi dianggap sebagai pilihan yang tepat bagi rakyat kecil untuk mencari uang dengan lebih mudah. Mereka kurang menyadari bahwa akibat judi jauh lebih berbahaya dan merugikan dari keuntungan yang akan diperolehnya dan yang sangat jarang dapat diperolehnya. Perjudian banyak ditemui di berbagai tempat atau lokasi yang diperkirakan tidak dapat diketahui oleh pihak berwajib, bahkan dekat pemukiman pun judi sering ditemukan dan dilakukan. Demikian pula di daerah-daerah atau sekitar tempat tinggal kita, sering banyak ditemukan. Salah satu jenis judi yang sekarang ini menjadi kebiasaan masyarakat adalah judi dalam permainan sepak bola.

Sepak bola merupakan sebuah sarana olahraga yang banyak dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat yang tak terbatas alias lintas usia, suku, agama, profesi dan bangsa mulai dari anak-anak, baik yang masih sekolah

dasar, remaja, para mahasiswa dan juga orang tua tentunya terutama kaum laki-laki yang menyukai permainan sepak bola. Permainan sepak bola ini benar-benar menjadi alat pemersatu komunitas dunia tanpa melalui kekerasan atau peperangan.

Perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum. Perjudian merupakan tindak pidana umum yang secara yuridis diatur dalam Pasal 303 KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Dalam hukum pidana berlaku asas, bahwa seorang tidak boleh dianggap bersalah sebelum adanya putusan hakim. Pasal-pasal dalam hukum pidana hanya akan menjadi kenyataan, apabila ada badan yang melakukan mobilisasi hukum (pidana) itu. Orang yang telah melakukan kejahatan tidak dengan sendirinya menyerahkan dirinya untuk diproses melalui sistem peradilan yang ada. Harus ada suatu badan *public* yang memulainya, dan itu pertama-pertama dilakukan oleh polisi, yaitu dengan melakukan penahanan dan penyidikan. Polisi adalah hukum pidana yang hidup, atau ujung tombak dari penegak hukum pidana.¹

Penegak hukum (pidana) memang seharusnya melibatkan polisi. Hukum perlu dilaksanakan secara *law enforcement* (penegak hukum) manakala seseorang tidak dengan sukarela mentaatinya. Melalui penindakan secara tegas yang dilakukan oleh polisi barulah seseorang mau menaati hukum. Polisi

¹ Satjipto Rahardjo, *Polisi Sipil dalam Perubahan Sosial di Indonesia*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, 2002. Hal. 3

adalah organ kekuasaan bagi bekerjanya hukum. Tanpa power polisi, hukum hanya sekedar kata-kata manis dalam Pasal Undang-Undang.²

Di masa modern sekarang ini tak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan pesat teknologi ini telah membuat manusia terbuai dengan kemudahan untuk melakukan segala sesuatu melalui dunia maya atau yang lebih dikenal dengan internet. Internet memiliki manfaat dan telah memberikan suatu dampak yang positif bagi kehidupan manusia sebagai contohnya, setiap golongan masyarakat dewasa ini lebih mudah mencari berita mengenai perkembangan dunia atau bahkan dapat dengan mudahnya melakukan jual beli melalui akses internet tersebut. Tetapi selain dampak positif tersebut, kemajuan teknologi juga memiliki beberapa dampak negatif terhadap masyarakat. Contoh nyata dari dampak negatif penggunaan internet adalah terjadinya penipuan jual beli melalui internet, banyaknya situs-situs dewasa (porno), yang dapat dengan mudahnya diakses oleh setiap orang dengan berbagai usia atau bahkan terjadinya transaksi prostitusi.

Berkembangnya teknologi juga telah membuat jenis-jenis praktek perjudian pun mulai berkembang. Di Indonesia pada khususnya, perjudian yang awalnya berbentuk seperti permainan kartu, togel dan sabung ayam, kemudian berubah menjadi bentuk perjudian yang dilakukan melalui media internet. Perjudian melalui internet ini mulai marak dilakukan sejak awal tahun

² Puji Rahardi, *Hukum Kepolisian : Profesionalisme dan Reformasi Polisi*, Laksbang Mediatama, Surabaya, 2007. Hal. 29

2009.³ Ironisnya, kemudahan untuk mengakses situs yang berisikan perjudian melalui internet ini tergolong mudah, dan menyebabkan seluruh lapisan masyarakat baik tua maupun muda dapat turut serta dalam tindak pidana tersebut.

Adapun jenis perjudian yang paling banyak ditawarkan melalui internet adalah perjudian olahraga, khususnya sepak bola. Banyak website yang menawarkan permainan judi, seperti misal pada situs www.sbobet.com, www.m88.com, dan www.ibobet.com. Walaupun beberapa dari website tersebut tidak dapat diakses secara otomatis oleh masyarakat Indonesia secara langsung karena mereka tidak bersedia menerima *player* yang tinggal atau berdomisili di wilayah hukum suatu Negara yang tidak melegalkan perjudian seperti di Indonesia, akan tetapi tetap saja ketentuan tersebut tidak mengurangi praktek perjudian melalui internet. Pada kenyataannya, masyarakat Indonesia masih tergolong mudah untuk melakukan perjudian melalui media internet ini. Hal itu disebabkan karena banyak pihak yang menjadi agen dalam perjudian *online*. Merekalah yang akan menjadi pihak yang menyediakan nomor member kepada pemain dan kepada rekening mereka pulalah pemain akan mentransfer uang mereka. Adapun contoh agen-agen yang akan menyediakan nomor anggota atau *member (id)*⁴ bagi para pemainnya adalah www.kakakdewa.com dan www.39bet.com.

³ “Judi *Online* Dibongkar” <http://reskrimsus.metro.polri.go.id/berita/judi-online-dibongkar>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2011.

⁴ *Identity Number*, yaitu semacam nomor keanggotaan yang akan diberikan oleh pihak penyelenggara perjudian untuk mengakses *website* bermuatan perjudian.

Kasus perjudian bola *online* mulai menjamur di kota-kota besar seperti halnya di Surabaya yang merupakan kota metropolitan terbesar nomer dua setelah Jakarta. Banyak orang masyarakat yang mempertaruhkan hidupnya untuk mencari nafkah dan tinggal di Surabaya, sehingga tidak mengherankan terdapat berbagai masalah sosial yang terjadi di Surabaya, salah satu diantaranya perjudian bola *online*. Hal ini dapat dibuktikan dengan tertangkapnya dua mahasiswa yang harus berurusan dengan anggota Unit Jatanum Sat Reskrim Polrestabes Surabaya karena menjadi pelaku perjudian bola *online*, pelaku bernama Dharma, warga jalan Patemon dan Jefri, warga jalan Ploso baru. Mereka ditangkap karena menjadi pengecer dan pengepul perjudian bola *online*. Selain kedua mahasiswa ini yakni Irwan, warga jalan Kuala mas dan Herry, warga Jalan Anggrek, Semarang.

Terbongkarnya jaringan ini setelah polisi menangkap Dharma yang menyetorkan uang ke Irwan selanjutnya ke Henry via rekening. Dalam kasus ini Henry dikenal sebagai big bos dalam jaringan ini. Henry mengaku dana dari para pengepul ini di transfer lagi ke Bandar yang lebih besar lainnya di Jakarta berinisial BJ yang masih buron. Omset jaringan ini mencapai Rp 1 Milyar per bulan, Irwan sendiri bisa meraup Rp 200 juta dan Herry Rp 500 juta per hari kerja.⁵

Seperti halnya tindak pidana yang lain, tindak pidana perjudian bola *online* pun harus pula diberantas oleh aparat yang berwajib. Pada sebuah proses penyelesaian perkara pidana, haruslah dicari suatu kebenaran materiil artinya

⁵ Hasil wawancara prasurvei dengan Kompol.Suparti S.H, kabagHumas di Kantor Polrestabes Surabaya, tanggal 17 April 2013.

kebenaran yang selengkap-lengkapnnya dari suatu perkara pidana dengan menerapkan ketentuan hukum secara jujur dan tepat, berbeda dengan proses penyelesaian perkara perdata yang merupakan proses pencarian kebenaran formil. Pencarian kebenaran materiil ini tentunya harus melalui proses pembuktian, suatu proses yang paling penting dalam hukum acara pidana, tujuannya untuk mencari siapakah pelaku yang dapat didakwakan suatu pelanggaran hukum. Pembuktian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah usaha menunjukkan benar atau salahnya si terdakwa dalam sidang pengadilan.⁶

Hukum acara pidana di dalam bidang pembuktian mengenal adanya barang bukti dan alat bukti, dimana keduanya diperlukan di dalam persidangan untuk membuktikan tindak pidana yang didakwakan terhadap terdakwa. Barang bukti atau *corpus delicti* adalah benda-benda yang tersangkut dalam suatu tindak pidana.⁷ Walaupun, belum ada satu pun pasal dalam peraturan bernafaskan pidana yang memberikan definisi atau pengertian mengenai barang bukti, akan tetapi bila dikaitkan pasal demi pasal yang ada hubungannya dengan masalah barang bukti maka secara implicit akan dapat dipahami apa sebenarnya barang bukti itu.⁸

Alat bukti yang sah untuk diajukan di depan persidangan, sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHP) adalah :

⁶ “Pengertian kata Pembuktian”, <http://kamusbahasaindonesia.org/Pembuktian>, diakses pada tanggal 13 November 2013

⁷ Ratna Nurul Afiah, *Barang Bukti dalam Proses Pidana*, Jakarta : Sinar Grafika, 1999. Hal. 14

⁸ *Ibid*

- a. Keterangan saksi
- b. Keterangan ahli
- c. Surat
- d. Petunjuk
- e. Keterangan terdakwa

Pada perkembangan alat bukti sebagaimana diatur dalam KUHP kurang dapat mengakomodir perkembangan teknologi informasi, hal ini tentunya akan menimbulkan masalah baru. Hal ini dijawab oleh Pemerintah dengan diberlakukannya Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik No.11 Tahun 2008 yang menjadikan alat bukti elektronik sebagai suatu alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana.

Pemberantasan praktek perjudian bola *online* merupakan suatu hal yang cukup sulit untuk dilakukan karena media yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya perjudian pun dapat diakses oleh seluruh orang di penjuru dunia sehingga sulit untuk ditelusuri dan menemukan alat bukti yang digunakan dalam melakukan praktek perjudian *online*, karena alat yang digunakan adalah komputer, sehingga bukti yang akan mengarahkan suatu peristiwa pidana adalah berupa data-data yang ada di dalam komputer itu sendiri (*hard disk/floopy disk*) atau yang merupakan hasil cetakan (*prin out*), atau dalam bentuk lain berupa jejak (*path*) dari suatu aktivitas pengguna komputer.⁹ Sehingga dibutuhkan pendekatan teknis karena bukti-bukti yang

⁹ Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2004. Hal. 385.

ditemukan berupa bukti elektronik yang memiliki kekuatan pembuktian, maka diperlukan keterangan seorang ahli agar dapat diterima di persidangan.

Atas dasar hal-hal yang diuraikan dalam latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat penulisan hukum dengan judul **“KENDALA-KENDALA PENYIDIKAN DALAM MEMPEROLEH ALAT BUKTI TINDAK PIDANA PERJUDIAN BOLA MELALUI INTERNET (Studi di Polrestaes Surabaya)”**

B. Rumusan Masalah

1. Apa kendala yang dihadapi penyidik dalam mencari alat bukti tindak pidana terkait dengan transaksi perjudian bola melalui media internet?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan penyidik untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam mencari alat bukti tindak pidana terkait dengan transaksi perjudian bola melalui media internet?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan atau penulisan karya ilmiah hukum ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kendala-kendala apa saja yang dialami penegak hukum selaku penyidik dalam mengumpulkan alat bukti terkait dengan kasus perjudian melalui media internet.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis upaya dalam menangani kendala-kendala yang dialami pihak penegak hukum selaku penyidik terkait dengan proses pencarian alat bukti tindak pidana perjudian melalui media internet di kota Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan teoretik di bidang ilmu hukum pada umumnya dan khususnya ilmu hukum pidana, yaitu mengenai kendala-kendala penyidikan dalam memperoleh alat bukti yang terkait dengan perjudian bola melalui media internet.

2. Manfaat Praktis

a. Kantor Polisi Resort Kota Besar Surabaya.

Terhadap Kantor Polisi Resort Kota Besar Surabaya penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dijadikan masukan dalam penegakan hukum untuk mengoptimalisasikan peran kepolisian yang berada di Kantor Polisi Resort Kota Besar Surabaya khususnya yang mengenai kasus kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) terkait dengan perjudian bola melalui media internet sehingga dapat mengatasi kendala-kendala yang akan dihadapi dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan perbaikan-perbaikan dalam penanganan yang lebih baik dari yang sebelumnya.

b. Pemerintah :

Terhadap pemerintah sebagai acuan untuk sosialisasi hukum dan pelaksanaannya secara menyeluruh dan merata kepada masyarakat, khususnya pada kalangan muda yang bergelut di bidang yang memiliki

intensitas tinggi dengan hal-hal yang mendekati perbuatan melawan hukum.

c. Masyarakat :

Sebagai sarana informasi di dalam dukungan masyarakat terhadap aparat penegak hukum dalam penanganan tindak pidana *cybercrime*, baik secara individu maupun oleh komunitas-komunitas tertentu, khususnya dalam kasus perjudian melalui media internet yang sedang merebah saat ini. Melalui skripsi ini Masyarakat nantinya diharapkan dapat berperan secara aktif dalam memberikan informasi kepada penyidik Polri tentang suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana *cybercrime*.

d. Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai wawasan yang sangat dibutuhkan bagi pengembangan keilmuan dan bahan kajian khususnya di bidang hukum tentang kejahatan *cybercrime* terkait dengan transaksi perjudian bola melalui media internet.

E. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan mengikuti uraian karya ilmiah hukum ini, maka disusun menurut urutan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang dari permasalahan-permasalahan yang ditimbulkan dari kejahatan dunia maya perjudian yang melalui media internet (*cybercrime*), khususnya dalam proses

pencarian alat bukti. Selain itu juga berisi perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam Bab ini menguraikan tentang pengertian tentang tindak pidana, tindak pidana elektronik (*cybercrime*), perjudian, perjudian *online*, penyidikan dan penyelidikan, serta teori efektivitas.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang metode pendekatan, pemilihan lokasi, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data yang digunakan, populasi, sampel dan responden, teknik analisa data, serta definisi operasional.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menganalisis tentang pelaksanaan proses pencarian alat bukti penyidik di Polisi Resort Kota Besar Surabaya dalam menangani kasus yang terkait dengan perjudian melalui media internet yang sesuai dengan ketentuan berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan menganalisis tentang hambatan-hambatan dan upaya penyelesaian hambatan dalam proses pembuktian penyidik dalam menangani kasus yang terkait perjudian melalui media internet dengan ketentuan yang sudah diatur di dalam undang-undang.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari penelitian ini berisikan tentang kesimpulan pelaksanaan penyidik dalam mengungkap proses pencarian alat bukti yang terkait dengan kasus perjudian bola melalui media internet serta upaya penyelesaian hambatan yang terjadi di dalam pelaksanaan proses pencarian alat bukti, diharapkan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai informasi dan bermanfaat menambah wawasan.

