BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dari sistem komunikasi sederhana seperti telegraf dan telepon pada abad ke-19 hingga menjadi sistem digital yang canggih di era modern ini.[1] Kemajuan teknologi digital di Indonesia menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan penetrasi internet yang telah mencapai lebih dari 80% populasi dan implementasi teknologi 5G yang sedang dalam tahap pengembangan di berbagai kota besar. Perkembangan ini didukung oleh inovasi dalam bidang kecerdasan buatan, robotika, dan Internet of Things yang telah merevolusi cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi modern hadir sebagai solusi untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari, menghemat biaya, tenaga, dan waktu yang dikeluarkan.[2]

Salah satu dampak signifikan dari perkembangan teknologi adalah munculnya berbagai kegiatan yang dilakukan secara *online* atau daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring telah menjadi alternatif utama dalam dunia pendidikan, memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung melainkan melalui jaringan internet. Kegiatan ini semakin berkembang dengan adanya berbagai platform digital seperti aplikasi video konferensi, *Learning Management System*, dan media pembelajaran interaktif yang memudahkan interaksi

[1] Telkom Indonesia, "Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia dan Proyeksi Kedepannya," terdapat dalam https://mycarrier.telkom.co.id/article/perkembangan-teknologi-digital-di-indonesia-dan-pr, diakses tanggal 9 Oktober 2025.

[2] *Ibid.*

antara guru dan siswa. Selain bidang pendidikan, sektor perdagangan elektronik atau e-commerce juga mengalami pertumbuhan pesat, memfasilitasi transaksi jual beli barang dan jasa melalui media digital berbasis internet. Model bisnis e-commerce telah menyumbang Rp62 miliar untuk ekonomi digital Indonesia per tahun 2023, yang merupakan mayoritas dari total nilai ekonomi digital Indonesia sebesar Rp82 miliar. Kegiatan *online* lainnya mencakup perbankan digital, transportasi *online,* dan berbagai layanan publik yang kini dapat diakses melalui platform digital.

Mengkaji dampak negatif perkembangan teknologi digital juga telah melahirkan bentuk-bentuk kejahatan baru, salah satunya adalah perkembangan tindak pidana judi *online* yang menjadi ancaman serius dalam kategori kejahatan siber. Judi *online* merupakan aktivitas taruhan atau permainan yang melibatkan uang atau barang berharga melalui platform digital yang bersifat lintas batas, anonim, dan sulit dilacak.[3] Data dari Kepolisian Republik Indonesia menunjukkan bahwa dalam empat bulan terakhir (Juni hingga Oktober 2024), telah berhasil mengungkap 198 kasus judi *online* dengan 247 tersangka, dan menyita barang bukti berupa 265 unit handphone, 542 unit laptop, serta uang sebesar Rp 6,1 miliar. Menurut data PPATK, perputaran dana dari perjudian diperkirakan dapat mencapai Rp 1.200 triliun sampai akhir tahun 2025 jika tidak ada intervensi serius.[4]

Yogyakarta memiliki keunikan tersendiri karena banyak dihuni oleh mahasiswa dan pekerja yang datang dari seluruh Indonesia. Kota ini memang sudah lama dikenal sebagai pusat pendidikan yang menarik ribuan anak muda untuk belajar di sini, mulai

[3] Rivano Butarbutar, "Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, Dan Perkembangannya," Technology*, Environment and Law Journal*, Vol. 2 No. 2, September 2023, hlm. 1-15.

[4] Ivan Yustiavandana, "PPATK: Perputaran Uang Judi Online Tembus Rp 1.200 Triliun pada 2025", dalam *Tempo*, 24 April 2025, hlm. 1.

dari sekolah menengah hingga perguruan tinggi.[5] Berbagai alasan membuat mereka tertarik tinggal di Yogyakarta, seperti tersedianya tempat kos yang banyak, harga makanan dan kebutuhan sehari-hari yang masih terjangkau, serta kualitas pendidikan yang tidak perlu diragukan lagi. Data penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang kuliah di Yogyakarta berasal dari 28 provinsi di Indonesia, meskipun sebagian besar memang dari daerah Jawa dan sekitarnya.[6] Kondisi ini ternyata membawa dampak yang tidak selalu positif, karena banyaknya anak muda yang tinggal jauh dari keluarga menciptakan situasi yang rentan terhadap perilaku negatif. Salah satu masalah yang mulai mengkhawatirkan adalah meningkatnya minat mahasiswa terhadap judi *online,* yang didorong oleh beberapa faktor seperti kurangnya pengawasan orang tua, kebutuhan uang yang mendesak, dan mudahnya mengakses internet untuk bermain judi.[7] Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Yogyakarta berhasil menjadi magnet bagi para pelajar, namun di sisi lain juga menimbulkan tantangan baru dalam menjaga perilaku generasi muda dari pengaruh negatif teknologi.

Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta berhasil mengungkap jaringan judi *online* yang beroperasi di Banguntapan, Bantul, dengan menangkap lima tersangka pada Kamis 31 Juli 2025. Kelima pelaku tersebut terdiri dari RDS (32 tahun) sebagai koordinator, serta EN (31 tahun), DA (22 tahun) dari Bantul, NF (25 tahun) dari Kebumen, dan PA (24 tahun) dari Magelang yang berperan sebagai operator. Operasi penangkapan ini bermula dari laporan masyarakat yang melaporkan adanya aktivitas

[5] Sigit Haryono, "Analisis Brand Image Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar", *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Vol. 10 No. 1, 2008, hlm. 102.

[6] Enny Zubaidah dkk., "Migrasi Pelajar dan Mahasiswa Pendatang di Kota Pendidikan", *Jurnal Penelitian UNY*, 2015, hlm. 12.

[7] Agung Kurniawan dan V. Indah Sri Pinasti, "Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Sosiologi UNY*, 2014, hlm. 2.

mencurigakan, kemudian ditindaklanjuti secara profesional oleh Ditreskrimsus Polda DIY berdasarkan hasil pengembangan informasi bersama dengan pihak intelijen.[8]

Penangkapan ini menimbulkan kontroversi publik karena beredar narasi bahwa para tersangka adalah pihak yang justru merugikan bandar judi, bukan bandar itu sendiri. Menanggapi hal tersebut, Dirreskrimsus Polda DIY AKBP Saprodin dengan tegas menyangkal bahwa penangkapan tersebut merupakan titipan dari pihak manapun termasuk bandar judi. Para tersangka terbukti menjalankan operasi judi *online* terorganisir dengan memanfaatkan celah promosi situs judi untuk pengguna baru, di mana setiap operator memainkan sepuluh akun berbeda dalam satu perangkat komputer setiap harinya. Kegiatan ilegal ini telah berlangsung selama satu tahun dengan omzet mencapai 50 juta rupiah per bulan untuk RDS, sementara keempat karyawannya menerima upah 1,5 juta rupiah per minggu.[9]

Judi merupakan permainan dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga sebagai taruhan, dimana hasil kemenangan bergantung pada peruntungan belaka atau karena pemainnya lebih terlatih dan mahir.[10] Dalam perspektif hukum positif Indonesia, pengertian judi secara tegas diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya 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.

[8] Tim detik jogja, "Heboh Penangkapan Pembobol Situs Judi Berujung Polda DIY Klarifikasi" terdapat dalam https://www.detik.com/jogja/berita/d-8052488/heboh-penangkapan-pembobol-situs-judi-berujung-polda-diy-klarifikasi. Diakses tanggal 10 Oktober 2025

[9] *Ibid.*

[10] Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419

Judi merupakan aktivitas permainan yang melibatkan taruhan berupa uang atau barang bernilai, dimana kemenangan ditentukan oleh faktor keberuntungan atau keahlian pemain. Kartini Kartono menjelaskan bahwa perjudian adalah aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan kesadaran penuh terhadap risiko yang ada, dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil permainan, pertandingan, atau kejadian yang hasilnya belum dapat dipastikan.[11] Tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP yang berbunyi: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Pengaturan Judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang menyatakan: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian". Sanksi terhadap pelanggar ketentuan tersebut diatur dalam Pasal 45

[11] Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56.

ayat (3) UU ITE yang mengancam dengan "pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)".

Penindakan hukum terdiri atas beberapa tahapan yang dijalankan aparat penegak hukum untuk memastikan aturan pidana terpenuhi secara menyeluruh. Pertama, tahap penyelidikan dilakukan dengan mengumpulkan informasi awal dan bukti melalui intelijen, pengawasan, serta laporan masyarakat.[12] Selanjutnya, pada tahap penyidikan, bukti yang diperoleh diverifikasi dan dikembangkan lebih mendalam untuk mengidentifikasi pelaku dan korbannya. Setelah penyidikan dinyatakan lengkap, aparat melakukan penangkapan dan penahanan tersangka, kemudian menyusun berkas perkara yang dilimpahkan ke kejaksaan untuk penuntutan. Proses ini diakhiri dengan sidang di pengadilan, di mana hakim memeriksa bukti dan keterangan saksi sebelum menjatuhkan putusan serta melaksanakan eksekusi hukuman sebagai bentuk penegakan supremasi hukum.[13]

Polisi memiliki wewenang untuk menindak kasus perjudian berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 16 KUHAP menyatakan: Penyidik adalah pejabat Indonesia yang diberi wewenang menurut Undang-Undang untuk melakukan penyidikan tindak pidana. Berdasarkan kewenangan ini, polisi dapat melakukan penyelidikan, penyidikan, penangkapan, dan penyitaan barang bukti dalam perkara judi *online.*

Pelaku kecurangan judi *online* yang dilakukan pelaku dengan mencurangi sistem membuat akun akun baru. Akun baru yang di buat pelaku dapat membuat mereka menang dalam sistem judi tersebut. Pelaku dalam setiap melakukan tindakan perjudian

[12] Nanda Putra, "Penegakan Hukum di Era Digital", *Jurnal Al-Zayn*, Vol. 5, No. 1, 2025, hlm. 45.

[13] Agung Kurniawan, "Eksekusi Putusan Pengadilan dalam Penegakan Hukum", *Jurnal Yustisia*, Vol. 2, No. 3, 2023, hlm. 9.

online pasti menggunakan akun akun baru. Akun baru tersebut oleh bandar judi *online* sering di berikan kemenangan.

Meninjau kasus yang di jelaskan diatas yang di tindak hanya para pemain judi o*nline* yang mencurangi sistem adapun pihak bandar yang menyediakan layanan perjudian sampai saat penulis melakukan penelitian belum adanya penindakan. Pihak Polda DIY dengan mudah menindak pengguna judi *online* yang melakukan kecurangan sistem sehingga menguntungkan pemain dan merugikan bandar judi. Hal ini menyebabkan peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh terkait kasus penangkapan pemain judi yang melakukan kecurangan sistem yang merugikan pihak bandar dengan membuat penelitian berjudul **Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta**

(Studi Kasus Kecurangan Pemain Judi *Online* terhadap Sistem Perjudian)

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa penegakan hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian?
2. Bagaimana hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengkaji dan menganalisis penegakan hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian
2. Mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Menjadi bahan literasi dan penemuan metode terhadap penegakan hukum bandar judi *online* oleh kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap perkembangan penangkapan pelaku judi *online* yang mencurangi sistem

2. Secara Praktis

   Penelitian ini memiliki manfaat terhadap peran Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta untuk lebih jeli melakukan penangkapan bandar judi *online* dan evaluasi terhadap celah celah untuk menindak dan mengurangi pelaku judi *online*

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis murni karya ilmiah yang di buat sendiri, maka dari itu peneliti akan membandingkan dengan penelitian terdaulu yaitu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Haekal Fikri yang berjudul Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi *Online* Oleh Kepolisian Resort Mataram pada tahun 2023. Penelitian ini membahas bagaimana penegakan hukum yang dilakukan oleh aparat kepolisian untuk menangani tindak pidana judi *online* di kota Mataram
   dan Mengetahui hambatan penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* oleh kepolisian Resort Mataram. Sedangkan penelitian ini menganalisis penegak hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian serta pihak terkait dan mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Penelitian yang dilakukan oleh Altalarin Givanta yang berjudul Upaya Polri Dalam Penanggulangan Perjudian *Online* Pada Lingkup *Cybercrime* (Studi Polda

Lampung) pada tahun 2024. Penelitian ini untuk memahami upaya kepolisian dalam menanggulangi perjudian *online* dalam lingkup *Cybercrime* dan memahami faktor penghambat tim *Cyber* polri dalam pencegahan tindak pidana perjudian *online*. Sedangkan penelitian ini menganalisis penegak hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian serta pihak terkait dan mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nanung Nugroho Indaryant yang berjudul Strategi Penyidik *Cybercrime* Polri Dalam Menangani Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Wilayah Hukum Polda Jawa Tengah pada tahun 2017. Penelitian ini untuk Mengetahui mekanisme penyidikan tindak pidana judi *online* yang dilakukan oleh penyidik unit *Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dan Mengetahui hambatan yang dihadapi oleh penyidik unit *Cybercrime* Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dalam pelaksanaan penyelidikan tindak pidana terkait sistem peradilan pidana. Sedangkan penelitian ini ni menganalisis penegak hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian serta pihak terkait dan mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta
4. Penelitian yang dilakukan Dini Qurotul'Ain yang berjudul Penanggulangan Tindak Pidana Judi *Online* Di Wilayah Hukum Yogyakarta (Studi Kasus Di Unit Siber Ditreskrimsus Polda DIY) pada tahun 2025. Penelitian ini membahas strategi unit

siber Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi kejahatan judi *online* di Yogyakarta dan membahas kendala dalam menangani kasus judi *online* dan upaya unit siber Polda DIY untuk mengatasi kendala tersebut. Sedangkan penelitian ini menganalisis penegak hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian serta pihak terkait dan mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

F. Tinjauan Pustaka

1. Tindak Pidana Perjudian *Online*

Tindak pidana perjudian *online* merupakan bentuk kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk melakukan aktivitas perjudian. Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, perjudian didefinisikan sebagai tiap-tiap permainan yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir, termasuk di dalamnya segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya. Perjudian *online* dapat dipahami sebagai aktivitas perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan jaringan internet, di mana seluruh proses mulai dari pendaftaran, permainan, hingga transaksi keuangan dilakukan secara daring.Karakteristik utama perjudian *online* meliputi kemudahan akses tanpa batasan ruang dan waktu,

anonimitas pengguna, serta penggunaan sistem pembayaran elektronik seperti transfer bank dan dompet digital.[14]

Pengaturan hukum pidana terhadap perjudian *online* di Indonesia didasarkan pada beberapa instrumen hukum yang saling melengkapi. Pertama, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur tindak pidana perjudian dalam Pasal 303 yang mengancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah bagi siapa saja yang tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.[15] Kedua, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi landasan hukum khusus untuk menangani perjudian *online*. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ancaman pidana untuk pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (3) yang mengancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak sepuluh miliar rupiah. Ketiga, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang memperkuat larangan terhadap segala bentuk perjudian di Indonesia dan mengkategorikan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Perbedaan mendasar antara judi *online* dan judi konvensional terletak pada beberapa aspek krusial. Dari segi aksesibilitas, judi *online* memberikan kemudahan

[14] Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ctk. Kedua, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2016, hlm. 142.

[15] *Ibid.*

bagi pemain untuk mengakses permainan kapan pun dan di mana pun hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet, sedangkan judi konvensional mengharuskan pemain untuk hadir secara fisik di tempat perjudian tertentu.[16] Dari aspek operasional, judi *online* menggunakan platform digital dengan transaksi pembayaran melalui sistem perbankan elektronik seperti transfer ATM, internet banking, atau dompet digital, sementara judi konvensional dilakukan dengan transaksi tunai secara langsung. Perbedaan lain terletak pada jangkauan dan skala operasi, di mana judi *online* memiliki cakupan yang jauh lebih luas karena dapat menjangkau pemain dari berbagai wilayah geografis tanpa batasan, sedangkan judi konvensional terbatas pada area tertentu.[17] Dari perspektif risiko, judi *online* dinilai lebih berbahaya karena kemudahan akses dan ketiadaan pengalaman fisikal membuat persepsi pemain tentang waktu dan uang menjadi kabur, menciptakan ilusi kontrol yang dapat memicu kecanduan. Selain itu, medan judi *online* yang tidak teregulasi dengan baik juga menyimpan potensi kriminalitas seperti penipuan, pencucian uang, dan pembobolan data pribadi pengguna.[18]

2. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan suatu proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.[19] Pada hakikatnya, penegakan hukum adalah usaha untuk mewujudkan ide-ide keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan sosial menjadi

[16] Haekal Fikri, "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online Oleh Kepolisian Resort Mataram", *Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Mataram*, 2023, hlm. 3.

[17] Reza Ditya Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi", *Jurnal Excellent Academic Community*, Vol. 1, No. 1, 2023, hlm. 36.

[18] *Ibid.*

[19] Shant Dellyana, *Konsep Penegakan Hukum*, Liberty, Yogyakarta, 1988, hlm. 33.

kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.[20] Soerjono Soekanto mendefinisikan penegakan hukum sebagai kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantahkan dalam sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.[21]

Penegakan hukum dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yaitu sudut subjek dan sudut objek. Dari sudut subjek, penegakan hukum dalam arti luas melibatkan semua subjek hukum dalam setiap hubungan hukum, sedangkan dalam arti sempit penegakan hukum hanya diartikan sebagai upaya aparatur penegakan hukum tertentu untuk menjamin dan memastikan bahwa suatu aturan hukum berjalan sebagaimana seharusnya.[22] Jimly Asshiddiqie menyatakan bahwa penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sistem penegakan hukum pada dasarnya merupakan sistem kekuasaan atau kewenangan menegakkan hukum, yang identik dengan istilah kekuasaan kehakiman di bidang hukum pidana.[23]

Sistem penegakan hukum di Indonesia melibatkan beberapa lembaga yang memiliki fungsi dan kewenangan yang berbeda namun saling berkaitan dalam suatu sistem yang terintegrasi. Berdasarkan Pasal 24 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, kekuasaan kehakiman merupakan

[20] *Ibid.*

[21] Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, 2010, hlm. 35.

[22] Purnadi Purbacaraka, *Penegakan Hukum dan Mensukseskan Pembangunan*, Alumni, Bandung, 1977, hlm. 34

[23] Jimly Asshiddiqie, *Pengantar Ilmu Hukum Tata Negara*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2009, hlm. 212.

kekuasaan yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan. Kekuasaan kehakiman dilaksanakan oleh sebuah Mahkamah Agung dan badan peradilan yang berada di bawahnya dalam lingkungan peradilan umum, lingkungan peradilan agama, lingkungan peradilan militer, lingkungan peradilan tata usaha negara, dan oleh sebuah Mahkamah Konstitusi.

Komponen utama sistem penegakan hukum di Indonesia terdiri dari empat pilar, yaitu kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan lembaga pemasyarakatan. Kepolisian bertugas memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, termasuk melakukan penyidikan terhadap tindak pidana berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Kejaksaan memiliki tugas dan wewenang di bidang penuntutan, yaitu menerima dan memeriksa berkas perkara penyidikan, melakukan prapenuntutan, membuat surat dakwaan, melimpahkan perkara ke pengadilan, melakukan penuntutan, serta melaksanakan penetapan hakim berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana. Pengadilan berfungsi sebagai lembaga yang menerima, memeriksa, mengadili, dan memutus perkara berdasarkan Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman. Lembaga Pemasyarakatan bertugas melaksanakan pembinaan narapidana dan anak didik pemasyarakatan berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1995 tentang Pemasyarakatan. Dengan adanya Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2003 tentang Advokat, maka advokat juga diakui sebagai penegak hukum yang berstatus bebas dan mandiri serta memiliki kedudukan setara dengan penegak hukum lainnya.

Masalah pokok penegakan hukum sebenarnya terletak pada faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Soerjono Soekanto mengidentifikasi lima faktor

yang sangat menentukan efektivitas penegakan hukum, yaitu faktor hukumnya sendiri atau peraturan perundang-undangan, faktor penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, faktor masyarakat, dan faktor kebudayaan.[24] Kelima faktor tersebut saling berkaitan erat karena merupakan esensi dari penegakan hukum sekaligus menjadi tolak ukur efektivitas penegakan hukum.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

   Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum empiris, yaitu merupakan salah satu jenis penelitian hukum yang mengkaji dan menganalisis bekerjanya hukum dalam kenyataan di masyarakat. Penelitian hukum empiris adalah suatu metode penelitian hukum yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang didapat melalui wawancara maupun perilaku nyata yang dilakukan melalui pengamatan langsung.[25]

2. Pendekatan Penelitian

   Pendekatan penelitian ini yaitu mengunakan pendekatan sosiologis. pendekatan sosiologis yaitu pendekatan yang mempelajari hubungan timbal balik antara hukum dengan gejala sosial lainnya secara empiris analitis.[26]

3. Subjek Penelitian

   Subjek penelitian yaitu Direktur Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta,

---

[24] Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 8.

[25] Lilis Mulyani, "Pendekatan Sosial Dalam Penelitian Hukum", *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Edisi Khusus, 2010, hlm. 36-37.

[26] *Ibid.*

4. Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu menganalisis penegak hukum di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta hanya dilakukan terhadap pemain judi *online* yang melakukan kecurangan pada sistem dan tidak dilakukan kepada bandar perjudian serta pihak terkait dan mengkaji dan menganalisis hambatan penegakan hukum terhadap bandar judi *online* pihak terkait oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

5. Sumber Hukum

Sumber hukum penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

a. Sumber primer yaitu di peroleh penulis dengan melakukan wawancara langsung dengan narasumber.
b. Sumber hukum sekunder terdiri dari
    1) Bahan Hukum Primer terdiri dari KUHP, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi landasan hukum khusus untuk menangani perjudian *online*, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
    2) Bahan Hukum Sekunder di peroleh penulis dari buku, jurnal, Peraturan perundang-undangan, makalah untuk mendukung sumber dalam penelitian
    3) Bahan Hukum Tersier dari Ensiklopedia, Kamus Besar Bahasa Indonesia

6. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data menggunakan

a. wawancara yang dilakukan langsung dengan narasumber yang akan di perkuat dengan sumber hukum.

b. Studi Dokumen merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang terbentuk dokumentasi, seperti berbentuk surat, catatan harian, arsip foto hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.

c. Studi Pustaka adalah sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Buku ilmiah, jurnal penelitian, artikel).

7. Metode Analisis Data

Pengolahan data yang digunakan yaitu Deskriptif kualitatif, definisinya yaitu mengolah data penelitian berbentuk narasi atau uraian secara deskriptif.

H. Sistematika Penelitian

BAB I

Bab ini berisi proposal dalam penelitian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

BAB II

Bab ini berisi tinjauan teori dari penelitian. Penelitian ini membahas Tindak pidana perjudian *online* dan membahas penindakan hukum. Bab ini secara jelas membahas definisi, aturan terkait permasalahan, hambatan dalam penegakan.

BAB III

Bab ini berisi jawaban dari rumusan masalah yang di gali langsung dari sumber wawancara. Hasil dari wawancara diolah di didukung dengan sumber dari peraturan perundang-undangan, buku, jurnal dan makalah.

BAB IV