

**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK
PIDANA PERJUDIAN ONLINE
(STUDI KASUS UNIT CYBER CRIME DITRESKRIMSUS
POLDA BALI)***

Oleh:

Putu Trisna permana**
Anak Agung Ngurah Yusa Darmadi***
Sagung Putri M.E Purwani****

Program Kekhususan Hukum Pidana
Fakultas Hukum Universitas Udayana

ABSTRAK

Jurnal ini berjudul Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. Perkembangan teknologi informasi yang disalahgunakan menyebabkan timbulnya kejahatan yang lebih modern yaitu perjudian secara *online* dengan menggunakan internet sebagai sarana melakukan kejahatan. Tujuan dari jurnal ini untuk mengetahui upaya dan faktor penghambat dalam penegakan hukum terkait tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali. Metode yang digunakan adalah metode penelitian empiris dengan pendekatan kasus, pendekatan perundang-undangan, pendekatan fakta dan pendekatan analisis konsep hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya preventif yang dilakukan adalah melakukan patroli *cyber* dan kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi serta upaya represif dengan melakukan penangkapan terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* dengan dasar hukum Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Faktor-faktor penghambat dalam penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online yaitu faktor penghambat internal seperti sumber daya manusia dan sarana atau fasilitas dan faktor penghambat eksternal yaitu *server*, *virtual private network*, masyarakat.

Kata kunci : Penegakan Hukum, Tindak Pidana, Perjudian *online*

* Karya Ilmiah ini merupakan inti sari skripsi.

** Putu Trisna Permana adalah mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Udayana. Korespondensi : email pututrisna27@gmail.com.

*** Anak Agung Ngurah Yusa Darmadi adalah dosen Fakultas Hukum Universitas Udayana.

**** Sagung Putri M.E Purwani adalah dosen Fakultas Hukum Universitas Udayana.

ABSTRACT

The title of this thesis is Law Enforcement of offenders Online Gambling. The development of misused information technology has led to more modern crimes, namely online gambling using the internet as a means of committing crimes. The purpose of this thesis is to determine the efforts and inhibiting factors in law enforcement related to online gambling crimes committed by the Cyber Crime Ditreskrimsus Unit of the Bali Regional Police. This thesis uses empirical research methods with case approach, statute approach, fact approach and analytical conceptual approach. Preventive measures taken are conducting cyber patrols and cooperation with the Ministry of communication and information as well as repressive efforts by arresting perpetrators of online gambling crimes under the constitution number 19 of 2016 about Information and Electronic Transactions. The inhibiting factors in law enforcement against online gambling criminals are internal inhibiting factors such as human resources and means or facilities and external inhibiting factors, namely servers, virtual private networks, communities.

Keywords : *Law Enforcement, Criminal Act, Online Gambling.*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sekarang ini begitu pesat terutama pada sektor teknologi informasi yang membuat masyarakat dengan mudah dapat menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga dapat memberikan dampak negatif yakni memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan *cyber crime*. *Cyber crime* diartikan sebagai suatu kegiatan ilegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global.¹ Judhariksawan berpendapat bahwa *cyber crime* adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni *dial up system*, menggunakan jalur telepon, atau *wireless system*, yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel.²

¹ Siswanto Sunarso, 2009, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*, Rineka Cipta, h. 40.

² Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Rajawali Press, Jakarta, h.12-13.

Cyber crime berkaitan juga dengan istilah *cyber space*. *Cyber space* dipandang sebagai dunia komunikasi berbasis komputer. *Cyber space* juga di anggap sebuah realitas baru dalam kehidupan yang sehari-hari dikenal dengan sebutan internet. Sistem kerja dari *cyber space* ini dapat dikatakan mengubah suatu jarak dan waktu yang dulu terbatas sekarang menjadi tidak terbatas.³ Penyalahgunaan dalam suatu *cyber space* ini yang kemudian disebut sebagai *cyber crime*.⁴

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara *online*. Perjudian *online* dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.⁵

Kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian *online* diperlukan upaya penegakan hukum untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konsepsional, penegakan hukum adalah kegiatan guna menyaserasikan hubungan dari suatu nilai-nilai yang terpaparkan dalam suatu kaidah-kaidah yang baik dan mengejewantah dan juga merupakan sikap dari tindakan sebagai

³ Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (CYBER CRIME): Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta h. 46.

⁴ *Ibid*, h. 47.

⁵ Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung, h. 1.

rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, guna menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.⁶

Penegakan hukum dilaksanakan dan dikerjakan oleh penegak hukum. Pelaksanaan hukum di dalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat juga sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum.⁷ Upaya penegakan hukum terhadap kejahatan *cyber crime* di Indonesia, dilakukan oleh pihak kepolisian, karena kejahatan tersebut berkaitan dengan masalah keamanan dan ketertiban negara. Kepolisian merupakan garda terdepan dalam mengantisipasi berbagai ancaman keamanan dan menegakan hukum di Indonesia hal tersebut sesuai bunyi Pasal 13 huruf b Undang - Undang nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi “Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakan hukum.”

Bali sebagai salah satu destinasi pariwisata terbesar di Indonesia tentunya tidak terlepas dari berbagai macam kejahatan *cyber crime* terutama perjudian *online*. Wilayah Bali sendiri marak terjadinya kasus terkait perjudian *online* hal tersebut terbukti dengan contoh kasus perjudian *online* di Bali yang berhasil diringkus oleh tim Satgas *Counter Transnational Organized Crime (CTOC)* pada tahun 2017 yakni menggerebek markas judi *online* yang berlokasi di Dedy Net Sasetan, Denpasar, Bali. Penggerebekan tersebut menghasilkan tertangkapnya dua orang yang berinisial DW (38) dan MH (26). Terdapat beberapa barang bukti yang ditemukan dan disita oleh Unit *Cyber Crime* yakni berupa uang tunai sejumlah Rp 160 juta dan peralatan elektronik,

⁶ Soerjono Soekanto, 2014, *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Penegakan Hukum*, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta, h. 5.

⁷ Santoyo, 2008, *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Hukum, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Volume 8, Nomor 3.

komputer dan internet. Kasus ini terungkap berkat kinerja tim Unit *Cyber Crime* bersama satgas CTOC yang melakukan penyelidikan terkait indikasi maraknya judi *online* di Bali.⁸

Terkait kasus tersebut dapat diketahui Kepolisian Daerah Bali telah melakukan upaya penegakan hukum terhadap salah satu kasus perjudian *online*. Kepolisian Daerah Bali sebagai institusi penegak hukum yang membawahi 8 Polres dan 1 Polres Kota di wilayah Bali tentunya memiliki upaya-upaya penegakan hukum terhadap kasus perjudian *online*, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian di Kepolisian Daerah Bali terkait dengan wewenang dari institusi Kepolisian Daerah Bali untuk memberantas dan melakukan upaya penegakan hukum terhadap kasus perjudian *online* serta Kepolisian Daerah Bali memiliki satu unit khusus bernama unit *cyber crime* yang khusus menangani kejahatan *cyber* dan Polres-Polres di wilayah Bali belum memiliki satu unit khusus untuk menangani kejahatan *cyber*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka peneliti tertarik mengajukan penelitian dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Kasus Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimanakah upaya penegakan hukum saat ini yang dilakukan oleh unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* ?
2. Apakah faktor-faktor yang menjadi penghambat bagi unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali dalam memberantas tindak pidana perjudian *online*?

⁸ Kerta Negara, 2017, “*Vidio: Bandar Judi Online Diburu Ke Jakarta*” <http://www.balipost.com>. Diakses tanggal 7 April 2018

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan-tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian jurnal ini antara lain:

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan Umum penelitian ini adalah untuk mengetahui penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* oleh Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* yang termasuk dalam kejahatan *cyber crime*.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam memberantas tindak perjudian *online*.

II. ISI MAKALAH

2.1 Metode Penelitian

Penelitian jurnal ini, menggunakan penelitian empiris dengan menggunakan pendekatan kasus (*the case approach*), pendekatan perundang - undangan (*the statue approach*), pendekatan fakta (*the fact approach*) dan pendekatan analisis konsep hukum (*analitical and conseptual approach*). Jurnal ini bersifat penelitian deskriptif. Penelitian hukum empiris lebih menitik beratkan pada penelitian data primer yaitu wawancara.⁹ Data yang digunakan dalam jurnal ini terdiri dari dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer dalam penelitian ini bersumber dari data dan hasil wawancara dengan Kanit IV/*Cyber Crime* Diteskrimsus Polda Bali yang menangani permasalahan terkait perjudian *online* di

⁹ Amiruddin dan Zaenal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, h. 13.

wilayah Bali, sedangkan data sekunder dalam jurnal ini berasal dari bahan-bahan hukum yang meliputi bahan hukum primer yakni Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Selanjutnya disebut KUHP), Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia dan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam pembahasan ini berupa buku buku teks, makalah, pendapat para ahli hukum dan artikel ataupun berita yang diperoleh dari internet.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam jurnal ini adalah teknik studi dokumen dan teknik wawancara (*interview*) serta menggunakan teknik *non probability sampling* dalam penentuan sampel penelitian. Teknik *non probability sampling* dalam jurnal ini berbentuk *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik analisis dalam jurnal ini menggunakan teknik analisis kualitatif yakni keseluruhan data yang terkumpul baik dari data primer maupun data sekunder, akan diolah dan dianalisis dengan cara menyusun data secara sistematis.

2.2 Hasil dan Pembahasan

2.2.1 Upaya Penegakan Hukum Saat Ini yang Dilakukan Oleh Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kepolisian Daerah Bali dan Polresta Denpasar terkait penegakan hukum terhadap pelaku perjudian *online* yang akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1
Penegakan Hukum Oleh Kepolisian Daerah Bali Terhadap
Pelaku Perjudian Online Di Provinsi Bali Tahun 2014-2018

NO	WILAYAH PENEGAKAN HUKUM	KASUS	TAHUN
1.	POLDA BALI (Unit <i>Cyber Crime</i> Ditreskrimsus Polda Bali)	Perjudian <i>online</i> berkedok warnet (Dedy Net) di Jl. Raya sesetan.	2017
2.	POLRESTA DENPASAR (Sat Reskrim Polresta Denpasar)	Judi togel <i>online</i> Jl. Gatsu IV Blok G nomor 21	2017
3.	POLRESTA DENPASAR (Sat Reskrim Polresta Denpasar)	Judi togel <i>online</i> di Spa Nirwana Giri Jalan Melasti Br. Labuan Sait, Kuta Selatan	2017

Sumber data : UNIT *CYBER CRIME* RESKRIMSUS POLDA BALI & SAT RESKRIM POLRESTA DENPASAR

Merujuk pada data yang diperoleh dari tahun 2014-2018 pihak Kepolisian Daerah Bali telah melakukan beberapa upaya penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* jika dilihat dari data 5 tahun terakhir. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 16 Mei 2018 dengan Kompol I Wayan Wisnawa Adiputra S.I.K M.Si Kanit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali, terdapat beberapa upaya penegakan hukum yang telah dilakukan oleh Unit *Cyber Crime* Polda Bali dalam menanggulangi kejahatan *cyber crime* di bidang perjudian *online* dengan melakukan upaya preventif dan upaya represif.

1. Upaya Preventif

Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Unit *Cyber Crime* Polda Bali memiliki beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif.

Pertama, dengan melakukan *Cyber patrol*. *Cyber patrol* adalah patroli dunia maya yang digunakan oleh Polda Bali melalui Unit *Cyber Crime* untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime*. *Cyber patrol* ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan unit *Cyber Crime* dalam mencegah dan mengawasi suatu tindakan-tindakan yang bermuatan judi di dunia maya. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara *online* serta melacak *website-website* yang memiliki muatan perjudian.

Kedua, Kanit *Cyber Crime* Polda Bali menjelaskan bahwa tim Unit *Cyber Crime* dalam upaya mencegah terjadinya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan judi secara *online* Unit *Cyber Crime* berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir *website* yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara *online*, jika benar terbukti adanya kegiatan permainan judi *online* dalam suatu *website* Unit *Cyber Crime* akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pemblokiran situs *website* tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain

judi *online* karena judi cepat atau lambat akan merugikan orang yang bermain di dalamnya.

2. Upaya Represif

Upaya represif adalah suatu bentuk tindakan dan upaya yang dilakukan dengan cara mencari langsung akar permasalahan ke masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Upaya represif yang dilakukan Unit *Cyber Crime* dalam menangani kasus perjudian *online* ini adalah dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian *online* baik itu bandar judi *online* maupun pemain dari judi *online* tersebut, jika dalam proses penyelidikan dan penyidikan terbukti bahwa seseorang telah secara sah melawan hukum melakukan kegiatan permainan judi secara *online* maka akan langsung di tindak tegas oleh Unit *Cyber Crime* dengan dilakukan penangkapan terhadap seseorang yang terbukti melakukan kegiatan perjudian *online*.

Kompol I Wayan Wisnawa adiputra S.I.K M.Si Kanit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali menjelaskan bahwa dasar hukum yang digunakan sebagai dasar dalam menjerat tersangka kasus perjudian *online* yaitu Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, selain dari pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, Kanit *Cyber Crime* Polda Bali, menyatakan Unitnya melapis Pasal 27 ayat (2) ITE tersebut dengan Pasal 303 KUHP jika tersangka adalah seseorang yang menyediakan sarana, tempat, dan alat-alat untuk bermain judi atau biasa disebut sebagai bandar dan Pasal 303 bis KUHP jika tersangka merupakan

seseorang yang menggunakan kesempatan untuk bermain judi atau pemain dalam perjudian.

2.2.2 Faktor-Faktor Penghambat Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian *Online*.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 7 Agustus 2018 dengan I Wayan Wisnawa Adiputra S.I.K M.Si Kanit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali terdapat beberapa faktor penghambat yang dihadapi oleh Unit *Cyber Crime* dalam melakukan upaya penegakan hukum terhadap kasus perjudian *online*, yakni terdapat faktor penghambat secara internal serta faktor pengahambat secara eksternal.

1. Faktor Penghambat Internal Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian *Online*.

a. Faktor Sumber Daya Manusia

Faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian *online* merupakan salah satu faktor penting. Kurangnya penguasaan dan pemahaman personil di sektor teknologi informasi dapat berpengaruh terhadap kinerja Unit *cyber Crime* karena perjudian *online* sangat mengandalkan fasilitas internet sebagai sarana dalam melakukan aksi kejahatannya. Menurut keterangan Kanit *Cyber Crime* Polda Bali hanya beberapa penyidik di Unit *Cyber Crime* Polda Bali yang memiliki kemampuan baik dalam penguasaan di sektor teknologi informasi, hal tersebut tidak seimbang dengan maraknya kasus terkait perjudian *online* yang terjadi dalam masyarakat karena perjudian *online* dapat terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga hal ini yang menyebabkan masih banyak kasus perjudian *online* yang belum tertangani oleh pihak Unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Bali.

b. Faktor Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas dalam suatu pekerjaan merupakan faktor penting untuk menunjang kemampuan dalam bekerja, kemampuan yang baik tidak akan optimal jika tidak didukung oleh fasilitas yang baik juga. Kanit *Cyber Crime* Polda Bali menjelaskan bahwa dalam kasus perjudian *online*, salah satu kesulitan yang dihadapi adalah menemukan alat buktinya karena kejahatan ini tidak dilakukan secara nyata melainkan dilakukan di dunia maya, hal ini yang menyebabkan sulit dilacak para bandar dan pemain oleh Unit *Cyber crime*.

2. Faktor Penghambat Eksternal Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian *Online*.

a. Faktor *Server* yang Diletakan di Negara-Negara Melegalkan Judi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kompol I Wayan Wisnawa Adiputra S.I.K M.Si Kanit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali terkait dengan tindak pidana perjudian *online* server merupakan tempat untuk bermain judi secara *online* dalam bentuk *website*. *Website* inilah yang menjadi tempat berkumpulnya para pemain judi dari seluruh dunia untuk melakukan permainan judi secara *online*. *Server* yang dibuat oleh bandar judi *online* sering kali diletakan di Negara-Negara yang melegalkan judi seperti Kamboja, Thailand, Filipina dan Singapura, hal inilah yang menjadi penghambat Unit *Cyber Crime* diseluruh Polda di Indonesia untuk melacak bandar-bandar pemegang *server* judi *online* tersebut.

b. Faktor Penggunaan *Virtual Private Network* (VPN)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kanit *Cyber Crime* Polda Bali pihaknya sudah bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk melakukan pemblokiran

terhadap situs-situs judi *online* yang dapat dengan mudah diakses di internet, dalam hal ini Unit *Cyber Crime* melalui *cyber patrol* melacak situs-situs yang berisi konten negatif dan tidak benar terkait judi *online*, setelah menemui situs judi *online* tersebut Unit *Cyber Crime* akan langsung melaporkan ke Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk dilakukan pemblokiran situs tersebut. Upaya pemblokiran terhadap situs-situs tersebut seringkali gagal untuk menekan tidak terjadinya tindak pidana perjudian *online* lagi, dikarenakan para pemain judi *online* ini menggunakan aplikasi VPN untuk membuka pemblokiran terhadap situs-situs judi *online* yang telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Kemudahan dalam mengunduh aplikasi VPN ini yang menyebabkan Unit *Cyber Crime* Polda Bali kesulitan dalam menangani dan memberantas tindak pidana perjudian *online*.

c. Faktor Masyarakat

Menurut keterangan Kanit *Cyber Crime* Polda Bali terkadang masyarakat mengetahui bahwa ada seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan judi *online* bahkan mengetahui tempat-tempat dilakukannya perjudian *online* namun masyarakat dalam hal ini pasif dan tidak berani melaporkan bahwa ada orang yang melakukan permainan judi *online* dan ada tempat yang digunakan untuk kegiatan judi *online*.

III. SARAN

3.1 Simpulan

Berdasarkan pada uraian diatas, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Upaya penegakan hukum yang dilakukan Unit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali terhadap pelaku tindak pidana perjudian adalah upaya penegakan hukum secara preventif dan represif.

Preventif yakni dengan melakukan *cyber patrol* dan menjalin kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi guna mencegah timbulnya kejahatan. Represif dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*.

2. Faktor-faktor yang menjadi penghambat Unit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* yakni ada faktor penghambat internal dan faktor penghambat eksternal. Faktor penghambat internal berupa faktor sumber daya manusia dan faktor sarana dan fasilitas, sedangkan faktor penghambat internal yaitu faktor *server*, *Virtual Private Network* (VPN) serta faktor masyarakat.

3.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan pada uraian kesimpulan diatas adalah:

1. Kepolisian Republik Indonesia perlu melakukan kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pengadaan alat canggih untuk mendeteksi adanya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan perjudian online serta bekerjasama dengan Kepolisian di Negara-Negara lain untuk mencegah masuknya bandar-bandar baru ke Indonesia. Unit *Cyber Crime* DIT Reskrimsus Polda Bali perlu juga melakukan penyuluhan kepada masyarakat terkait bahaya melakukan perjudian online.
2. Kepolisian Daerah Bali dalam upaya memberantas perjudian *online* di wilayah Bali perlu mengadakan pelatihan terhadap penyidik-penyidik yang ada di DIT Reskrimsus Polda Bali terkait peningkatan kualitas dan pengetahuan penyidik dalam menghadapi kasus perjudian *online* serta merekrut tenaga ahli

dibidang teknologi informasi dan merangkul para *hacker* untuk membantu melacak keberadaan bandar yang sulit ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-buku

Amiruddin dan Zaenal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Rajawali Press, Jakarta.

Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung.

Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengabtar*, Kencana, Jakarta.

Siswanto Sunarso, 2009, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi kasus Prita Mulyasari*, Rienaka Cipta, Jakarta.

Soerjono Soekanto, 2014, *Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Penegakan Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Jurnal

Santoyo, 2008, *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Hukum, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Volume 8, Nomor 3.

Artikel

Kerta Negara, 2017, "*Vidio: Bandar Judi Online Diburu Ke Jakarta*" <http://www.balipost.com>. Diakses tanggal 7 April 2018.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia.