

PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA JUDI ONLINE (*HIGSS DOMINO ISLAND*) DI WILAYAH KEPOLISIAN RESOR KUANTAN SINGINGI

SKRIPSI



Oleh:

NAMA : DIMAS NUR PRATAMA
NIM : 2074201162

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
PEKANBARU
2024

PANTUN

Wangi gaharu sungguh harumnya

Disukai para raja di seluruh dunia

Penelitian ini akan berguna

Jika dilaksanakan dalam praktiknya

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING**

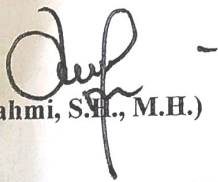


TANDA PERSETUJUAN

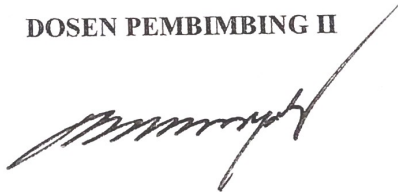
NAMA : DIMAS NUR PRATAMA
NPM : 20741162
**JUDUL SKRIPSI : PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA JUDI
ONLINE (HIGSS DOMINO ISLAND) DI
WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR
KUANTAN SINGINGI**

**DITERIMA DAN DISETUJUI UNTUK
DIPERTAHANKAN DALAM UJIAN SKRIPSI**

DOSEN PEMBIMBING I


(Dr. Fahmi, S.H., M.H.)

DOSEN PEMBIMBING II


(Irfansyah, S.Pi, S.H., M.H.)

Mengetahui

Dekan



(Dr. Fahmi, S.H., M.H.)



UNIVERSITAS LANCANG KUNING
FAKULTAS HUKUM

Status Terakreditasi A : BAN-PT No. 920/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/III/2023
Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai Telp. 0812 8390 3955
Website: <https://fh.unilak.ac.id>, email: hukum@fhunilak.ac.id
PEKANBARU

DITERIMA OLEH TIM UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS LANCANG KUNING UNTUK
DIUJI DAN DIPERTAHANKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
GUNA MEMPEROLEH GELAR SARJANA HUKUM

NAMA : DIMAS NUR PRATAMA
NPM : 2074201162
FAKULTAS/PROG. STUDI : HUKUM / ILMU HUKUM
JUDUL SKRIPSI : PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA JUDI
ONLINE (HIGSS DOMINO ISLAND) DI WILAYAH
HUKUM KEPOLISIAN RESOR KUANTAN
SINGINGI.
TANGGAL LULUS : 06 JULI 2024

PANITIA

KETUA


Dr. FAHMI, S.H., M.H.

SEKRETARIS


RAI IQSANDRI, S.H., M.H.

ANGGOTA


IRFANSYAH, S.Pi., S.H., M.H.



UNIVERSITAS LANCANG KUNING FAKULTAS HUKUM

Status Terakreditasi A : BAN-PT No. 920/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/III/2023

Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai Telp. 0812 8390 3955

Website: <https://fh.unilak.ac.id>, email: hukum@fhunilak.ac.id

PEKANBARU

Perihal : Cara Penilaian

NAMA : DIMAS NUR PRATAMA
NPM : 2074201162
FAK/PROG.STUDI : HUKUM / ILMU HUKUM

NO	ANGKA PRESTASI KOMPONEN 10 S/D 100	BOBOT
1		5
2		5
3		5
4		4
5		3
Jumlah		22

■ Nilai Prestasi Kumulatif Akhir Sbb :

$$\frac{(N1 \times 5) + (N2 \times 5) + (N4 \times 4) + (N5 \times 3)}{22}$$

Nilai Prestasi Akhir Adalah Sbb :

1. 80 – 100 82 : A *Handwritten signature*
2. 70 – 79,99 : B
3. 60 – 69,99 : C
4. 50 – 59,99 : D

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DIMAS NUR PRATAMA**
N P M : 2074201162
Program Studi : Ilmu Hukum (S1)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini dengan judul, "**PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA JUDI ONLINE (HIGSS DOMINO ISLAND) DI WILAYAH KEPOLISIAN RESOR KUANTAN SINGINGI**". Adalah benar karya asli saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Adapun pemikiran-pemikiran dan pandangan-pandangan akademis yang bersamaan dengan tulisan ini, sepanjang sumber dan atau penyebutannya jelas, lebih merupakan data dan atau fakta pendukung atas Skripsi ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi saya adalah hasil plagiat atau karya orang lain maka saya bersedia menerima sanksi akademis atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pekanbaru, Mei 2024




DIMAS NUR PRATAMA
2074201162

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning.

Penyusunan skripsi ini melalui proses yang cukup melelahkan, puncaknya adalah ketika dapat dipertahankan dihadapan majelis penguji. Melalui proses yang demikian maka berakhirilah masa studi penulis di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning. Oleh karena itu, tidaklah boleh dilupakan jasa dan pengorbanan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta selama penulis menjalani studi di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning. Atas peran dan kapasitasnya masing-masing maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan yang tidak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Junaidi, S.S., M.Hum. selaku Rektor Universitas Lancang Kuning;
2. Wakil Rektor I, II dan III Universitas Lancang Kuning;
3. Bapak Dr. Fahmi, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;
4. Bapak Mhd. Azani, S.Th.I., M.S.I, Ibu Yetti, S.H., M.Hum, Ph.D dan Bapak Irfansyah, S.Pi, S.H., M.H. masing-masing dalam kapasitasnya

selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;

5. Bapak Dr. Fahmi, S.H., M.H. khusus dalam kapasitasnya selaku Pembimbing I atas jasanya membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dari aspek substansi;
6. Bapak Irfansyah, S.Pi, S.H., M.H selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu dan pemikirannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dari aspek metodologi penelitian;
7. Seluruh Dosen di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan ilmu dan memfasilitasi pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pengetahuan bagi penulis;
8. Seluruh tenaga kependidikan atas pelayanan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;
9. Buat seluruh keluarga besarku terkhususnya Bapak dan Ibu tercinta yang memotivasi dan perhatian selama studi dan seluruh aktivitas penulis
10. Teruntuk Elyn Marlina, terima kasih telah menjadi penyemangat serta memotivasi penulis di masa-masa sulit selama pembuatan skripsi.
11. Teruntuk Kawan Kawan Terutama Leon, Mikel terima kasih telah menjadi rekan serta menemani penulis selama pembuatan skripsi.
12. Teruntuk seluruh keluarga besar yang telah mendo'akan penulis

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini.

Pekanbaru, 22 Mei 2024

Dimas Nur Pratama

NPM: 2074201162

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PANTUN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kerangka Teori.....	9
E. Metode Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN UMUM LOKASI PENELITIAN	
A. Sejarah Kabupaten Kuantan Singingi	15
B. Letak Geografis, Luas Wilayah dan Iklim	16
C. Sejarah Singkat Polres Kuantan Singingi.....	17
D. Kondisi Penduduk	17
E. Susunan Organisasi Polresta Kuantan Singingi	21
BAB III TINJAUAN UMUM PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (HIGSS DOMINO ISLAND)	
A. Pengertian Judi Online	22
B. Tinjauan Umum Tentang Perjudian Online Dilihat Dari persektif patologi Sosial	24
C. Pengertian Pelaku Judi Online	25
D. Pengertian Penegakan Hukum	32
E. Pengertian Tindak Pidana	39

F. Pengertian Tindak Pidana Pelaku Judi Online (Higgs Domino Island).....	41
---	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Higgs Domino Island) Di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kuantan Singingi	47
B. Hambatan Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Higgs Domino Island) Di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kuantan Singingi.....	55
C. Upaya Yang Dilakukan Untuk Mengatasi Hambatan Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Higgs Domino Island) Di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kuantan Singingi	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

PANTUN PENUTUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Populasi dan Sampel.....	12
Tabel 5.1	Kasus Tindak Pidana Pelaku Judi Online (Higgs Domino Islan) di wilayah hukum kepolisian Kuantan singingi	50

DAFTAR GAMBAR

Susunan Organisasi Polres Kuantan Singingi	21
--	----

ABSTAK

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum tindak pidana judi online (higgs domino island) dan bagaimana hambatan penegakan hukum tindak pidana judi online serta upaya pencegahan tindak pidana judi online. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif, disimpulkan 1. Penegakan hukum merupakan suatu hal yang harus dilakukan setiap orang khususnya bagi aparat penegak hukum itu sendiri. 2. Hambatan dalam penegakan hukum judi online salah satunya adalah kurangnya anggaran dalam proses penyelidikan dan penyidikan, kurangnya penguasaan teknologi dan informasi, dan kurangnya informasi yang diperoleh dalam proses penyelidikan dan penyidikan. 3. Upaya yang diperoleh untuk mengurangi tindak pidana judi online yaitu dengan cara melakukan kerja sama dengan masyarakat, melakukan penyuluhan tentang bahaya judi online, serta melakukan tindakan yang tegas terkait judi online.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsurunsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.

Masalah perjudian online merupakan fenomena yang telah menjadi semakin di masyarakat, terutama di dunia maya. Perjudian online adalah permainan judi yang dilakukan melalui media telekomunikasi seperti smartphone, laptop, dan perangkat komputer yang terkoneksi dengan internet. Beberapa

masalah yang terkait dengan perjudian online meliputi:

1. Keamanan: Angka kriminalitas dalam perjudian online meningkat, karena alamat IP yang sering berubah dan server judi togel yang sulit ditemukan.
2. Pengawasan: Kesulitan pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan judi online yang dilakukan oleh anak-anak, karena anak-anak dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet.
3. Manfaat sosial: Perjudian online menjadi sebuah masalah sosial, karena banyak kasus yang berhasil ditemukan oleh penegak hukum.

Beberapa kasus perjudian online yang berhasil terungkap oleh pola resta meliputi kasus judi togel online yang dilakukan di warung-warung internet. Selain itu, ada kasus perjudian online yang melibatkan taruhan mahasiswa, seperti jam tangan, telepon seluler, televisi, dan laptop. Dalam menghadapi masalah perjudian online, pentingnya untuk memberikan wawasan kepada masyarakat tentang upaya pemerintah dalam menanggulangi tindak pidana perjudian, seperti yang dilakukan oleh Polres di Indonesia.

Selain itu, peran kepolisian juga menjadi penting dalam memberantas tindak pidana perjudian secara online, karena kemudahan dalam pengawasan dan ketidakpastian hukuman yang dapat terjadi.¹ Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar

¹ Putri Oktaviyani , 2018, “ Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal 1

pula uang yang didapat.

Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Bahkan ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu.

Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu face to face, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber. Bahkan dalam perjudian sendiri, dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi perjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi online.

Perjudian secara online telah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut :“ Setiap Orang dengan

sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”² Judi Online merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya.

Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi ini sudah dapat dimainkan.² Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs–situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet. Banyaknya jenis-jenis permainan judi Online tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut:

1. Poker Online
2. Togel Online
3. Casino Online
4. Permainan Judi Bola Online
5. Chip Higgs Domino

² Direktori Putusan – Mahkamah Agung diakses dari <https://putusan.mahkamahagung.go.id/pengadilan/pn-medan/direktori/pidana-khusus/>, pada tanggal 16 mei 2019 pukul 22.08 wib

Setiap jenis judi Online diatas sangat banyak di mainkan oleh masyarakat dan sangat banyak peminatnya. Namun, diantara kelima jenis judi online tersebut, dapat dipastikan permainan judi chip higgs domino yang sangat banyak di mainkan oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia, yang dikerenakan karena besarnya jumlah keuntungan yang didapat dari permainan judi chip higgs domino ini.

Maraknya perjudian secara online ini dapat menjadikan orang yang suka bermain judi online menjadi pecandu judi online. Ketika bermain judi online tidak selamanya mendapat keuntungan, melainkan terkadang seseorang yang bermain judi online mendapatkan kerugian dengan kekalahan, maka dari itu ketika seseorang yang sedang bermain judi online mengalami kekalahan, maka uang yang ditaruhkan dalam permainan tersebut akan habis, yang mengakibatkan seseorang tersebut akan berusaha mencari modal kembali untuk dapat bermain judi online kembali.

Untuk mencari modal kembali pejudi online dapat menggunakan uang yang dimilikinya kembali, namun ada pula ketika tidak memiliki uang lagi untuk dijadikan modal maka seorang pemain judi online akan melakukan segala hal termasuk melakukan tindak pencurian, untuk mendapatkan modal bermain judi kembali. Inilah akibat dari judi online yang dapat merusak masyarakat. Tidak dipungkiri juga seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain judi akan memiliki niat untuk dapat membuat orang lain bermain judi online yang dimana seseorang yang kecanduan tersebut dapat membuat permainan judi online yang dapat dimainkan oleh orang lain, atau dengan kata lain seseorang tersebut akan

menjadi Bandar dari judi online yang dapat mendistribusikan permainan judi online agar dapat dimainkan oleh orang lain. Seiring semakin berkembangnya kasus perjudian online ini, sudah merambah ke berbagai daerah-daerah diseluruh Indonesia.³

Permainan higgs domino island ini dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran. Setiap pemain akan dibagikan tujuh buah kartu. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan menjadi pemenang. Nilai kartu ini di lihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung pemain saling bertaruh koin/chips jika salah satu pemian tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi game higgs domino island.

Di Kuantan Singingi sendiri sudah sangat banyak ditemukan kasus perjudian online. Faktanya dari putusan yang dikeluarkan oleh Pengadilan Negeri Taluk Kuantan pada portal Direktorat Mahkamah Agung terhadap terdakwa kasus perjudian online pada tahun 2023, mencapai angka 6 (enam) putusan. dan mungkin akan makin bertambah sampai akhir tahun 2023 ini. Begitu juga dengan putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan negeri taluk kuantan dengan putusan nomor 50/Pid.B/2023/PN.Tlk bahwa pengadilan negeri taluk kuantan menyatakan

³ Niniek Suparni, 2009, Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya, Sinar Grafika, Jakarta, hal 1

bahwa Asis Syahroni Alias Roni Bin Arman sebagai terdakwa dan telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “ Dengan Sengaja dan Tanpa Hak membuat dapat diaksesnya informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Menetapkan pidana terhadap terdakwa dengan pidana penjara selama 2 (dua) tahun 6 (enam) bulan dan denda sebesar Rp.50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar maka harus diganti dengan pidana penjara selama 1 (satu) bulan.

Berdasarkan pada hal diatas maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut dan mengajukan dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul: “**PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (HIGSS DOMIN ISLAND) DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR KUANTAN SINGINGI**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana perjudian (online higss domino island) di wilayah hukum kepolisian resor Kuantan Kingingi?
2. Bagaimana upaya Polres Kuantan Singingi dalam pencegahan penjualan chip higss domino island di wilayah resor kepolisian kuantan singingi?
3. Bagaimana hambatan dalam penegakan hukum tindak pidana

pelaku judi online higss domino island diwilayah hukum kepolisian resor Kuantan Singingi.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum tindak pidana judi online (higss domino island) di wilayah hukum kepolisian resor Kuantan Kingingi
- b. Untuk mengetahui upaya polres kuansing dalam pencegahan penjualan chip higss domino diwilayah resor kepolisian kuantan singingi
- c. Untuk mengetahui bagaimana hambatan dalam penegakan hukum pidana pelaku penjualan chip higgs domino diwilayah resor kepolisian kuantan singingi

2. Kegunaan Penelitian

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai tindak pidana pelaku penjualan chip higgs domino atau judi online di kuantan singingi
- b. Untuk informasi tambahan bagi mahasiswa lainnya maupun masyarakat umum mengenai tindak pidana pelaku penjualan chip higgs domino atau judi online di kuantan singingi

- c. Sebagai bahan referensi bagi rekan-rekan yang ingin melakukan penelitian yang sama namun objek yang berbeda serta sebagai bahan bacaan diperpustakaan Universitas Lancang Kuning Fakultas Hukum

D. Kerangka Teori

1. Teori Penegakan Hukum

Perjudian adalah "pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya". Hukum terkait perjudian diatur dalam Pasal 303 ayat (3), yang menyatakan bahwa perjudian adalah "tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya akan tergantung pada untung-untungan saja". Agama Islam juga melarang perjudian, menganggapnya sebagai dosa atau perbuatan haram. Berbagai bentuk perjudian, seperti kasino, taruhan, dan permainan dengan kartu, juga dijelaskan dalam kerangka teori perjudian.

Judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Para pelaku judi tidak perlu bertatap muka langsung, cukup dengan menggunakan teknologi internet, para pelaku judi dapat melaksanakan perjudian yang mereka inginkan, sehingga jarak tidak menjadi kendala untuk melakukan perjudian, karena pelaku judi di suatu negara dapat

berhubungan melalui media internet dengan pelaku judi negara lain. Untuk saat ini judi online sudah menjamur diseluruh dunia dan sangat sulit untuk diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia serta aparat penegak hukum negara lain. Perjudian online di Indonesia dilarang dan diatur oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelaku perjudian online dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE, dengan ancaman hukuman penjara dan denda hingga Rp1 miliar.

Upaya penegakan hukum terhadap perjudian online meliputi upaya preventif dan represif, seperti pemblokiran situs perjudian dan sosialisasi bahaya perjudian online kepada masyarakat. Meskipun perjudian online masih marak dilakukan, pemerintah terus melakukan penanganan terhadap perjudian online, termasuk melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penulisan ini adalah penelitian hukum Sosiologis. Hukum Sosiologis yaitu peneliti akan mengkaji pelaksanaan hukum positif yang berlaku di kehidupan masyarakat.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Polres Kuantan Singingi.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Data populasi yang diambil untuk memenuhi data penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kepolisian Resort Kuantan Singingi (Satu) Orang
- 2) Pelaku judi online 8 (Delapan) Orang
- 3) Tokoh masyarakat (6) Orang

b. Sampel

Data sampel dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Metode sensus

Yaitu menetapkan sampel berdasarkan jumlah populasi yang ada, yaitu menetapkan Delapan orang pelaku chip/ bandar judi, satu orang Satreskrim Kuantan Singingi, dan terdapat enam tokoh Masyarakat.

- 2) Metode purposive (purposive sampling)

Yaitu peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dari sampel Polresta Kuantan Singingi.

- 3) Metode random

Yaitu menetapkan sejumlah sampel yang mewakili jumlah populasi yang ada dengan cara tidak beraturan terhadap sampel yang terdiri dari Polresta Kuantan Singingi.

Tabel I.I
Populasi dan Sampel

No	Jenis Populasi	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel	Presentasi (%)
1	Satreskrim Kuantan Singingi	1	1	100 %
2	Pelaku judi online	8	2	100 %
3	Tokoh Masyarakat	6	1	100 %
		15	4	100%

Sumber : Data Primer 2021

a. Sumber Data

Sumber data yang di dapat secara langsung dari keterangan yang diberikan oleh sample sebagai responden di lapangan yang bersumber dari: Kasatreskrim Kuantan Singingi berupa:

a. Data Primer

Data yang peneliti peroleh di lapangan dari Kasatreskrim Kuantan Singingi

b. Data Sekunder

Yaitu data yang di dapatkan penulis melalui bahan keputusan, peraturan perundang-undangan, buku-buku, dan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

a. Data Tertier

Data tertier ini diperoleh oleh penulis dari beberapa

kamus, jurnal, internet dan lain-lainnya.

c. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian dalam keadaan yang sebenarnya tentang informasi mengenai kenyataan yang ingin di teliti dengan cara pengamatan langsung.

b. Wawancara

Wawancara (interview) yaitu Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab bersifat sepihak yang dilakukan secara sistematis didasarkan pada tujuan penelitian. Dalam wawancara (interview) ini dilakukan secara langsung dengan responden.

c. Kajian pustaka

Metode pengumpulan data melalui metode kajian kepustakaan ini, peneliti membaca literatur-literatur kepustakaan yang memiliki korelasi dengan permasalahan yang sedang diteliti, yang berguna sebagai pendukung data primer.

d. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dengan menggunakan metode sosiologis, yang berkaitan antara peraturan yang ada dengan permasalahan pelanggaran Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 25 Tahun 1999

Setelah data-data tersebut dikumpulkan menjadi sebuah penelitian dengan menggunakan kriteria yang sesuai dengan materi penulisan. Kemudian dianalisa secara kualitatif dengan cara menguraikan secara narasi data yang diperoleh. Maka dari data yang telah dikumpulkan secara lengkap dan telah dicek keabsahannya dan dinyatakan valid, lalu di proses. Lalu ditarik kesimpulan dengan cara metode berfikir deduktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Higss Domino Island) Oleh Polres Kuantan Singingi sudah menjalankan tugasnya tetapi masih banyak kekurangan yang perlu diperhatikan. Namun Polres Kuantan Singingi selalu berusaha dalam mendindak lanjuti kejahatan perjudian online, dan sebagainya sesuai dengan peraturan undang-undang yang ada di indonesia
2. Hambatan Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian (Online Higss Domino Island) oleh Polres Kuantan Singingi yaitu, kurangnya sumber daya manusia, faktor lingkungan, kesadaran masyarakat yang rendah, dan kurangnya sarana dan prasarana yang menghambat aktivitas penegan hukum tindak pidana perjudian online (Higss Domino Island) di wilayah hukum kepolisian resor Kuantan Singingi
3. Upaya Yang Dilakukan Untuk Mengatasi Hambatan Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Higss Domino Island) adalah melakukan kerja sama dengan pihak-pihak yang terkait, melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang bahaya perjudian

online, melakukan patroli dengan tempat-tempat yang terindikasi, memberikan efek jera kepada pelaku judi online

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang penulis lakukan. Penulis memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan Peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dan Peningkatan sarana & prasarana: Perlu dilakukan upaya peningkatan kapasitas dan pemahaman hukum bagi aparat penegak hukum yang terlibat dalam penanganan kasus perjudian online dan harus didukung dalam peningkatan sarana & prasarana. Pelatihan dan pendidikan terkait hukum perjudian online.
2. Diharapkan Peningkatan penyuluhan dan kesadaran masyarakat tentang bahaya perjudian online.
3. Terhadap masyarakat penggemar judi online, hendaknya menjauhi permainan tersebut baik yang sudah melakukan maupun belum, dan memilih kegiatan yang lebih positif dan bermanfaat untuk mengisi waktu luang.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adami Chazawi, Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1: Stelsel Pidana Tindak Pidana, Teori-Teori Pemidanaan dan Batas Berlakunya Hukum Pidana (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Andi Hamzah, Asas-Asas Hukum Pidana, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- B Simanjuntak, 1980, Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial. Tarsito, Bandung, hlm. 352
- Bambang Waluyo, *Penegakan Hukum Di Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2016).
- Barda Nawawi Arief, *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan Hukum dan Pengembangan Hukum Pidana*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2005).
- Danusaputro, *Penyelenggaraan Perlindungan Dan Tata Pengelolaan*, (Yogyakarta: Liberty, 2011).
- Hartono, *Penyidikan dan Penegakan Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012).
- Hardjasoemantri, Penegakan Hukum, (Jakarta: Liberty, 2010).
- Kartono, Kartini. 2021. Patologi Sosial Jilid 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Leden Marpaung, *Proses Penanganan Perkara Pidana*, jilid I, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010).
- M. Hamdan, Politik Pidana, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).
- Moeljatno, Azas-Azas Hukum Pidana, (Jakarta: Rineke Cipta, 2010), Hlm. 56.
- Soerjono Soekanto, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum Cetakan Kelima, Raja Grafindo, Jakarta, Persada, 2004.
- Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, (Yogyakarta: Liberty, 2009).

Wirjono Prodjodikro, *Tindak- Tindak Pidana Tertentu Di Indonesia*, (Bandung: Refika Aditama, 2003)

B. Jurnal/Skripsi/ Tesis/Disertasi, Internet dan Lainnya :

Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015

Heru Permana, *Politik Kriminal*, (Purwekerto: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007)

Direktori Putusan – Mahkamah Agung diakses dari <https://putusan.mahkamahagung.go.id/pengadilan/pn-medan/direktori/pidana-khusus/>-, pada tanggal 16 mei 2019 pukul 22.08 wib

Niniek Suparni, 2009, *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, Sinar Garfika, Jakarta, hal 1

Putri Oktaviyani, 2018, Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Judi Togel Online. Fakultas Hukum. Semarang

Simbolon, Jupalman. Welly. 2022. Aplikasi Game Online High Domino Island di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial. Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama, Vol. 5, No. 1

Rumbay. Imelda. Sonia. 2023. Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online. Lex Privatum. Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi, Vol. XI, No. 5

Johar, O. A., & Haq, M. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pencabulan Anak Oleh Kejaksaan Negeri Bengkalis. Jurnal Gagasan Hukum, 3 (02), (2021).

Sunaryo dan Ajen Dianawati, Tanya Jawab Seputar Hukum Pidana, (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2009).

Haryadi, Wahyu. Tris. 2019. Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP dan Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jurnal Hukum, Vol. 13, No. 2

Wahib A dan Labib M. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung : Refika Aditama

C. Undang – Undang / Peraturan

UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Online

UU No.7 tahun 1974 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

UU No. 303 KUHP tentang Pidana Perjudian

UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No.11 tahun 2008 tentang
Informasi dan Transaksi Elektronik