

**KAJIAN HUKUM MENGENAI UPAYA POLRI DALAM  
MENANGGULANGI TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE  
(CYBERCRIME GAMBLING)  
(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH SUMATERA UTARA)**

**JURNAL**

Oleh:

**RIZKI DWI PUTRA SIREGAR**  
**120200226**

**DEPARTEMEN HUKUM PIDANA**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
2018**

**KAJIAN HUKUM MENGENAI UPAYA POLRI DALAM  
MENANGGULANGI TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE  
(CYBERCRIME GAMBLING)  
(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH SUMATERA UTARA)**

**JURNAL**

**RIZKI DWI PUTRA SIREGAR  
120200226**

**Disetujui  
Penanggung jawab**



**Dr. M. Hamdan, S.H., M.H**

**Editor pembimbing**



**Prof. Dr. Ediwarman, SH., M.Hum**

**DEPARTEMEN HUKUM PIDANA**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
2018**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP  
CURRICULUM VITAE**

**Data Pribadi**

Nama	RIZKI DWI PUTRA SIREGAR	
Jenis Kelamin	Laki- laki	
Tempat/ Tgl. Lahir	Padangsidempuan/ 15 MEI 1993	
Status	Belum Menikah	
Kewarganegaraan	Indonesia	
Identitas	NIK KTP. 1277011505930004	
Agama	ISLAM	
Alamat domisili	Jln jamin ginting, komplek Pamen No. G29 Padang bulan, Kode Pos 20157	
Alamat asal	Jln M. Nawawi, Kota Padangsidempuan	
Nomor Telepon	0823 7012 0511	
Email	<a href="mailto:ryzkidwiputra_siregar@yahoo.com">ryzkidwiputra_siregar@yahoo.com</a>	

**Pendidikan Formal**

Tahun	Institusi Pendidikan	Jurusan	IPK
1999- 2005	SD Negeri 3 Padangsidempuan	-	-
2005- 2008	MTsN Padangsidempuan	-	-
2008- 2011	SMAN 1 MATAULI Pandan	IPS	-
2012- 2018	Universitas Sumatera Utara Medan	Ilmu Hukum	3.08

**Data Orang Tua**

Nama Ayah/ Ibu : Hadomuan Siregar/ Samsiah Harahap  
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil  
Alamat : Jln M. Nawawi, Padangsidempuan Utara

**ABSTRAK**  
**KAJIAN HUKUM MENGENAI UPAYA POLRI DALAM MENANGGULANGI**  
**TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (*CYBERCRIME GAMBLING*)**  
**(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH SUMATERA UTARA)**

**Rizki dwi putra siregar\*)**  
**Prof. Dr. Ediwarman \*\*)**  
**Dr.Mahmud Mulyadi \*\*\*)**

Dalam penulisan jurnal ini, penulis membahas kajian Hukum mengenai upaya POLRI dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line* di daerah Sumatera Utara. Perjudian *on-line* ini merupakan salah satu penyakit dalam masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang perlu dicegah dan ditanggulangi karena dampak dari pelaksanaannya adalah terganggunya ketertiban masyarakat. Sebagai aparat negara yang menjalankan fungsi dan tugasnya kepolisian bertanggung jawab untuk mencegah dan menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line* tersebut. Yang menjadi permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian dalam hukum positif di Indonesia, apa faktor-faktor penghambat kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line*, bagaimana bagaimana peran dan upaya polisi dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line*.

Metode dalam penelitian skripsi ini adalah menggunakan pendekatan penelitian yuridis normative yakni dengan cara meneliti Peraturan Perundang-undangan dan bahan-bahan perpustakaan hukum yang berhubungan dengan permasalahan. Sumber data yang digunakan adalah data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*) dan wawancara (*interview*).

Dalam hukum positif yang berlaku di Indonesia, baik yang diatur dalam KUHP, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, kesemuanya menetapkan perjudian itu sebagai kejahatan sehingga praktiknya perlu untuk dicegah dan ditanggulangi. Faktor hambatan yang di hadapi oleh kepolisian yaitu dari faktor internal kepolisian dan faktor eksternal. Adapun peran dan upaya kepolisian dalam menanggulangi perjudian *on-line* dengan upaya *pre-emptif*, upaya *preventif* dan upaya *regresif*.

Kata kunci: kebijakan penanggulangan, tindak pidana perjudian online

- \*) Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara
- \*\*) Dosen Pembimbing I
- \*\*\*) Dosen Pembimbing II

**ABSTRACT**

**JUDICIAL ANALYSIS ON THE POLICE ATTEMPT TO HANDLE ONLINE  
GAMBLING CRIMINAL ACT (CYBERCRIME GAMBLING)  
(A Case Study In the Police Precinct of North Sumatera)**

**Rizki dwi putra siregar\*)  
Prof. Dr. Ediwarman \*\*)  
Dr.Mahmud Mulyadi \*\*\*)**

In the writing of this journal, the author discusses the study of Law on POLRI Police in tackling criminal acts of on-linedi in North Sumatra. This n-line gambling is one of the diseases in the society along with the development of technology and information which must prevent and overcome because the impact of its implementation is disruption of public order. As a state apparatus performing its functions and duties the police are responsible for preventing and tackling the on-linet gambling crime. The problem in this thesis is how the setting of gambling in the positive law in Indonesia, what are the factors inhibiting the police in tackling the on-line gambling crime, how the role and efforts of the police in tackling on-line gambling offenses.

The method in this thesis research is using the normative juridical research approach that is by examining the Laws and Legal Library materials related to the problem. Source of data used is secondary data. Data collection method used is research of library (library research) and interview (interview).

In the positive law prevailing in Indonesia, whether regulated in the Criminal Code, Law of the Republic of Indonesia Number 7 Year 1974 on Gambling Control and Government Regulation of Republic of Indonesia Number 9 Year 1981 About the Implementation of Law Number 7 Year 1974 and Law of the Republic of Indonesia Number 11 Year 2008 on Information and Electronic Transactions, all of which stipulate the gambling as a crime so that the practice needs to be prevented and overcome. The obstacles faced by the police are internal factors of the police and external factors. The role and efforts of the police in tackling on-line gambling with pre-emptive efforts, preventive efforts and regressive efforts.

Keywords: prevention policy, online gambling crime

- \*) Student of Faculty of Law University of North Sumatera
- \*\*) 1<sup>st</sup>Thesis Adviser of Law University of North Sumatera
- \*\*\*) 2<sup>nd</sup> Thesis Adviser of Law University of North Sumatera

## I. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perubahan cara berpikir, cara bertindak dan cara bersikap. Perubahan yang ada dalam masyarakat ini yang seharusnya tetap diikuti oleh perkembangan hukum. Perubahan sikap masyarakat ini bahkan dapat menjadi suatu tindak yang mengancam ketertiban sosial yang sering kali memanfaatkan perkembangan sarana teknologi informatika.

Salah satu bentuk kejahatan yang akhir-akhir ini yang dilakukan menggunakan sarana teknologi informatika atau perjudian *on-line (cybercrime gambling)*. Dalam kitab Undang – Undang Hukum pidana jelas dinyatakan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma – norma, moral, dan hukum, juga membahayakan bagi kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam buku Kartini Kartono menyebutkan bahwa:

“Secara umum, perjudian adalah pertarungan sengaja yaitu memper taruhkan 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. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.”<sup>1</sup>

Menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut:

“ Permainan judi harus ini harus diartikan dengan luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah-menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lain, atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator, dan lain-lain”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid 1, PT Raja Grafindo Perseda, Jakarta, 2015, halaman. 58.

<sup>2</sup> Dali Mutiara, *Tafsiran KUHP*, Bintang Indonesia, Jakarta 1962, halaman. 203.

Dewasa ini perjudian yang dilakukan dengan menggunakan sarana teknologi informasi semakin marak, hal tersebut di sebabkan oleh kebiasaan masyarakat yang sangat tergantung pada perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berupa internet yang memiliki sisi baik dan buruk, di satu sisi memberikan peran penting bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan ekonomi, dan pendidikan juga menjadi sarana efektif dalam melakukan perbuatan hukum yang menyimpang dan kejahatan.

Dengan memanfaatkan fasilitas internet, para pelaku dapat memainkan banyak macam dan bentuk permainan judi. Kehadiran judi *on-line* memberikan tawaran-tawaran menarik lewat berbagai kemudahan-kemudahan yang bisa diberikan dibanding judi yang biasa ditemukan di tengah-tengah masyarakat. Judi *on-line* dapat dimainkan kapan saja tanpa batas waktu merupakan salah satu tawaran yang diberikan kepada pelaku sehingga pelaku dapat melakukan kegiatan judi kapan saja. Selain itu, faktor keamanan juga menjadi pertimbangan banyak orang tertarik bermain judi *on-line* dibanding judi konvensional.

Melihat perkembangan judi *on-line* yang semakin menjamur, diharapkan peran penegak hukum yakni Polisi sebagai pengayom masyarakat dapat menanggulangi dan memberantas perjudian tersebut.

Dan untuk menjawab perkembangan zaman, polisi sebagai pengayom masyarakat berusaha sebaik mungkin untuk menegakkan hukum dalam menanggulangi perjudian secara *on-line* dengan dibentuknya SUBDIT *cybercrime* yang menangani tindak pidana yang menggunakan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Dengan adanya SUBDIT *cybercrime* tersebut di harapkan kegiatan perjudian secara *on-line* dapat di berantas bukan hanya di kalangan pelaku saja, seperti yang sering di lakukan oleh Kepolisian daerah Sumatera Utara, namun para agen – agen, situs – situs perjudian secara *on-line* juga di harapkan dapat di atasi, dan pengawasan terhadap segala bentuk penyimpangan transaksi elektronik yang dilakukan para pihak yang terlibat dapat di ungkap untuk memberikan efek jera terhadap para pelaku perjudian secara *on-line*.

Di Era Reformasi ini fungsi Kepolisian sebagai pemelihara keamanan dan ketertiban umum masih menjadi tumpuan harapan masyarakat, sehingga dalam kapasitasnya selaku alat negara, Polisi diberikan tanggung jawab menyelenggarakan fungsi pemerintahan, untuk menjamin tegaknya hukum,

terpeliharanya keamanan dan ketertiban umum, supaya terwujud keamanan dalam negeri yang stabil sehingga memungkinkan setiap individu dalam masyarakat dapat menjalankan seluruh dinamika kehidupan dengan baik, aman, serta tentram. Namun Tentunya peran dan upaya Kepolisian Daerah Sumatera Utara tidak lepas dari hambatan – hambatan yang dihadapi Kepolisian dalam penegakan hukum tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah, Bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian dalam hukum positif di Indonesia, Bagaimana faktor-faktor penghambat kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjuan online, Bagaimana hambatan-hambatan kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online?



## II. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

### A. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dalam Hukum Positif Di Indonesia

#### 1. Undang-Undang nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana

Perjudian di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) diatur dalam Bab XIV Pasal 303 dan Pasal 303 bis (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana), dimana perjudian ditetapkan sebagai kejahatan terhadap kesopanan. Oleh karena perjudian itu merupakan kejahatan, maka praktiknya dalam masyarakat perlu untuk ditanggulangi karena perbuatan tersebut dapat berdampak pada terganggunya ketertiban masyarakat.

#### **Pasal 303 KUHP**

- (1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapatizin:  
Ke-1 Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;  
Ke-2 Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tatacara;  
Ke-3 Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permiannan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Yang menjadi objek dalam ketentuan tersebut adalah permainan judi

(*hazardspel*). Namun, KUHP tidak memuat tentang bentuk-bentuk permainan judi tersebut secara rinci. Menurut R. Soesilo, tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan judi, tetapi hanya permainan-permainan yang mempertaruhkan segala sesuatu yang bernilai dan kemenangannya atau keuntungannya didasarkan pada kebetulan, nasib, peruntungan yang tidak dapat direncanakan dan diperhitungkan, seperti dalam permainan dadu, selikuran, *roulette*, bakarat, kocok, tombola, termasuk juga totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Dalam pasal 303 terdapat lima kejahatan dalam melakukan tindak pidana perjudian, objek dalam pasal ini adalah permainan judi, sedangkan unsur subjektifnya adalah orang yang melakukan, memberikan kesempatan, menawarkan kesempatan, ikut serta dalam usaha judi.

#### **Pasal 303 bis KUHP**

Semula rumusan kejahatan Pasal 303 bis KUHP berupa pelanggaran dan dirumuskan dalam Pasal 542 KUHP tentang judi di jalanan umum. Namun melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penetiban Perjudian diubah menjadi kejahatan dan diletakkan pada Pasal 303 bis KUHP. Dengan adanya perubahan tersebut, ancaman pidana yang semula yang berupa kurungan maksimum satu bulan atau denda maksimum Rp. 4.500,00 dinaikkan menjadi pidana penjara maksimum empat tahun atau denda maksimum Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah).

Kejahatan mengenai perjudian yang kedua dirumuskan dalam Pasal 303 bis KUHP yang rumusannya yaitu:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

Ke-1 barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;

Ke-2 barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada

---

<sup>3</sup>R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, Politeia, Bogor, 1994, halaman 222.

pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Dalam pasal 303 bis, mengatur mengenai Perbuatan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi. Dengan telah dilakukannya dua kejahatan diatas, terbukalah kesempatan untuk bermain judi untuk siapa saja.

Dengan adanya pengaturan mengenai perjudian di dalam KUHP yang ditetapkan sebagai tindak pidana, maka setiap orang yang melanggar ketentuan-ketentuan tersebut dapat dikenai pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP, bahwa tiada suatu perbuatan dapat dihukum kecuali ada undang-undang yang mengaturnya terlebih dahulu.

## **2. Undang-Undang Nomor Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian**

Dalam Undang-Undang ini dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian adalah sebagai kejahatan. Kejahatan adalah *Recht delict*, yaitu perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan keadilan, terlepas apakah perbuatan itu diancam pidana dalam suatu Undang-Undang atau tidak. sekalipun tidak dirumuskan sebagai delik dalam, perbuatan ini benar-benar dirasakan oleh masyarakat sebagai perbuatan yang bertentangan dengan keadilan.<sup>4</sup>

Adapun ketentuan yang ada di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tersebut adalah mengatur tentang beberapa perubahan pasal dalam KUHP yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian yaitu:<sup>5</sup>

- a. Semua tindak pidana dianggap sebagai kejahatan.

Dengan ketentuan ini, maka Pasal 542 KUHP tentang tindak pidana

---

<sup>4</sup>Tongat. *Op.cit.* halaman. 117

<sup>5</sup> Sofyan Lubis, *Tinjauan Hukum Tentang Judi*, <http://artikel.kantorhukum-lhs.com/tinjauan-hukum-tentang-judi/>, diakses 8 november 2017, pukul 13.46 WIB.

pelanggaran perjudian yang diatur dalam Buku III tentang Pelanggaran, dimasukkan ke dalam Buku II tentang Kejahatan dan ditempatkan dalam Bab XIV setelah Pasal 303 dengan sebutan Pasal 303 bis.

- b. Memperberat ancaman pidana bagi pelaku bandar perjudian dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP, dari pidana penjara maksimal 2 (dua) tahun 8 (delapan) bulan atau denda maksimal Rp.90.000,- (sembilan puluh ribu rupiah) menjadi pidana penjara maksimal 10 (sepuluh) tahun atau denda maksimal Rp.25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah).
- c. Memperberat ancaman pidana dalam Pasal 542 ayat (1) KUHP tentang perjudian, dari pidana kurungan maksimal 1 (satu) bulan atau denda maksimal Rp.4.500,- (empat ribu lima ratus rupiah) menjadi pidana penjara maksimal 4 (empat) tahun atau denda maksimal Rp.10.000.000,- (sepuluh juta rupiah). Pasal ini kemudian menjadi Pasal 303 bis ayat (1) KUHP.
- d. Memperberat ancaman pidana dalam Pasal 542 ayat (2) KUHP tentang residive perjudian, dari pidana kurungan maksimal 3 (tiga) bulan atau denda maksimal Rp.7.500,- (tujuh ribu lima ratus rupiah) menjadi pidana penjara maksimal 6 (enam) tahun atau denda maksimal Rp.15.000.000,- (lima belas juta rupiah).
- e. Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.

Dengan diperberatnya ancaman hukuman bagi pelaku-pelaku perjudian tersebut, baik terhadap bandar judi, pemain, maupun residivis perjudian, diharapkan agar praktik perjudian itu akan dapat ditekan seminimal mungkin.

### 3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Tindak pidana perjudian dalam hukum positif di Indonesia juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perkembangan dunia teknologi informasi dengan adanya internet menimbulkan banyak bentuk kejahatan baru yang merubah kejahatan konvensional menjadi lebih modern, termasuk dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (*internet gambling*).<sup>6</sup>

Pada awalnya hukum positif Indonesia telah mengakomodasi aturan mengenai perjudian seperti yang telah dibahas sebelumnya, akan tetapi pada perkembangannya muncul berbagai kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) yang menemui hambatan pada penegakan hukumnya sehingga penerapan aturan lama tidak sesuai lagi dari segi unsur-unsurnya, pembuktian alat bukti yang sah secara hukum dan lain sebagainya, sehingga Pemerintah menganggap perlu melahirkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dapat diterapkan pada kejahatan yang terjadi di dunia maya.

Praktik perjudian internet di dunia maya (*cybercrime*) terdapat perbedaan mendasar selain daripada kegiatan perjudian yang konvensional yang diatur dalam KUHP adalah jenis barang buktinya. Apabila ditelaah, maka situs atau *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, surat atau *E-mail* serta pesan singkat atau *Short Messages Service* peserta judinya merupakan bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap sebagai alat bukti yang sah secara hukum, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ketentuan mengenai alat bukti dan pembuktian sebagaimana diatur dalam KUHP.<sup>7</sup>

Adapun isi dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur larangan perjudian terdapat dalam Bab VII tentang perbuatan yang dilarang pada Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi sebagai berikut:<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Hetty Hassanah, *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, <http://jurnal.unikom.ac.id/jurnal/tindak-pidana-perjudian.1r>, diakses 10 november 2017, pukul 14.58 WIB.

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> <http://www.jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2008/11TAHUN2008UU.HTML>, diakses 10 november 2017, pukul 15.19 WIB.

“ (2) 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”.

Ketentuan hukum dalam pasal diatas mengandung unsur-unsur subyektif dan unsur obyektif. Unsur-unsur yang terdapat pada pasal tersebut tidak menghilangkan unsur perjudian pada pasal 303 KUHP yang merupakan parameter tindak pidana perjudian di indonesia yaitu Sengaja dan tanpa hak yang merupakan unsur subyektif yang muncul karena adanya niat dan kesengajaan dari pelaku untuk untuk melakukan tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*) dan maksud tanpa hak yaitu melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Sementara itu unsur obyektif dari ketentuan diatas adalah mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) diatas yakni disebutkan selanjutnya dalam Bab XI tentang ketentuan pidana pada Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut:<sup>9</sup>

“ (1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah)”.

Terdapat perbedaan ancaman hukuman untuk perjudian antara Pasal 303 KUHP dengan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jika dalam Pasal 303 KUHP diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda paling banyak 25 juta rupiah, sedangkan dalam Undang-Undang Nomor Republik Indonesia 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, ancaman pidana penjara menjadi turun hanya paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 miliar rupiah.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*

#### **4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian**

Mengenai pelaksanaan penertiban perjudian itu sendiri kemudian diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian sebagai peraturan pelaksanaannya.. Penjelasan Pasal 1 ayat (2) Peraturan Pemerintah tersebut menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pemberian izin dalam hal ini adalah izin penyelenggaraan perjudian yang diberikan baik oleh Pemerintah Pusat maupun oleh Pemerintah Daerah sesuai dengan kewenangannya masing-masing. Jadi, dalam hal ini, baik Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah dilarang untuk memberikan izin penyelenggaraan perjudian dalam rangka untuk menertibkan praktik perjudian itu sendiri di dalam masyarakat agar ketertiban masyarakat tetap dapat terjamin. Jika dilihat mengenai pemberian izin ini, dapat dikatakan bahwa ketentuan yang ada dalam Peraturan Pemerintah ini bertentangan dengan ketentuan dalam KUHP khususnya Pasal 303 bis ayat (1) butir 2. Tetapi, mengingat keadaan masyarakat yang sudah tidak tertib lagi akibat perjudian itu, maka pemerintah pun mengambil kebijakan melalui Peraturan Pemerintah ini. Oleh karena KUHP itu merupakan produk lama perundang-undangan Indonesia yang dibuat oleh Kolonial Belanda dan belum ada perubahan sampai dengan sekarang, sehingga ketentuan-ketentuan yang ada dalam KUHP khususnya yang mengatur tentang perjudian itu sudah tidak sesuai lagi dengan kondisi masyarakat yang semakin tidak tertib, maka ketentuan KUHP tersebutpun kemudian dikesampingkan oleh ketentuan yang baru yang ada di dalam Peraturan Pemerintah ini.

#### **B. Faktor-Faktor Penghambat Kepolisian Dalam Menaggulangi Tindak Pidana Perjudian Online**

Dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara (Poldasu) juga menghadapi beberapa kendala yang dapat menghambat pelaksanaan penegakan hukum.<sup>10</sup>

Faktor-faktor Penghambat Kepolisian dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *on-line* antara lain :

---

<sup>10</sup>Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2005

1. Faktor internal meliputi Faktor kuantitas penegak hukum, penegakan hukum yang kurang professional.
2. Faktor eksternal meliputi Faktor hukumnya sendiri termasuk di dalamnya belum sempurnanya perangkat hukum, faktor sarana dan fasilitas, faktor masyarakat termasuk di dalamnya masih rendahnya tingkat kesadaran hukum, dan faktor kebudayaan.

### **1. Faktor Internal**

mengingat tindak pidana perjudian *on-line* relatif baru di masyarakat, maka tentu saja penanganan tindak pidana perjudian *on-line* membutuhkan kecakapan dan keterampilan serta kemampuan intelektual dalam bidang tugasnya, sangat diperlukan bagi setiap aparat penegak. Berdasarkan wawancara dengan Iptu Josia Simarmata bahwa dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line* sebenarnya membutuhkan kejuruan khusus mengenai tindak pidana *Cyber* (tehnologi dan informasi) yang harus dimiliki oleh kepolisian mengingat tindak pidana asal (*predicate crime*) dapat ditangani oleh Penyidik disatuan manapun yang telah menemukan pidana asalnya, namun tidak semua kepolisian memiliki pembelajaran mengenai tindak pidana teknologi dan informasi (*cyber crime*).<sup>11</sup> Hal tersebut menjadi batasan SDM yang kurang dalam menangani tindak pidana cyber sehingga penanganannya cenderung lebih lama. Adapun hambatan hambatan yang terdapat dalam tubuh kepolisian adalah:<sup>12</sup>

1. Kualitas dan kuantitas penegak hukum dalam menangani tindak pidana perjudian online, yakni tidak semua kepolisian memiliki pembelajaran mengenai tindak pidana teknologi dan informasi (*cyber crime*). Hal tersebut menjadi batasan SDM yang kurang dalam menangani tindak pidana cyber sehingga penanganannya cenderung lebih lama.
2. Kurangnya apresiasi bagi anggota kepolisian dalam menangani kasus sehingga tidak ada gairah bagi aparat dalam mengoptimalkan kinerja menjalankan tugasnya.

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Inspektur Satu Josia Simarmata di Poldasu pada tanggal 4 juni 2018

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Komisararis Polisi T H Arifin Rangkuti di Poldasu pada tanggal 29 maret 2018



## 2. Faktor Eksternal

### I. Faktor hukum

Praktek penyelenggaraan penegakan hukum di lapangan sering kali terjadi pertentangan antara kepastian hukum dan keadilan. Hal ini terjadi dikarenakan konsepsi keadilan merupakan suatu rumusan yang bersifat abstrak, sedangkan kepastian hukum sudah ditentukan secara normative. Tindakan atau kebijakan yang tidak sepenuhnya berdasarkan hukum atau undang-undang merupakan suatu yang dapat dibenarkan sepanjang kebijakan atau tindakan tersebut tidak bertentangan dengan hukum. Oleh karenanya penegakan hukum merupakan proses penyesuaian antara nilai-nilai dan kaidah-kaidah serta pada perilaku nyata yang bertujuan untuk mencapai kedamaian.

### II. Faktor Sarana dan Prasarana

Dalam proses penegakan hukum, sarana dan prasarana hukum mutlak diperlukan untuk memperlancar dan terciptanya kepastian hukum. Sarana dan prasarana hukum yang memadai dimaksudkan untuk mengimbangi kemajuan teknologi dan globalisasi, dengan menggunakan teknologi computer, kejahatan pemalsuan uang dengan menggunakan peralatan canggih, tanpa terkecuali kejahatan perjudian *on-line*. Semua jenis kejahatan di atas dapat dikatakan sebagai kejahatan teknologi informasi dan transaksi Elektronik (*cyber Crime*), sehingga penanganannya pun memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai.<sup>13</sup>

Tanpa adanya sarana atau fasilitas tertentu, maka tidak mungkin penegakan hukum akan berlangsung dengan lancar. Sarana atau fasilitas tersebut antara lain, mencakup tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik, peralatan yang memadai, dan seterusnya. Kalau hal-hal itu tidak terpenuhi, maka mustahil penegakan hukum akan mencapai tujuannya.<sup>14</sup> tindak pidana perjudian *on-line* biasanya menggunakan teknologi dan informasi yang canggih, maka fasilitas komputer atau laptop tentu sangat dibutuhkan selain itu karena tindak perjudian *on-line* di Poldasu di tangani oleh subdit II maka kemampuan untuk menelusuri transaksi dan akun-akun masih dapat teratasi.<sup>15</sup> Hal ini sejalan dengan pendapat Soerjono Soekanto dalam hal

---

<sup>13</sup> Chairuman Harahap, *Op.Cit.* halaman 37

<sup>14</sup> Soerjono Soekanto, *Op.Cit.* halaman 37.

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Komisarisi Polisi Lukmin Siregar di Poldasu pada tanggal 4 juni 2018

peranan sarana dan prasana bahwa penegak hukum sebaiknya menganut jalan pikiran sebagai berikut:<sup>16</sup>

### III. Faktor Masyarakat

Kesadaran hukum masyarakat yang masih rendah dapat menjadi hambatan bagi proses penegakan hukum. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya rasa enggan masyarakat untuk menyampaikan laporan atau menjadi saksi atas terjadinya suatu proses penegakan hukum, hal tersebut tidak semata-mata menggambarkan rendahnya kesadaran hukum masyarakat, karena masih ada faktor lain, seperti belum adanya jaminan perlindungan terhadap saksi.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepolisian Daerah Sumatera Utara (Poldasu) bahwa Tingkat kesadaran masyarakat umum untuk penegakan hukum sangat kurang karena kebanyakan masyarakat berpikiran masih takut, enggan atau malas berurusan dengan hukum,

### C. Kebijakan Kepolisian Dalam Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online

untuk mencari jalan keluar dalam rangka mencegah dan menanggulangi tindak pidana perjudian *on-line* oleh Kepolisian terdapat upaya-upaya yang dapat dilakukan antara lain:

1. Upaya Pre-entif
2. Upaya Preventif
3. Upaya Represif

#### 1. Upaya Pre-entif

Berbicara penanggulangan kejahatan yang dilakukan oleh Kepolisian salah satunya dengan cara pre-entif, maka berbicara tentang upaya yang dilakukan oleh Kepolisian dengan cara pembinaan masyarakat.<sup>18</sup> Upaya Pre-Entif disini adalah upaya-upaya awal yang dilakukan untuk mencegah terjadinya tindak pidana. Usaha-usaha yang dilakukan dalam penanggulangan kejahatan secara pre-entif adalah menanamkan nilai-nilai/norma-norma yang baik sehingga norma-norma tersebut terinternalisasi dalam diri seseorang. Meskipun ada kesempatan untuk melakukan pelanggaran atau kejahatan tapi tidak ada niatnya

---

<sup>16</sup> Soerjono Soekanto, *Op.Cit*, halaman 44

<sup>17</sup> Chairuman Harahap, *Op.Cit*, halaman 36

<sup>18</sup> Mahmud Mulyadi, *Criminal Policy: Kebijakan Integral Penanggulangan Kejahatan Kekerasan*, Medan: Pustaka Bangsa Press, 2008, halaman 313.

untuk melakukan hal tersebut maka tidak akan terjadi kejahatan. Jadi dalam usaha pre-entif faktor niat menjadi hilang meskipun ada kesempatan.<sup>19</sup>

Upaya pre-entif yang dilakukan oleh Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah yaitu melakukan pencegahan secara dini terhadap tindak pidana asal atau *predicate crimenya* terlebih dahulu karena perjudian *on-line* tidak akan ada apabila tindak pidana asal dapat dicegah secara dini.

## 2. Upaya Preventif

Upaya preventif adalah merupakan tindak lanjut dari upaya Pre-Entif yang masih dalam tataran pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Dalam upaya preventif yang ditekankan adalah menghilangkan kesempatan untuk dilakukannya kejahatan.<sup>20</sup> Upaya preventif pihak Kepolisian termasuk kedalam kebijakan penanggulangan kejahatan melalui pendekatan non penal. Kebijakan penanggulangan kejahatan lewat jalur non penal lebih bersifat tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Tahap ini merupakan suatu upaya oleh Kepolisian untuk mencegah kejahatan yang sudah terlihat adanya kecenderungan mengarah ke tindak pidana perjudian *on-line*. Fungsi preventif berbicara mengenai upaya polisi untuk mencegah bertemunya unsur niat dan unsur kesempatan. Usaha ini dilakukan dengan melakukan kegiatan-kegiatan berupa mengatur, menjaga, mengawal, dan patroli serta penggelaran razia-razia.<sup>21</sup>

Pencegahan terjadinya kejahatan sebenarnya merupakan salah satu tugas yang diamanatkan kepada Polri dalam Pasal 13 Undang-Undang No.2 Tahun 2002, yang menyatakan tugas pokok kepolisian Republik Indonesia adalah:

- a. Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat;
- b. Menegakkan hukum; dan
- c. Memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.

Usaha-usaha penanggulangan tindak pidana perjudian *on-line* secara preventif yang dilakukan oleh Kepolisian Daerah Sumatera Utara (Poldasu)

---

<sup>19</sup> <http://digilib.unila.ac.id/6264/13/BAB%20I.pdf> diakses pada 2 april 2018

<sup>20</sup> <http://digilib.unila.ac.id/6264/13/BAB%20I.pdf> diakses pada 2 april 2018

<sup>21</sup> Mahmud Mulyadi, *Op.Cit*, hal. 83

adalah melakukan pencegahan dengan melakukan diskusi, mengikuti seminar yang bekerja sama dengan instansi seperti Kementerian Komunikasi dan dan Informasi (Kemenkominfo) serta instansi atau perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyedia halaman website yang berhubungan dengan koneksi internet, hal ini di lakukan untuk meningkatkan kemampuan aparat instansi dalam penegakan hukum perjudian *on-line* melalui pelatihan seminar.<sup>22</sup>

Upaya lain yang di lakukan kepolisian adalah berupa melakukan penyuluhan terhadap warung penyedia jasa internet (warnet) agar tidak memberikan akses bagi pelaku perjudian on-line. Selain itu Kepolisian juga melakukan razia terhadap warnet dan warung penyedia jaringan internet, serta melakukan patroli rutin untuk mengingatkan masyarakat agar tidak melakukan tindak pidana dalam mengakses jaringan internet.<sup>23</sup>

### **3. Upaya Represif**

Tindakan Represif ialah segala tindakan yang dilakukan oleh aparaturnya penegak hukum sesudah terjadi kejahatan atau tindak pidana. Telah dikemukakan di atas, bahwa tindakan represif sebenarnya juga dapat dipandang sebagai preventif dalam arti luas. Termasuk tindakan represif adalah penyidikan, penyidikan lanjutan, penuntutan dan seterusnya.<sup>24</sup> Tahap ini diterapkan kepada mereka yang telah melakukan tindak pidana perjudian *on-line* kemudian diproses dan dilanjutkan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yaitu dengan mengikuti prosedur dalam sistem peradilan pidana, dengan dimulainya penyelidikan, penyidikan, penangkapan atau penahanan.

---

<sup>22</sup>Hasil wawancara dengan Komisaris Polisi Lukmin siregar di Poldasu pada tanggal 4 juni 2018

<sup>23</sup>Hasil wawancara dengan Komisaris Polisi T H Arifin Rangkuti di Poldasu pada tanggal 29 maret 2018

<sup>24</sup>Sudarto, *Op.Cit*, hal.118.

### III. Penutup

#### A. Kesimpulan

Adapun yang menjadi kesimpulan dari keseluruhan pembahasan bab terhadap permasalahan yang ada dalam skripsi ini adalah:

1. Tindak pidana perjudian telah diatur dalam Hukum Positif di Indonesia yang tercantum pada:
  - a. Tindak pidana perjudian ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Tindak pidana perjudian diatur dalam Bab XIV Pasal 303 dan 303 bis KUHP dan ditetapkan sebagai kejahatan terhadap kesopanan karena dapat mengganggu ketertiban dalam masyarakat.
  - b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam Undang-undang ini mengatur tentang beberapa perubahan pasal dalam KUHP yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian.
  - c. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang ini mengatur larangan perjudian terdapat dalam Bab VII tentang perbuatan yang dilarang pada Pasal 27 ayat (2). Ketentuan hukum dalam pasal tersebut mengandung unsur-unsur subyektif dan unsur obyektif. Unsur-unsur yang terdapat pada pasal tersebut tidak menghilangkan unsur perjudian pada pasal 303 KUHP yang merupakan parameter tindak pidana perjudian di indonesia
  - d. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Di dalam Peraturan Pemerintah tersebut juga diatur tentang bentuk-bentuk dan jenis-jenis perjudian, larangan pemberian izin terhadap penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, yaitu dalam Pasal 1 ayat (1).
2. Faktor –faktor penghambat kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana *perjudian on-line* adalah:
  - a. Faktor internal :Faktor Penegak Hukum dimana dalam kenyataanya harus diakui bahwa masih ada aparat penegak hukum seperti penyidik

yang kurang profesional sehingga penanganan kasus yang sering terlambat.

b. Faktor Eksternal :

- i. Faktor Hukum dimana
  - ii. Faktor sarana dan prasarana yaitu dimana masih minimnya sarana dan prasarana kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana *perjudian on-line* .
  - iii. Faktor masyarakat dimana pada umumnya kesadaran masyarakat umum tentang tindak pidana *perjudian on-line* masih kurang dan sulit untuk bekerjasama dengan kepolisian karena kebanyakan masyarakat berpikiran masih takut, enggan atau malas berurusan dengan hukum.
  - iv. Faktor Kebudayaan dimana Sistem komunikasi dan jaringan sosial media yang bebas membuat masyarakat mudah untuk membuka akun ataupun website baru sehingga tidak terkontrolnya animo masyarakat dalam mengakses internet.
3. Peran kepolisian dalam upaya penanggulangan tindak pidana *perjudian on-line* yaitu dengan upaya pre-entif dimana Kepolisian melakukan penyuluhan atau himbuan untuk setiap masyarakat melalui media cetak, maupun media elektronik. Upaya Preventif yaitu kepolisian melakukan seminar dan melakukan kerjasama dengan Kemenkominfo dan pihak terkait lainnya,. Upaya represif yang dilakukan oleh kepolisian yaitu menindaklanjuti setiap kasus *cybercrime*. Setelah dua alat bukti terpenuhi maka penyidik mengeluarkan Surat Perintah Penyidikan (Sprindik) dan membuat Surat Pemberitahuan Dimulainya Penyidikan (SPDP) ke JPU dan menyerahkan berkas perkara ke JPU.

**B. Saran**

1. Perlunya peningkatan kegiatan penyuluhan dan himbuan oleh Kepolisian kepada masyarakat agar masyarakat paham dan sadar hukum sehingga dapat berperan aktif mengawasi jalannya proses penegakan hukum tindak pidana *perjudian on-line*.
2. Perlunya kecakapan dan keterampilan serta kemampuan intelektual dalam bidang tugas oleh Kepolisian untuk menanggulangi tindak pidana *perjudian on-line* dengan pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi Kepolisian.

3. Perlunya peningkatan kerjasama antara instansi terkait dalam menanggulangi tindak pidana *perjudian on-line* dalam menyelesaikan setiap kasus tindak pidana *perjudian on-line* dengan berpedoman kepada asas-asas hukum dan peraturan hukum yang berlaku dalam rangka pencapaian pembangunan hukum.

## Daftar Pustaka

### A. Buku

- Abdussalam, R, *Evaluasi Pelaksanaan Sistem Peradilan Pidana di Indonesia*, Dinas Hukum Polri, 1997,
- Ali, H. Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, , Jakarta: SinarGrafika 2013.
- Arief, Barda Nawawi, *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan dan Pengembangan Hukum Pidana*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti 2006
- Arief, Barda Nawawi, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana : Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*, Jakara: Kencana , 2008.
- Arief, BardaNawawi, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Bisri,Ilham, *SistemHukum Indonesia*, Jakarta: Grafindo Persada,, 2004
- Suhariyanto, Budi, *TindakPidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012
- Chazawi, Adami, *PelajaranHukum Pidana 1*, Jakarta; PT Raja Grafindo Persada,, 2005.
- Ediwarman, *Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Yogyakarta: GENTA Publising 2016
- Faal, M, *Penyaringan Perkara Pidana Oleh Polisi (Diskresi Kepolisian)*, Jakarta: PT. Pradnya Paramita, 1991,
- Hamdan, M, *PolitikHukumPidana*, Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 1997
- Harahap, Chairuman,*Merajut Kolektivitas Melalui Penegakan Supremasi Hukum*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2003
- Harahap, Yahya,*Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP Penyidikan dan Penuntutan*, Jakarta:Sinar Grafika, 2010,
- Hasibuan, Syafrudin. S, *Bunga Rampai Hukum Pidana dan Kriminologi: Menyambut 70 Tahun Profesor H.M. Daud*, Medan: Pustaka Bangsa Press, 2004.
- Kansil, C.S.T. danKansil, Christine S.T., *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Jakarta: Pradnya Paramita, 2004.
- Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*, Rajawali Jilid I, Jakarta: 1981.
- Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*,Jilid 1, , Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda 2015.



- Lamintang, P.A.F, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, , Jakarta: SinarGrafika 2014.
- Manan, Abdul, *Apek-aspek Pengubah Hukum*, Jakarta :Kencana, 2006
- Mulyadi, Mahmud, *Criminal Policy : Pendekatan Integral Penal Policy dan Non Penal Policy dalam Penanggulangan Kejahatan Kekerasan*, , Medan: Pustaka Bangsa Press 2008.
- Mulyadi, Mahmud, *Kepolisian Dalam Sistem Peradilan Pidana*, Medan: USU Press, 2009
- Mutiara, Dali, *Tafsiran KUHP*, Jakarta: , Bintang Indonesia 1962.
- Prasetyo, Teguh, dan Barkatullah, Abdul Halim, *Politik Hukum Pidana : Kajian Kebijakan Kriminalisasi dan Dekriminalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Rahardi, H.Pudi, *Hukum Kepolisian :Kemandirian, Profesionalisme Dan ReformasiPolri*, Surabaya: LaksBangGrafika, 2014.
- Raharjo, Agus, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2002,
- Rahardjo, Satjipto, *Polisi Indonesia Mandiri*, Jurnal Kajian Ilmu Kepolisian Univeritas Indonesi, Jakarta, 1996.
- Rukmini, Mien,*Aspek Hukum Pidana dan Kriminologi (Sebuah Bunga Rampai)*, Bandung: P.T. Alumni, 2006,
- Tabah, Anton, *MenatapDengan Mata Hati Polisi Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Bandung: Alumni, 1981,
- Sudarto, *Kapita Selecta Hukum Pidana*, Bandung: Alumni, 1981,
- Soekanto, Soerjono,*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2005
- Wahid danLabib, M, *Kejahaan Mayantara(cybercrime)*, Bandung: RefikaAditama, 2005
- Wahyudi, R, *Pengantar Ilmu Kepolisian*, Sukabumi:Akabri, Pol, 1975

## **B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

- Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1948.

Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana*, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981.

Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Penertiban Perjudian*, Undang-Undang Republik Indonesia nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian,

Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian*, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981.

Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008.

Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia*, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002.

### **C. NASKAH AKADEMIK**

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2005.

Putlitbang Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung RI, *Naskah Akademis Kejahatan Internet (cybercrime)*, 2004

### **D. INTERNET**

<http://digilib.unila.ac.id/6264/13/BAB%20I.pdf> diakses pada 2 april 2018