

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan umat manusia pada abad ke-21 diwarnai oleh fenomena disrupsi teknologi yang dimanifestasikan melalui Revolusi Industri 4.0. Era ini ditandai dengan konvergensi antara teknologi fisik, digital, dan biologis, yang secara fundamental mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi.¹ Internet, yang semula merupakan medium pertukaran informasi, telah berevolusi menjadi sebuah yurisdiksi baru yang dikenal sebagai ruang siber (*cyberspace*).

Ruang siber menghadirkan realitas virtual yang berjalan paralel dengan dunia fisik, menciptakan tatanan sosial, ekonomi, dan hukum yang baru. Karakteristik utamanya yang bersifat borderless (tanpa batas wilayah negara), anonim, dan beroperasi dalam kecepatan tinggi telah memberikan kemudahan yang tak terbayangkan sebelumnya.² Konsep ruang siber ini menjadi fundamental dalam memahami hukum siber (*cyber law*), karena ia menciptakan sebuah "wilayah" baru yang tidak terikat oleh batas-batas teritorial tradisional.³

Namun, di samping dampak positif yang luar biasa, kemajuan teknologi informasi ini juga membawa "sisi gelap" (*the dark side of technology*). Internet

¹ Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Geneva, World Economic Forum, 2018, hlm. 12

² Ahmad M. Ramli, *Cyber Law & HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Jakarta, Refika Aditama, 2020, hlm. 2

³ Sahat Maruli T. Situmeang, *Cyber Law*, Bandung, CV.Cakra, 2020, hlm. 15

menjadi medium yang sangat efisien untuk melakukan berbagai bentuk kejahatan. Terjadi pergeseran paradigma kejahatan dari bentuk konvensional ke bentuk modern yang memanfaatkan teknologi, atau dikenal luas sebagai *Cybercrime*.⁴ *Cybercrime* itu sendiri dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana atau alat, atau komputer itu sendiri yang menjadi objek kejahatan.⁵

Kejahatan siber memiliki karakteristik yang berbeda secara fundamental dari kejahatan konvensional. Pelaku tidak memerlukan kehadiran fisik di lokasi korban, jejak digital dapat dengan mudah disamarkan melalui teknik enkripsi atau penggunaan *Virtual Private Network* (VPN), dan yurisdiksi penegakan hukum menjadi kabur (*blurring of jurisdiction*) karena pelaku, korban, dan locus delicti (tempat kejadian perkara) dapat tersebar di berbagai negara.⁶ Masalah yurisdiksi ini menjadi tantangan utama bagi kedaulatan negara dalam penegakan hukum di ruang siber.⁷ Selain itu, penggunaan teknologi seperti proxy atau *Virtual Private Network* (VPN) secara teknis memang dirancang untuk menyembunyikan lokasi asli pengguna, yang menambah kompleksitas pelacakan forensik digital.⁸

⁴ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Kriminal (Criminal Policy), Upaya Penanggulangan Kejahatan dengan Pendekatan Kriminologi, Hukum Pidana, dan Victimologi*, Jakarta, Kencana, 2019, hlm. 88

⁵ Afrizal Zein dan Christien Rozali, *Cyber Crime, Cyber Law, Dan Cyber War*, Purbalingga, Eureka Media Aksara, 2024, hlm. 22

⁶ Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta, Tatanusa, 2018, hlm. 55-60

⁷ Benny Irawan, "Perspective of State Sovereignty in Law Enforcement Related to Cyberlaw Jurisdiction", *Law Reform*, Vol. 21, No. 1, 2025, hlm. 122

⁸ Hanafi, *Dasar Cyber Security dan Forensic*, Yogyakarta, Teknosain, 2023, hlm. 31

Salah satu manifestasi *Cybercrime* yang menunjukkan eskalasi paling mengkhawatirkan di Indonesia adalah tindak pidana perjudian online (daring). Perjudian, secara sosiologis, merupakan penyakit masyarakat yang telah lama ada. Namun, transformasinya ke platform digital telah memperburuk dampaknya secara eksponensial. Jika perjudian konvensional memerlukan tempat fisik dan interaksi tatap muka yang terbatas, perjudian online dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja melalui gawai (*gadget*) yang terhubung ke internet.⁹

Kemudahan akses ini, ditambah dengan promosi masif melalui media sosial, pesan instan, dan bahkan peretasan situs-situs pemerintah, telah menjerat berbagai lapisan masyarakat, dari perkotaan hingga pedesaan, tanpa memandang usia atau latar belakang ekonomi.

Dampak destruktif perjudian online meluas ke berbagai dimensi. Secara ekonomi, ia menyebabkan kerugian finansial individu yang berujung pada kemiskinan, peningkatan utang seringkali melalui pinjaman online (*pinjol*) ilegal dan penggelapan. Dalam skala makro, berpotensi menjadi sarana tindak pidana pencucian uang (TPPU) atau money laundering, di mana uang hasil kejahatan dibersihkan melalui transaksi perjudian yang kompleks.¹⁰

Secara sosial, perjudian online memicu disfungsi keluarga, perceraian, penelantaran anak, dan seringkali menjadi pemicu bagi pelaku untuk melakukan kejahatan lain (seperti pencurian atau perampokan) demi membiayai

⁹ Dewi, "*Aspek Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian Online*", Jurnal Analogi Hukum, Vol. 2, No. 3, 2020, hlm. 301

¹⁰ Yenti Garnasih, *Tindak Pidana Pencucian Uang, Perkembangan dan Dampaknya*, Jakarta, Sinar Grafika, 2019, hlm. 112

kecanduannya.¹¹ Dari perspektif psikologis, perjudian online memiliki daya adiktif yang sangat tinggi, yang oleh beberapa ahli disetarakan dengan kecanduan narkoba. Dalam konteks sistem hukum Indonesia (*Das Sollen*), negara telah mengambil sikap yang tegas dan jelas. Politik hukum pidana Indonesia, yang bersumber dari nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, memandang perjudian sebagai perbuatan yang bertentangan dengan moralitas, agama, dan dapat merusak tatanan sosial.¹²

Oleh karena itu, perjudian dalam bentuk apapun diklasifikasikan sebagai tindak pidana (kejahatan). Landasan normatif utama untuk pemberantasan perjudian ditemukan dalam dua instrumen hukum. Pertama, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang secara spesifik mengatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 KUHP menargetkan mereka yang "dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi" atau "turut serta dalam perusahaan untuk itu", dengan ancaman pidana yang berat, yang menunjukkan keseriusan negara dalam memberantasnya.¹³ Meskipun KUHP adalah hukum yang lebih dulu ada, prinsip-prinsipnya tetap relevan dan menjadi dasar (*lex generalis*) bagi pengaturan kejahatan yang lebih modern, termasuk yang berkaitan dengan ruang siber.¹⁴

¹¹ Topo Santoso dan Eva Achjani Zulfa, *Kriminologi*, Jakarta, Rajawali Pers, 2021, hlm. 234

¹² Romli Atmasasmita, *Sistem Peradilan Pidana (Criminal Justice System) Perspektif Politik Hukum*, Bandung, Bintang Lima, 2018, hlm. 45

¹³ Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Jakarta, Bumi Aksara, 2019, hlm. 110

¹⁴ Ibrahim Fikma Edrisy, *Pengantar Hukum Siber*, Yogyakarta, Deepublish, 2019, hlm. 28

Selanjutnya, menyadari bahwa KUHP konvensional memiliki keterbatasan dalam menjangkau kejahatan di ruang siber, Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. UU ITE secara khusus (*lex specialis*) menangani perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan tegas menyatakan: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Ketentuan ini kemudian diperkuat dengan sanksi pidana dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Keberadaan regulasi ini seharusnya menjadi barrier hukum yang efektif untuk mencegah dan menindak praktik perjudian online di seluruh wilayah yurisdiksi Indonesia.¹⁵

Akan tetapi, pada tataran realitas empiris (*Das Sein*), terjadi sebuah kesenjangan (gap) yang sangat lebar antara kondisi ideal yang diamanatkan oleh undang-undang (*Das Sollen*) dengan fakta yang terjadi di lapangan. Alih-alih menurun, praktik perjudian online justru menunjukkan vitalitas yang mengkhawatirkan. Laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) secara konsisten menunjukkan perputaran uang dari judi online yang mencapai ratusan triliun rupiah setiap tahunnya, angka yang fantastis dan mengindikasikan masifnya aktivitas ilegal ini.¹⁶

¹⁵ Shinta Agustina dan Tim, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik, Teori dan Praktik*, Depok, RajaGrafindo Persada, 2022, hlm. 178

¹⁶ PPATK, *Laporan Tahunan dan Analisis Transaksi Keuangan Mencurigakan 2022*, Jakarta, PPATK, 2023, hlm. 50

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) juga telah melaporkan pemblokiran jutaan konten dan situs web bermuatan perjudian, namun seperti "patah satu tumbuh seribu", situs-situs baru terus bermunculan dengan tautan (link) alternatif yang berbeda.¹⁷

Fenomena ini menunjukkan bahwa penegakan hukum pidana terhadap perjudian online di Indonesia belum berjalan efektif. Penegakan hukum (law enforcement), dalam arti luas, adalah sebuah sistem yang melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Menurut teori sistem hukum dari Lawrence M. Friedman, efektivitas penegakan hukum bergantung pada tiga komponen utama: (1) Substansi Hukum (*Legal Substance*), yaitu norma atau aturan hukumnya; (2) Struktur Hukum (*Legal Structure*), yaitu aparatur penegak hukumnya; dan (3) Budaya Hukum (*Legal Culture*), yaitu pandangan dan kesadaran hukum masyarakat.¹⁸ Meskipun Indonesia memiliki substansi hukum yang kuat (KUHP dan UU ITE), namun pada tataran struktur (aparat) dan kultur (masyarakat), tampaknya masih terdapat hambatan yang signifikan.

Lebih lanjut, Soerjono Soekanto mengidentifikasi lima faktor yang memengaruhi efektivitas penegakan hukum, yaitu: (1) faktor hukumnya sendiri (undang-undang), (2) faktor penegak hukum, (3) faktor sarana atau fasilitas pendukung, (4) faktor masyarakat, dan (5) faktor kebudayaan.¹⁹ Kelima faktor ini saling berkaitan dan menentukan berhasil atau tidaknya upaya penegakan

¹⁷ Kominfo, "Siaran Pers No. 234/HM/KOMINFO/08/2023 tentang Penanganan Konten Perjudian Online", <https://www.komdigi.go.id/>. Diakses pada 14 November 2025

¹⁸ Lawrence M. Friedman, *The Legal System, A Social Science Perspective*, New York, Russell Sage Foundation, 1975, hlm. 15.

¹⁹ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta, RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 8-10

hukum di lapangan. Dalam kasus perjudian online, faktor penegak hukum (struktur) dan faktor sarana (fasilitas) menjadi sangat krusial.

Tugas dan tanggung jawab utama penegakan hukum pidana berada di pundak Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri), sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Polri, melalui unit-unit Reserse Kriminal (Reskrim) dan unit *Cyber crime*, merupakan garda terdepan (*front liner*) dalam proses penyelidikan dan penyidikan tindak pidana perjudian online.²⁰ Proses penegakan hukum ini, terutama dalam konteks pidana *cyber*, memerlukan pemahaman mendalam tidak hanya pada hukum acara pidana konvensional, tetapi juga pada aspek-aspek teknis penyelidikan digital.²¹

Keberhasilan penanggulangan kejahatan ini sangat bergantung pada efektivitas kinerja Polri di lapangan. Namun, Polri menghadapi tantangan teknis yang tidak mudah, seperti kesulitan melacak pelaku yang servernya berada di luar negeri (masalah yurisdiksi), anonimitas pelaku yang menggunakan data palsu, serta sistem pembayaran yang semakin rumit melalui *payment gateway*, *cryptocurrency*, atau deposit pulsa.²²

Fenomena maraknya perjudian online ini tidak hanya menjadi masalah di kota-kota metropolitan yang identik dengan penetrasi internet tinggi.

²⁰ Putra, "Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Polda DIY)", *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Vol. 2, No. 3 (2020), hlm. 375

²¹ Husamuddin MZ, et al., *Hukum Acara Pidana & Pidana Cyber* (Aceh, PT Media Penerbit Indonesia, 2022), hlm. 120

²² Sianturi, S. R., & Hiariej, E. O. S., "Problematika Penegakan Hukum Pidana terhadap Kejahatan Perjudian Daring (Online) Lintas Negara", *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, Vol. 28, No. 2 (2021), hlm. 360

Realitasnya, kejahatan ini telah menyebar dan meresap hingga ke wilayah-wilayah kabupaten, termasuk di wilayah hukum Polres Ciamis. Sebagai satuan kewilayahan, Polres Ciamis memiliki tanggung jawab langsung untuk menciptakan keamanan dan ketertiban masyarakat serta menegakkan hukum terhadap segala bentuk tindak pidana di wilayahnya, termasuk perjudian online. Efektivitas Polres Ciamis dalam menjalankan fungsi penegakan hukum ini menjadi sebuah pertanyaan penelitian yang krusial.

Sebagai bukti nyata dari permasalahan ini di tingkat lokal, data awal yang diperoleh peneliti dari pemberitaan media lokal menunjukkan bahwa Polres Ciamis telah melakukan upaya penindakan. Sebagai contoh, pada awal tahun 2024, Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim) Polres Ciamis berhasil mengungkap salah satu jaringan perjudian online jenis "Slot" yang beroperasi di wilayahnya. Dalam pengungkapan tersebut, dilaporkan beberapa orang ditangkap yang berperan sebagai agen dan pemain, dengan barang bukti berupa beberapa unit gawai, buku rekening yang digunakan untuk menampung deposit, dan sejumlah uang tunai.²³

Kasus ini mengkonfirmasi bahwa praktik *Cybercrime* ini telah meresap secara nyata dan bukan lagi sekadar fenomena perkotaan, melainkan telah menjangkau komunitas di wilayah Ciamis. Akan tetapi, pengungkapan kasus tersebut juga memunculkan pertanyaan lebih lanjut. Meskipun penindakan telah dilakukan, keluhan masyarakat dan kemudahan mengakses situs-situs perjudian

²³ TB News. " Polres Ciamis Berhasil Bongkar Jaringan Judi Online Internasional Beromzet Rp 356,72 Miliar", <https://tribratanews.jabar.polri.go.id/polres-ciamis-berhasil-bongkar-jaringan-judi-online-internasional-beromzet-rp-35672-miliar/>. Diakses tanggal 02 November 2025

baru di wilayah Ciamis diindikasikan masih terus berlanjut. Hal ini menunjukkan adanya tantangan yang persisten dan kompleks yang dihadapi oleh aparat di tingkat lokal. Oleh karena itu, penting untuk mengukur efektivitas penegakan hukum ini secara komprehensif: tidak hanya dari jumlah kasus yang berhasil diungkap (aspek kuantitatif), tetapi juga menganalisis kendala-kendala yang dihadapi di lapangan dan dampaknya terhadap efek jera (*deterrent effect*) bagi masyarakat (aspek kualitatif).

Penelitian ini menjadi penting karena akan memetakan efektivitas penegakan hukum pada level implementasi (Polres) yang merupakan ujung tombak. Dengan menggunakan kerangka teori efektivitas hukum dari Soerjono Soekanto, penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat Polres Ciamis dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis bagi pengembangan studi hukum pidana dan *cyber law*, serta memberikan masukan praktis bagi Polres Ciamis dan Polri secara umum dalam merumuskan strategi penanggulangan yang lebih efektif di masa depan.

Berdasarkan seluruh uraian kesenjangan antara *Das Sollen* (norma hukum yang ideal) dan *Das Sein* (realitas empiris di lapangan) serta urgensi untuk mengevaluasi kinerja aparat penegak hukum di tingkat lokal, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam permasalahan ini dalam sebuah penelitian hukum empiris dengan judul: **"Efektivitas Penegakan Hukum dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online di Polres Ciamis"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat kesenjangan (gap) antara regulasi yang ada (*Das Sollen*) dengan kenyataan di lapangan (*Das Sein*) terkait pemberantasan perjudian online. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis implementasi dan efektivitas aparat penegak hukum di tingkat lokal. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas penegakan hukum yang dilakukan oleh Polres Ciamis dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online ?
2. Faktor-faktor apa sajakah yang menjadi penghambat Polres Ciamis dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online ?
3. Upaya apa sajakah yang dilakukan oleh Polres Ciamis untuk mengatasi faktor-faktor penghambat dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penegakan hukum yang dilakukan oleh Polres Ciamis dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online.
2. Untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penghambat Polres Ciamis dalam upaya menanggulangi tindak pidana perjudian online.

3. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis upaya-upaya yang dilakukan Polres Ciamis dalam mengatasi faktor-faktor penghambat demi meningkatkan efektivitas penanggulangan tindak pidana perjudian online.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan, baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoretis (Akademis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang Hukum Pidana, Hukum Siber (*Cyber law*), dan Sosiologi Hukum. Secara spesifik, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai penerapan teori efektivitas penegakan hukum (khususnya teori Soerjono Soekanto) dalam konteks kejahatan siber yang bersifat lintas batas dan teknologis di tingkat satuan kewilayahan (Polres).

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan evaluasi yang konstruktif bagi jajaran Polres Ciamis dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan kinerjanya. Lebih luas lagi, temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) dalam merumuskan kebijakan dan strategi penanggulangan *Cybercrime*, khususnya perjudian online, yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berpijak pada permasalahan pokok mengenai kesenjangan antara *Das Sollen* (hukum yang dicita-citakan) dengan *Das Sein* (hukum dalam kenyataannya) dalam penanggulangan tindak pidana perjudian online. Pendekatan penelitian ini adalah yuridis empiris atau sosiologi hukum, yang memandang hukum bukan hanya sebagai sekumpulan norma dalam undang-undang (law in books), tetapi juga sebagai gejala sosial yang hidup dan bekerja dalam masyarakat (law in action).

Fokus penelitian adalah "Efektivitas Penegakan Hukum". Penegakan hukum (law enforcement) itu sendiri dapat dipahami sebagai sebuah sistem. Lawrence M. Friedman, seorang pakar sosiologi hukum, mengemukakan bahwa sistem hukum terdiri dari tiga komponen utama yang saling berinteraksi: (1) Substansi Hukum (*Legal Substance*), (2) Struktur Hukum (*Legal Structure*), dan (3) Budaya Hukum (*Legal Culture*).²⁴ Efektivitas penegakan hukum hanya dapat tercapai jika ketiga komponen ini berfungsi secara harmonis.

Untuk mengukur atau menganalisis "efektivitas" dari sistem tersebut, penelitian ini menggunakan kerangka teori efektivitas penegakan hukum yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto. Teori ini dianggap paling relevan dan komprehensif untuk membedah implementasi hukum di Indonesia. Soerjono Soekanto merinci lima faktor yang saling memengaruhi dan menentukan berhasil tidaknya suatu proses penegakan hukum, yaitu:²⁵

²⁴ Lawrence M. Friedman, *Op. Cit.*, hlm 67

²⁵ Soerjono Soekanto, *Op. Cit.*, hlm 10

1. Faktor Hukumnya Sendiri (Substansi Hukum)

Faktor ini mencakup peraturan perundang-undangan. Dalam konteks ini, substansi hukumnya adalah Pasal 303 & 303 bis KUHP sebagai *lex generalis* dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE sebagai *lex specialis*. Analisis akan difokuskan pada: (a) Apakah norma tersebut sudah sinkron dan tidak tumpang tindih? (b) Apakah norma tersebut memiliki daya jangkau untuk mengatasi tantangan teknis seperti server di luar negeri (masalah yurisdiksi) dan anonimitas pelaku?

2. Faktor Penegak Hukum (Struktur Hukum)

Faktor ini merujuk pada aparat yang berwenang menerapkan hukum. Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah Polres Ciamis, khususnya Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim) dan/atau unit yang menangani *Cybercrime*. Aspek yang akan diteliti meliputi: (a) Kuantitas personel yang memadai; (b) Kualitas personel, terutama penguasaan keterampilan teknis investigasi siber dan forensik digital; (c) Integritas dan komitmen aparat dalam memberantas perjudian online tanpa pandang bulu.

3. Faktor Sarana atau Fasilitas Pendukung

Faktor ini berkaitan dengan infrastruktur pendukung kinerja aparat. Dalam konteks *Cybercrime*, sarana menjadi sangat vital. Analisis akan mencakup: (a) Ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) khusus untuk pelacakan (misal: IP tracking), patroli siber, dan analisis forensik digital; (b) Anggaran operasional yang memadai untuk

mendukung penyelidikan siber yang seringkali kompleks dan memakan biaya.

4. Faktor Masyarakat

Faktor ini melihat pada kesadaran hukum (legal consciousness) dan partisipasi masyarakat di wilayah Ciamis. Aspek yang diteliti adalah: (a) Apakah masyarakat memandang perjudian online sebagai kejahatan serius yang merusak, atau sekadar "permainan iseng"? (b) Sejauh mana partisipasi aktif masyarakat dalam melaporkan kegiatan tersebut (misal: lapor ke call center polisi, aduan konten, dll); (c) Adanya sikap permisif atau apatis dari masyarakat.

5. Faktor Kebudayaan

Faktor ini berkaitan dengan nilai-nilai dan pandangan yang berlaku di masyarakat yang dapat memengaruhi penegakan hukum. Ini mencakup: (a) Adanya budaya "ingin cepat kaya" atau "untung-untungan" yang menyuburkan praktik perjudian; (b) Budaya sungkan atau takut untuk melapor jika pelakunya adalah orang yang dikenal atau berpengaruh di lingkungan tersebut.

Secara skematis, alur pikir penelitian ini adalah sebagai berikut: Dimulai dari adanya masalah (kesenjangan *Das Sollen* vs *Das Sein*) berupa maraknya perjudian online di Ciamis meskipun ada larangan hukum (KUHP & UU ITE). Untuk menjawab, penelitian menggunakan analisis berupa Teori Efektivitas Hukum dari Soerjono Soekanto. Kelima faktor (Hukum, Aparat, Sarana, Masyarakat, Budaya) akan diteliti di Polres Ciamis. Hasil analisis

kelima faktor ini akan mengidentifikasi mana yang menjadi Faktor Pendukung dan mana yang menjadi Faktor Penghambat.

Gabungan dari analisis faktor-faktor inilah yang akan digunakan untuk menjawab Rumusan Masalah Pertama (mengenai tingkat Efektivitas penegakan hukum) dan Rumusan Masalah Kedua (mengenai Faktor Pendukung dan Penghambat). Selanjutnya, dari temuan faktor penghambat tersebut, akan dianalisis Rumusan Masalah Ketiga (mengenai Upaya apa yang telah dan seharusnya dilakukan Polres Ciamis).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai penyusunan tesis ini, maka penulis membagi pembahasan ke dalam 5 (lima) bab yang disusun secara sistematis. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar yang menguraikan gambaran umum penelitian, yang meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan. Bab ini berfungsi sebagai pijakan dasar arah dan fokus penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teoretis dan konseptual yang digunakan sebagai pisau analisis dalam penelitian. Pembahasannya

mencakup kajian mengenai teori efektivitas hukum, teori sistem penegakan hukum (menurut Soerjono Soekanto dan Lawrence M. Friedman), konsep tindak pidana perjudian online (cyber crime), serta tinjauan hukum positif berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

BAB III TINJAUAN UMUM TENTANG PENEGAKAN HUKUM DAN PERJUDIAN ONLINE

Bab ini membahas tinjauan umum yang mencakup kewenangan institusi Kepolisian Republik Indonesia (Polri) dalam melakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana siber, kebijakan kriminal (*criminal policy*) di Indonesia, serta karakteristik dan modus operandi kejahatan perjudian online secara umum.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti dari penelitian tesis yang memuat uraian hasil penelitian lapangan dan analisis teoretis (pembahasan). Bab ini dibagi menjadi dua sub utama: pertama, memaparkan data dan fakta lapangan yang meliputi gambaran umum wilayah hukum Polres Ciamis dan data kasus perjudian online. Kedua, menganalisis secara mendalam untuk menjawab tiga rumusan masalah, yaitu efektivitas penegakan hukum judi online, faktor-faktor pendukung dan penghambat (berdasarkan teori lima faktor penegakan hukum), serta

optimalisasi upaya penanggulangan (penal dan non-penal) yang dilakukan oleh Polres Ciamis.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari tesis yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan memuat jawaban secara singkat dan padat atas permasalahan yang telah dirumuskan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya. Sedangkan Saran berisi rekomendasi yang bersifat teoretis maupun praktis yang ditujukan kepada para penegak hukum, pemerintah daerah, dan masyarakat guna memaksimalkan penanggulangan tindak pidana perjudian online di masa mendatang.