BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat banyak berubah dengan adanya kemajuan teknologi dan komunikasi dari yang mulanya bersifat lokal menjadi yang bersifat global. Perubahan ini disebabkan dengan kehadiran teknologi dan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi misalnya *handphone/ smartphone* yang tidak disadari oleh kalangan masyarakat sekitar terutama remaja saat ini terkadang tidak merasakan dampak dari kecanggihan *handphone/ smartphone* itu sendiri sebab sudah di istimewakan oleh fitur-fitur yang sangat canggih di dalam *handphone/smartphone* itu sendiri. Dampak dari keduanya yaitu menjadikan anti sosial, kejahatan, kecanduan, mengganggu perkembangan anak, efek radiasi, merusak sikap dan perilaku remaja.[1]

Kecanggihan pada teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya memberikan dampak positif, namun juga mempunyai dampak yang tidak baik salah satunya yaitu dapat memberikan kesempatan untuk dijadikan alat untuk perbuatan tindak kejahatan-kejahatan baru (*cyber crime*) sehingga dibutuhkan upaya proteksi.[2] Kejahatan merupakan segala bentuk perbuatan yang memenuhi perumusan ketentuan-ketentuan Kitab Undang-UndangHukum Pidana. Kejahatan berasal dari kata jahat yang mendapat awalan "ke" dan mendapat akhiran "an"

[1]Lusie Astri, 2016, *Pengaruh Penggunaan Produk Teknologi Komunikasi Dan Informasi Terhadap Sikap Moral Siswa Kelas VIII Di Smp Erlangga Kecamatan Kota Agung Timur Kabupaten Tanggamus,* Disertai Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Lampung, hlm. 5.

[2]Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, dan Kabib Nawawi, 2020, *Cybercrime* dalam Bentuk *Phising* Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*,* Jurnal Pampas, Vol 1 No. 2, hlm 69.

yang memiliki arti sangat jelek, buruk, sangat tidak baik (tentang kelakuan, tabiat, perbuatan).[3] Menurut Mr. Don B. Parker dia mengatakan, kejahatan komputer merupakan perbuatan yang dilandasi dengan niat dan dihubungkan melalui komputer dengan banyak sistem yang mengakibatkan korban selalu merasakan kerugian.[4] Kejahatan yang dilakukan saat ini tidak jauh dari sanksi pidana untuk memberikan efek jera kepada pelaku pelanggaran hukum. Keberadaan sanksi pidana ini tidak dapat dilepaskan dengan adanya peraturan hukum pidana. Adanya sanksi pidana yang bersifat keras maka diharapkan tujuan kebijakan kriminal untuk melindungi masyarakat dapat tercapai. Salah satu sanksi pidana yang paling umum digunakan adalah pidana perampasan kemerdekaan atau pidana penjara. Pidana penjara ini menjadi sanksi pidana yang paling sering digunakan di berbagai Negara, karena dianggap cukup efektif untuk memberikan efek jera.[5]

Setiap kesalahan yang dilakukan menggunakan komputer menjadi salah satu alat untuk membuat kejahatan yang dikenal dengan *cyber crime dan* kejahatan ini tidak menggunakan kekerasan pada jasmani.[6] Terkait dengan *cyber crime itu* sendiri, Petrus Reinhard Golose, dalam makalahnya yang berjudul Perkembangan *Cyber Crime* dan upaya penanganannya di indonesia oleh Polri, menyebutkan definisi pengertian *cyber crime* pertama, *cyber crime* dalam arti

---

[3]Suharso dan Ana Retnoningsih, 2016, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, CV Widya Karya, Semarang, hlm.196.

[4]Faizin Susilo, 2014, *Hukum Pidana Dalam Prespektif*, PT Pustaka Larasan, Bali, hlm.130.

[5]Ni Made Liana Dewi dan I Putu Agus Susila, 2020, *Efektivitas Pelaksanaan Pembebasan Bersyarat Bagi Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIB Karangasem, Kerta Dyatmika* 17, No. 2, hlm. 23-35.

[6]Stevin Hard Awaeh, 2017, *Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana*, Jurnal Lex et Societatis*,* Vol. 5 No.5, hlm.159.

sempit *(in a narrow sense)* disebut komputer crime. Kedua, *cyber crime* dalam arti luas *(in a broader sense)* disebut computer related crime. Lengkapnya sebagai berikut:[7]

1. *Cyber crime in a narrow sense (computer crime)*: *Cyber crime* dalam arti sempit adalah setiap tindakan ilegal yang dilakukan menggunakan peralatan elektronik.
2. *Cyber crime in a broader sense (computer related crime)*: *Cyber crime dalam* arti luas disebut juga kejahatan yang berhubungan dengan komputer, yaitu setiap perilaku ilegal yang memanfaatkan komputer atau sistem jaringan, termasuk kejahatan tertentu dalam menyimpan, menawarkan, atau mendistribusikan informasi secara ilegal menggunakan sistem atau jaringan komputer.

Berdasarkan definisi *cyber crime dan* komputer *crime* di atas, dapat dilihat perbedaannya, *cyber crime* merupakan suatu kejahatan yang dilakukan oleh pelaku yang tidak bersentuhan langsung dengan komputer target, namun menggunakan jaringan *cyber* sebagai media untuk melakukan kejahatannya. Pelaku hanya membutuhkan komputer serta jaringan komputer untuk melakukan aksinya dan kejahatan tersebut dapat terjadi menembus lintas batas negara. Sedangkan komputer *crime* merupakan kejahatan yang menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan kejahatannya.

Kejahatan pada media sosial seperti promosi judi online pihak kepolisian dengan melakukan pengamanan melalui media sosial dengan berpatroli pada

[7]Petrus Reinhard Golose, 2015, Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri, Makalah pada Seminar Nasional tentang *"Penanganan Masalah Cybercrime di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional Yang Menyeluruh Terpadu",* Jakarta, hlm. 166.

media sosial misalnya *instagram* atau facebook. Pencegahan dan penanggulangan terhadap *Cyber Crime* membutuhkan pendekatan penal dan non penal yang integralistik dan membutuhkan keterpaduan antara penegak hukum dan masyarakat.[8] Promosi ilegal di media sosial sangat banyak namun dalam hal ini kegiatan promosi ilegal yang dimaksud dan dilarang dalam Undang-UndangInformasi dan Transaksi Elektronik, seperti mentransmisikan, mempromosikan, atau mengiklankan muatan perjudian. Salah satu jenis perjudian yang sering dipromosikan dan saat ini diminati oleh banyak orang dalam perjudian *online* adalah perjudian slot, yang merupakan bagian dari jenis perjudian *online.*

Sebagaimana fungsi kepolisian adalah sebagai salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, pelindung, pengayom dan pelayan kepada masyarakat. Sedangkan lembaga kepolisian adalah organ pemerintah yang ditetapkan sebagai suatu lembaga dan diberikan kewenangan menjalankan fungsinya berdasarkan peraturan perundang-undangan.[9] Menurut kamus Webster pengertian dari fungsi kepolisian adalah "*function*" berarti "*performance the special work done by a structure*". Pada dasarnya yang dimaksud dengan fungsi adalah merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam rangka melaksanakan tugas-tugas sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan.[10] Pasal 4

[8]Waworundeng M K, 2016, *Penegakan Hukum Pidana Terhadap Kejahatan Prostitusi Cyber Menurut Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Ilmu Hukum, Vol *3*(10), hlm. 12-21.

[9]Andi Sofyan, 2014, *Hukum Acara Pidana (Suatu Pengantar)*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, hlm 60

[10]Dimas, 2021, *Pemenuhan Hak Kesehatan Bagi Narapidana Di Rumah Tahanan Negara Kelas II B Kebumen*, Healthy Tadulako Journal (Jurnal Kesehatan Tadulako), Vol *7*(1), hlm1-6.

Undang-UndangRepublik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia menyatakan:

> "Kepolisian Negara Republik Indonesia bertujuan untuk mewujudkan keamanan dalam negeri yang meliputi terpeliharanya keamanan dan ketertiban masyarakat, tertib dan tegaknya hukum, terselenggarakannya perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, serta terbinanya ketentraman masyarakat dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia."

Pada dasarnya tugas pokok polisi adalah menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat. Untuk melaksanakan tugas pokok itu polisi memiliki 2 (dua) fungsi utama yaitu:

1. Fungsi Preventif untuk pencegahan yang berarti bahwa Polisi itu berkewajiban melindungi negara beserta lembaganya, ketertiban dan ketahanan umum, dengan jalan mencegah dilakukannya perbuatan yang dapat dihukum.
2. Fungsi represif atau pengendalian, yang berarti bahwa Polisi itu berkewajiban menyidik perkara tindak pidana, menangkap pelaku-pelakunya dan menyerahkannya kepada penyidik untuk penghukuman.

Melihat dari fungsi kepolisian yang sebagai tugas represif menyidik tersangka menjadi tahanan dan memproses kejadian untuk memenuhi berkas perkara ke pengadilan. Peristiwa pidana dan juga disebut tindak pidana adalah rangkaian yang dapat dikenakan sanksi dalam hukum pidana.[11] Merupakan tindak pidana yang dimana fenomena perjudian ini sendiri sangatlah meresahkan masyarakat sehingga banyak masyarakat terpengaruh untuk bermain judi dan juga kecanduan untuk terus bermain, hal inilah yang meresahkan masyarakat sehingga merugikan lingkungan sekitar dan juga moralitas bangsa. Munculnya

[11]Prasetyo Teguh, 2016, *Hukum Pidana (Edisi Revisi)*, PT Rajawali Pers, Jakarta, hlm 16.

sosial media *instagram* menyebabkan munculkan selebritas *instagram* (selanjutnya disingkat *selebgram*), yang dalam hal ini *selebgram* adalah seorang selebriti atau publik figur dalam media sosial *instagram* dengan banyaknya pengikut dalam akun sosial media *instagram* milik *selebgram* dijadikan peluang bisnis oleh pelaku usaha untuk "endorsement" situs judi *online*, yang bertujuan agar para pengikut dalam akun *selebgram* tersebut mau mengikuti situs judi *online* yang telah dipromosikan oleh *selebgram* tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, materi dibagi menjadi dua bagian besar yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang.[12] Pada Undang-Undang Informasi Elektronik dan Elektronik tersebut diatur tentang *cyber crime* di Indonesia misalnya *cyber crime* yang berkaitan dengan perbuatan mengakses komputer dan atau sistem elektronik milik orang lain secara tidak sah.Distribusi atau penyebaran, transmisi dapat diaksesnya isi (muatan) yang tidak sah yang berdasarkan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengandung unsur-unsur berikut:

1) Setiap Orang: Pelaku adalah individu atau badan hukum.
2) Dengan Sengaja: Tindakan dilakukan dengan niat atau kesadaran.
3) Tanpa Hak: Pelaku tidak memiliki kewenangan atau izin yang sah untuk melakukan tindakan tersebut.
4) Mendistribusikan, Mentransmisikan, dan/atau Membuat Dapat Diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik: Aksi

[12]Widodo, 2013, *Memerangi Cybercrime (Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Prespektif Kriminologi)*, Aswaja Presindo, Yogyakarta, hlm. 45.

menyebarkan atau membuat konten tersebut dapat diakses oleh orang lain.

5) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik: Merujuk pada data, tulisan, gambar, suara, atau konten lainnya yang ditransmisikan melalui media elektronik.
6) Memiliki Muatan Penghinaan dan/atau Pencemaran Nama Baik: Konten elektronik tersebut berisi kata-kata atau tindakan yang merendahkan atau merusak kehormatan atau nama baik orang lain.

Banyak para *selebgram* atau *influencer* membuka jasa *endorse*, *paid promote* dimana hal ini dimanfaatkan oleh bandar judi *online* untuk menawarkan kepada *selebgram* atau *influencer* untuk "endorsement" situs mereka dengan bayaran yang fantastis setiap bulannya. Ada bonus *new member* atau *member* baru yang akan langsung didapatkan ketika *member* gabung dengan *web* perjudian *online*. Melalui informasi yang diperoleh dari *selebgram* yang ditangkap oleh pihak Direktorat Reserse Siber Polda Bali. Promosi judi *online* sangat menguntungkan karena juga tidak memiliki *limit* atau batas. Semakin banyak orang baru yang berhasil kita bawa gabung, semakin besar hadiah *referral* atau bonus yang didapat dari pihak admin judi *online.*

Contohnya pada kasus promosi judi *online* yang dilakukan oleh *selebgram* yang berhasil diungkap oleh Direktorat Reserse Siber Polda Bali pada tanggal 11 Desember 2024 berhasil menangkap 10 orang selebgram yang berperan sebagai promotor judi daring di media sosial yang beroperasi wilayah hukum Polda Bali. Para selebgram lokal dan pengguna media sosial itu memasarkan situs judol dengan mencantumkan tautan di kolom biografi atau profil media sosial

(medsos) masing-masing. Mereka mencoba menarik pengguna medsos yang mengikuti akun mereka agar mencoba berjudi di situs judol tersebut. Sepuluh selebgram pemasar judol yang ditangkap tersebut, yakni NKAP (19), warga Karangasem; DALC (24), warga Tabanan; Veronika alias VP (23) warga Jakarta Utara; NWSW (21), warga Karangasem; PJAP (21), warga Karangasem; NKSA (21) warga Gianyar; NPCW (19), warga Bangli; NWRAA (22), warga Karangasem. Berikutnuya, dua pria berinisial IWD (59) warga Bangli dan IKS (46) warga Jembrana. Para selebgram itu tidak mendapat apa-apa dari tiap orang atau akun yang tertarik dan berjudi di situs judol yang dipasarkan. Namun, mereka mendapat upah bulanan dengan nominal tergantung dari jumlah pengikut mereka di medsos. Semakin banyak memiliki pengikut, semakin banyak pula cuan bulanan yang didapat hanya dengan mencantumkan tautan situs judol di profil akun medsos. Ranefli menyebut salah seorang selebgram lokal bernama Veronika, diupah mencapai Rp 7 juta perminggu oleh sindikat judol karena pengikutnya mencapai 300 ribu lebih. Para pemasar judol itu berkomunikasi dengan para sindikat judol dari luar negeri melalui media sosial. Ia menegaskan penangkapan delapan selebgram perempuan dan dua pria pemasar judol tersebut merupakan jaringan berbeda. Bandar judi online berada di luar negeri. Mereka berlokasi di Laos, Kamboja, Filipina, hingga Singapura. Modusnya, para bandar itu seolah-olah menjadi salah satu pengikut di akun media sosial para tersangka. Direktorat Reserse Siber Polda Bali mencatat sebanyak 21 kasus promosi situs judol dengan lebih dari 10 orang yang ditangkap sejak awal 2024. Umumnya, para bandar judol itu menyasar pengguna media sosial perempuan berusia 19 hingga 23 tahun. Atas tindak pidana yang dilakukan, mereka dijerat

dengan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, yakni setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.[13]

Direktorat Reserse Siber Polda Bali yang bertugas dalam menyelidiki dan mengumpulkan bukti terkait kejahatan *online* melakukan patroli *cyber* ketika ditemukan pelanggaran dibuatkan Laporan polisi model A atau Laporan Informasi dan ditangani langsung oleh Penyidik Direktorat Reserse Siber Polda Bali laporan ditindaklanjuti untuk melakukan penyidikan dan penindakan. Saat ini terdapat kasus *selebgram* yang ditemukan masih banyak "endorsement" judi online misalnya kasus yang ditemukan oleh Direktorat Reserse Siber Polda Bali mengenai pemilik akun media sosial berinisial Putri memiliki jutaan *follower* telah "endorsement" judi *online* melalui postingan *instagram*. Pihak kepolisian kesulitan dalam melakukan penyidikan karena Putri telah menghapus *postingan* tersebut dan menunda proses penyidikan dengan berbagai macam alasan serta pihak Putri mengatakan bukan hanya Putri saja yang sering memposting mengenai promosi judi *online*. Sehingga pihak penyidik kesulitan dalam melakukan penyidikan dan mencari informasi. Data kasus "endorsement" judi *online* masih ada setiap tahunnya. Data tindak pidana dicatat oleh Bidang Operasional Direktorat Reserse Siber Polda Bali untuk menganalisis jumlah kasus setiap tahunnya.

[13]https://www.detik.com/bali/berita/d-7680860/kala-8-selebgram-bali-pemasar-judol-ditangkap-tapi-bandar-masih-di-luar-negeri, diakses tanggal 23 September 2025

Tabel 1.1

Data Kasus *Selebgram* "endorsement" Judi *Online* Pada Tahun 2022 - 2024

No	**Tahun**	**Jumlah**	**Keterangan**
1	2022	17 kasus	Konten pornografi "endorsement" judi online di media sosial masih ada setiap tahunnya, dikarenakan bayaran yang tinggi serta minat masyarakat terhadap judi online masih tinggi
2	2023	15 kasus	
3	2024	21 kasus	

Sumber: Bidang Operasional Direktorat Reserse Siber Polda Bali

Dilihat dari data diatas, pelaku media sosial yang "endorsement" judi online masih ada setiap tahunnya. Banyak kalangan yang dirugikan dengan konten judi online untuk mengajak penonton melakukan judi online bukan hanya masyarakat umum tertarik untuk melakukan judi online. Direktorat Reserse Siber Polda Bali terus melakukan pengawasan terhadap media sosial dan memberikan tanggapan secara cepat jika ada masyarakat yang melaporkan tentang konten pornografi "endorsement" judi online serta melakukan kegiatan patroli siber yang dilakukan setiap harinya yang berfungsi untuk mengawasi dan menindak kejahatan *online* atau *cybercrime*.

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah melahirkan profesi baru, salah satunya selebgram atau influencer, yang memiliki pengaruh besar terhadap opini dan perilaku masyarakat. Namun demikian, pengaruh tersebut kerap disalahgunakan, antara lain melalui praktik endorsement situs judi *online*. Fenomena ini masih banyak ditemukan meskipun telah terdapat aturan hukum yang secara tegas melarang penyebaran muatan perjudian melalui media elektronik. Secara normatif, larangan terhadap konten perjudian diatur dalam

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Ketentuan ini menegaskan bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Sebagai ketentuan pidananya, Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 menentukan bahwa:

> "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)."

Berdasarkan ketentuan tersebut, terdapat beberapa unsur penting yang harus dipenuhi agar seseorang dapat dipidana, yaitu: (1) adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik; (2) informasi elektronik tersebut mengandung muatan perjudian; serta (3) perbuatan tersebut dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak. Dalam konteks endorsement situs judi online oleh selebgram, unsur-unsur tersebut pada prinsipnya telah terpenuhi. Konten promosi berupa unggahan foto, video, instastory, atau tautan afiliasi yang mengarahkan pengikut ke situs judi online merupakan bentuk pendistribusian dan/atau pentransmisian informasi elektronik bermuatan perjudian kepada publik. Lebih lanjut, unsur kesengajaan dapat dibuktikan dari adanya hubungan kerja sama antara selebgram dengan pengelola situs judi online, seperti kontrak endorsement, komunikasi elektronik, maupun penerimaan imbalan atau komisi. Selebgram secara sadar memanfaatkan akun

media sosialnya untuk "endorsement" aktivitas perjudian demi memperoleh keuntungan ekonomi. Oleh karena itu, dalih ketidaktahuan terhadap substansi konten yang diiklankan tidak serta-merta menghapus pertanggungjawaban pidana, sepanjang dapat dibuktikan adanya kehendak dan kesadaran dalam menyebarluaskan konten tersebut. Meskipun demikian, dalam praktik penegakan hukum masih ditemukan berbagai kendala, antara lain kesulitan pembuktian unsur mens rea (kesengajaan), cepatnya perputaran dan penghapusan konten digital, serta keterlibatan situs judi online yang beroperasi di luar wilayah yurisdiksi Indonesia. Kondisi ini menyebabkan fenomena endorsement judi online oleh selebgram masih terus berlangsung, meskipun secara hukum telah jelas dilarang dan diancam dengan sanksi pidana yang berat.

Dengan demikian, Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 secara normatif telah memberikan dasar hukum yang kuat untuk menjerat selebgram yang melakukan endorsement situs judi online. Namun, efektivitas penerapan pasal tersebut sangat bergantung pada keseriusan aparat penegak hukum, dukungan platform media sosial, serta peningkatan kesadaran hukum para influencer agar tidak menyalahgunakan pengaruhnya dalam masyarakat. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti mengangkat masalah tersebut menjadi penelitian yang berjudul **"Penegakan Hukum Terhadap Fenomena "Endorsement" Situs Judi *Online* Oleh Selebgram Di Kepolisian Daerah Bali"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali?
2. Kendala dalam proses penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Merupakan penelitian hukum pidana khusus mengenai penegakan hukum oleh Direktorat Reserse Siber Polda Bali terhadap selebgram yang "endorsement" situs judi *online* di media sosial berdasarkan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

1.4Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum:

Tujuan umum merupakan tujuan penelitian yang sifatnya general dan cakupannya luas. Berikut tujuan umum yang biasa dipakai dalam penelitian:

1. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan hukum dibidang hukum.
2. Untuk memberikan tambahan pemikiran atas permasalahan yang dibahas, yaitu dari hasil penelitian hukum yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya tentang mekanisme

penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali.

1.4.2 Tujuan Khusus :

Tujuan khusus adalah tujuan yang lebih spesifik. Biasanya di dalam tujuan khusus ini menggunakan kata-kata operasional sehingga lebih jelas untuk dicapai. Berikut adalah tujuan khusus di dalam penelitian:

1. Untuk mengetahui dan memahami mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali.
2. Untuk mengetahui dan memahami kendala dalam proses penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum empiris, yaitu penelitian dengan adanya data-data lapangan sebagai sumber data utama, seperti hasil wawancara dan observasi. Penelitian empiris digunakan untuk menganalisis hukum yang dilihat sebagai perilaku masyarakat yang berpola dalam kehidupan masyarakat.[14] Penelitian ini disebut sebagai penelitian empiris karena penulis melakukan penelitian untuk melihat proses terjadinya hukum mengenai mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali.

[14]Bambang Sunggono, 2013, *Metodologi Penelitian Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 43.

1.5.2. Jenis Pendekatan

Jenis pendekatan yang dipakai oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologis (*socio-legal*). Sosiologi hukum mulai dari melihat, menerima, serta memahami hukum sebagai bagian dari kehidupan masyarakat. Hukum tidak dilihat sebagai suatu yang abstrak, akan tetapi hukum terlihat dalam bentuk perbuatan orang ataupun masyarakat (*perilaku sosial*).[15] Dalam penelitian ini akan melihat, menerima, serta memahami hukum mengenai mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali.

1.5.3. Sumber Data

Jenis Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari keterangan ataupun fakta yang dibuat sesuai dengan penelitian untuk memproses pencarian dan juga pengamatan yang tepat berdasarkan sumber-sumber tertentu. Adapun tiga jenis data yang digunakan, yaitu:

1. Data Primer

   Data yang diperoleh dari Bidang Operasional Direktorat Reserse Siber Polda Bali untuk melengkapi data penelitian serta melalui wawancara secara langsung dengan anggota Direktorat Reserse Siber Polda Bali dan pihak yang terkait dengan penelitian ini.

2. Data Sekunder

   Data yang diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap berbagai literatur yang berkaitan dengan tujuan penelitian seperti dokumen, buku, artikel dan

[15]Rahardjo, 2015, *Sosiologi Hukum*, Genta Publishing, Yogyakarta, hlm.2

sumber lainnya yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Data sekunder dari penelitian ini terdiri dari:

1. Bahan Hukum Primer yaitu merupakan hasil dari tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh lembaga yang berwenang untuk itu. Bahan hukum primer dapat berupa:
    1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
    2) Undang-UndangNomor 2 tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.
2. Bahan Hukum Sekunder Bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang dapat memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder dapat berupa :
    a) Buku-Buku Hukum dan Ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.
    b) Jurnal-jurnal Hukum dan sosial yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.
    c) Hasil Penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.
    d) Makalah-makalah, artikel-artikel, dan karya tulis yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Internet yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.5.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam skripsi ini penulis telah berupaya untuk mengumpulkan data-data guna melengkapi kesempurnaan pembahasan. Pengumpulan data dilakukan dengan:

1. Dokumentasi, menurut Akadon dan Riduwan dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan sesuai dengan penelitian.[16] Pada penelitian ini penulis menggunakan kamera untuk dokumentasi video dan foto. Hal ini dimaksudkan agar data yang dikumpulkan dapat terdokumentasikan dan memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan anggota Direktorat Reserse Siber Polda Bali.
2. Wawancara menurut Mardalis, wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan makanui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada sipeneliti. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui obsevası.[17] Dalam penelitian ini wawancara yaitu dengan anggota Direktorat Reserse Siber Polda Bali mengenai mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram.
3. Observasi menurut Sudaryono, observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat darı dekat kegiatan

[16]Akadon dan Riduwan, 2014, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*, Cet 2. Alfabeta, Bandung, hlm. 58.

[17]Mardalis, 2016, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Ed. I, Cet. VII, Bumi Aksara, Jakarta, hlm.64.

yang dilakukan. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung.[18] Dalam penelitian ini melakukan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram.

1.5.5. Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono Analisis data merupakan proses untuk mengelompokkan pengurutan data kedalam ketentuan-ketentuan yang ada untuk memperoleh hasil sesuai dengan data yang telah didapatkan. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.[19] Untuk mengetahui bagaimana mekanisme penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi online oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali. Analisis deskriptif kualitatif ini diawali dengan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, setelah data terkumpul dilakukan pengkodean, selanjutnya penyajian data dengan mengklasifikasikannya kemudian proses analisa dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi. Dari hasil analisis data yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti:[20]

1. Reduksi data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono, reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan,

[18]Sudaryono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan*, Prenadamedia, Jakarta, hlm.87.
[19]Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, hlm.60
[20]Ibid.,

pengabstrakkan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan sebagaimana kita ketahui, reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Eduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat deskriptif. Dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari lapangan yang dituangkan berbentuk teks dengan sebaik mungkin tanpa adanya rekayasa dan penambahan yang tidak sesuai dengan penelitian. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar penyajian data yang telah direduksi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini peneliti telah berusaha menyajiikan data yang tepat dan akurat sesuai dengan permasalahan dan keadaan yang terdapat pada objek penelitian.
3. Penarikan kesimpulan dan vferifikasi, setelah semua data yang berhubungan dengan permasalahan penelitian diperoleh serta menghubungkan dengan teori yang sesuai dengan permasalahan pada penelitian. Maka barulah didapatkan kesimpulan yang sempurna yang sesuai dengan jenis dan permasalahan penelitian. Dari beberapa data yang diperoleh kemudian dikembangkan dengan kerangka pemikiran dan teori yang telah didapat agar kesimpulan akhir sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak melenceng dari permasalahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan penelitian ini untuk mempermudah penyusunan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran. Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

1.6.1. BAB I: Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

1.6.2. BAB II: Kajian Teoritis, Bab kajian teoritis ini meliputi landasan teori yang meliputi teori penegakan hukum, dan teori kepastian hukum selanjutnya terdapat landasan konseptual yang meliputi pengertian *cyber crime*, unsur – unusr *cyber crime,* pengertian judi *online*, pengertian selebgram dan gambaran secara umum Direktorat Reserse Siber Polda Bali.

1.6.3. BAB III: Mekanisme Penegakan Hukum Terhadap Fenomena "Endorsement" Situs Judi *Online* Oleh Selebgram Di Kepolisian Daerah Bali. Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisis melalui wawancara dan data dari Direktorat Reserse Siber Polda Bali untuk mencari informasi mengenai mekanisme

penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam beberapa tema yaitu proses penyidikan dan sanksi terhadap selebgram yang "endorsement" situs judi *online* di media sosial.

1.6.4. BAB IV: Kendala dalam proses penegakan hukum terhadap fenomena "endorsement" situs judi *online* oleh selebgram di Kepolisian Daerah Bali. Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisis. Data diperoleh baik data primer maupun data sekunder kemudian akan dianalisis secara kualitatif. Data tersebut berupa hasil wawancara dengan Direktorat Reserse Siber Polda Bali.

1.6.5. BAB V: Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelasaian penelitian yang bersifat empris. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Landasan Teori

Landasan teori adalah pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variabel yang kuat. Landasan teori biasanya memuat teori-teori dan hasil penelitian, di mana teori dan hasil penelitian digunakan sebagai kerangka teori peneliti untuk menyelesaikan sebuah penelitian. Secara umum, landasan teori juga dapat diartikan sebagai asumsi secara eksplisit terhadap sebuah teori yang akan dilakukan evaluasi dan penelitian kritis.[21] Kerangka teori berperan untuk menghubungkan pada pengetahuan baru. Sementara itu, pengertian landasan teori menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Moleong

   Teori diartikan sebagai seperangkat proposisi yang terintegrasi secara sintaksis. Sederhananya, teori mengikuti aturan tertentu yang menghubungkan secara logis dengan data yang diamati. Sehingga dapat dikatakan bahwa teori berperan sebagai wahana meramalkan dan menjelaskan fenomena yang diamati.[22]

2. Sugiyono

   Landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis.

[21]https://www.merdeka.com/jateng/contoh-landasan-teori-dan-penjelasannya-perlu-diketahui-kln.html?page=6, diakses pada tanggal 16 Oktober 2025

[22]Moleong, Lexy, 2014. Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Remaja Rosda Karya, Jakarta, hlm.79

Suatu penelitian baru tidak bisa lepas dari penelitian yang terlebih dahulu dilakukan oleh peneliti lain.[23]

Landasan teori sebagai perangkat intelektual yang menjadi dasar untuk memahami fenomena yang diteliti. Dalam konteks penelitian, landasan teori sangat penting karena memiliki beberapa fungsi yang membantu menjalankan penelitian dengan baik. Berikut fungsi landasan teori dalam penelitian:[24]

1. Mengarahkan Penelitian

   Pertama, landasan teori membantu mengarahkan penelitian. Ketika seorang peneliti memiliki landasan teori yang kuat, dapat menentukan tujuan penelitian dengan jelas dan mempersempit area penelitian yang akan diteliti.

2. Merencanakan Metodologi Penelitian

   Kedua, landasan teori membantu merencanakan metodologi penelitian.

3. Menganalisis Data

   Ketiga, landasan teori membantu dalam menginterpretasikan dan menganalisis data.

Dengan landasan teori yang kuat, peneliti dapat menginterpretasikan data dengan lebih baik dan menganalisisnya dengan menggunakan konsep dan teori yang relevan. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi pola atau hubungan antara variabel yang diteliti.

[23]Sugiyono, 2018, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung, hlm.108

[24]https://info.populix.co/articles/teori-adalah/, diakses pada tanggal 16 Oktober 2025

2.1.1. Teori Penegakan Hukum

Dalam Bahasa Inggris, penegakan hukum disebut *law enforcement*. Sementara dalam bahasa Belanda *rechtshandhaving*. Istilah ini membawa pada pemikiran untuk menegakkan hukum. Penegakan hukum merupakan aktualisasi dari aturan hukum yang masih berada dalam tahap cita-cita, dan diwujudkan secara nyata dalam kehidupan masyarakat sesuai dengan cita-cita atau tujuan hukum itu sendiri.[25] Fungsi dari hukum untuk melindungi kepentingan manusia. Ada tiga unsur yang diperhatikan dalam penegakan hukum, yakni:

1) Kepastian hukum (*Rechtssicherheit*)
2) Kemanfaatan (*Zweckmassigkeit*)
3) Keadilan (*Gerechtigkeit*)

Kepastian hukum ini adalah perlindungan yustisiabel terhadap tindakan sewenang-wenang. Kedua, dikarenakan hukum untuk manusia, maka pelaksanaanya harus memberi manfaat bagi masyarakat. Hukum bersifat umum, mengikat, dan menyamaratakan, sehingga penegakan hendaknya adil. Tiga unsur itu harus diperhatikan agar seimbang.[26] Untuk menegakkan hukum, diusahakan upaya preemtif, preventif dan represif.[27] Proses penegakan hukum meliputi tiga tahapan pokok, yakni:

1. Tindakan preemtif adalah tindakan antisipasi yang bersifat mendeteksi secara lebih awal atau faktor-faktor yang memungkinkan terjadi pelanggaran hukum dapat dilakukan pencegahan lebih awal.

[25]Siswanto Sunarso, 2015, Wawasan Penegakan Hukum Di Indonesia, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 110.

[26]Sudikno Mertokusumo,2015, Mengenal Hukum, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, hlm.208

[27]Teguh Prasetyo dan Abdul Halim Barkatullah, 2015, Politik Hukum Pidana: Kajian Kebijakan Kriminalisasi dan Dekriminalisasi, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm.111

2. Tindakan preventif adalah serangkaian tindakan nyata yang bertujuan mencegah. Bentuk preventif dengan melakukan penyuluhan atau sosialisasi suatu peraturan perundang-undangan.
3. Tindakan represif adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh petugas hukum melalui proses hukum pidana atau pemberian sanksi.[28]

Hukum tertinggi di antara lembaga tinggi negara lain. Supremasi hukum adalah keinginan manusia untuk hidup yang tenang dan sejahtera dibawah lindungan hukum melalui:

1) Setiap warga dunia taat pada peraturan perundangan sebagai payung hukum
2) Pemimpin dan penyelenggara negara pada semua tingkat disiplin melakukan kebijakan atas landasan taat hukum.
3) Menciptakan hukum yang adil, tertib, dan memberi manfaat bagi semua warga.[29]

Jenis penalaran untuk menjelaskan bentuk-bentuk penegakan hukum yaitu mengacu pada perbedaan kepentingan pribadi dengan penuntutan hukum di satu sisi, serta kepentingan publik disisi lain. Hal ini menunjukkan bahwa pertimbangan mengenai penegakan hukum tidak berarti harus terbatas hanya pada kepentingan individu. Penegakan hukum juga harus dilakukan untuk sebuah organisasi dan kejahatan kolektif lainnya yang dapat menimbulkan masalah publik.[30] Menurut Lawrence M. Friedman, pelaksanaan hukum diibaratkan sebuah organisme

[28]Nommy Horas Thombang Siahaan, 2014, Hukum Lingkungan dan Ekologi Pembangunan, PT Erlangga, Jakarta, hlm. 360.

[29]Hami Bisri, 2017, Sistem Hukum Indonesia Prinsip-Prinsip dan Implementasi Hukum di Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, hlm.130

[30]Romli Atmasasmita dan Kodrat Wibowo, 2016, Analisis Ekonomi Mikro Tentang Hukum Pidana Indonesia, Prenada Media Group, Jakarta, hlm.97.

kompleks yang struktur, substansi, juga budayanya saling berinteraksi. Ada tiga komponen sistem hukum syarat penegakan hukum dikatakan berhasil:

1) Struktur hukum bergerak dalam sistem atau fasilitas yang ada.
2) Substansi hukum Reaksi kenyataan diterbitkan hukum
3) Budaya hukum Perbuatan publik yang mendorong faktor penentu hukum mendapat tempat di budaya masyarakat.[31]

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penegakkan hukum, yaitu:

1. Faktor Perundang - Undangan

   Adanya beberapa asas dalam Undang-Undang yang tujuannya agar Undang-Undang tersebut mempunyai dampak positif.

2. Faktor penegak hukum

   Penegak hukum mempunyai kedudukan dan peranan. Penegak hukum merupakan salah satu pilar terpenting dalam proses penegakkan hukum, sering melakukan berbagai tindakan yang bertentangan dengan hukum.

3. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakkan hukum

   Penegakkan hukum tidak mungkin berjalan dengan lancar tanpa adanya faktor sarana atau fasilitas. Sarana atau fasilitas tersebut antara lain tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik.

4. Faktor masyarakat

   Penegakkan hukum berasal dari masyarakat. Bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat, oleh karena itu dipandang dari sudut tertentu masyarakat dapat mempengaruhi penegakkan hukum.

[31]chmad Ali, 2012, Menguak Tabir Hukum, Chandra Pratama, Jakarta, hlm.95.

5. Faktor kebudayaan

Kebudayaan hukum masyarakat merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai dalam rangka memahami hukum. Kebudayaan pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang merupakan konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk. [32]

2.1.2. Teori Kepastian Hukum

Kepastian berasal dari kata "pasti", yang maknanya tentu, sudah tetap, tidak boleh tidak, suatu hal yang sudah tentu.[33] Menurut Gustav Radbruch filsafat hukum dari jerman, terdapat tiga ide dasar hukum yang mana oleh banyak pakar teori hukum dan filsafat hukum diartikan sebagai tiga tujuan hukum, diantaranya keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum. Dengan adanya hukum modern maka mengakibatkan terbukanya pintu masuk untuk permasalahan yang sebelumnya tidak ada yaitu kepastian hukum itu sendiri. Kepastian hukum adalah suatu hal yang baru akan tetapi nilai keadilan serta kemanfaatan secara tradisional telah ada jauh sebelum era hukum modern. Gustav Radbruch mengatakan kepastian hukum adalah "*Scherkeit des Rechts selbst*" (kepastian hukum tentang hukum itu sendiri). Terdapat empat hal yang memiliki hubungan dengan makna kepastian hukum, antara lain:[34]

[32]Soerjono Soekanto,Op.Cit, hlm. 47.

[33]W.J.S. Poerwadarminta, 2016, Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, Balai Pustaka, Jakarta, hlm 847.

[34]Achmad Ali, 2014, Menguak Teori Hukum (*Legal Theory*) & Teori Peradilan (Judicialprudence) Termasuk Undang-Undang (*Legisprudence*) Volume I Pemahaman Awal, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm 288.

1. Bahwa hukum itu positif, yang artinya hukum itu adalah perundang-undangan (*gesetzliches Recht*).
2. Hukum didasarkan kepada fakta (*Tatsachen*), bukan didasarkan kepada sebuah rumusan tentang penilaian yang nantinya dilakukan oleh hakim, seperti kemauan baik dan kesopanan.
3. Bahwa fakta tersebut haruslah dirumuskan secara jelas guna menghindari kekeliruan dalam penafsiran, selain itu juga mudah untuk dijalankan.
4. Hukum positif tidak boleh untuk sering diubah.

Pendapat lain tentang kepastian hukum dikemukakan oleh Roscoe Pound, seperti halnya yang ditulis Peter Marzuki di dalam bukunya Pengantar Ilmu Hukum yang mana kepastian hukum mempunyai dua makna, yaitu:[35]

1. Pertama, yaitu sebagai aturan yang bersifat umum guna membuat individu mengerti tentang perbuatan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
2. Kedua, berupa keamanan hukum untuk setiap orang dari kesewenangan pemerintah, dengan adanya aturan yang bersifat umum tersebut individu dapat mengerti apa saja yang boleh untuk dibebankan atau dilakukan oleh Negara kepada tiap individu. Kepastian hukum berarti terdapat konsistensi dan ketetapan dalam putusan hakim antara putusan yang satu dengan yang lain dalam kasus yang sama yang telah diputus. Jadi kepastian hukum tidaklah hanya berupa pasal dalam Undang-Undang.

Teori kepastian hukum adalah suatu jaminan dimana suatu hukum itu wajib dijalankan secara baik dan juga secara tepat karena tujuan hukum yang

[35]Peter Mahmud Marzuki, 2011, Pengantar Ilmu Hukum, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm 137.

paling utama adalah kepastian. Apabila tidak terdapat kepastian di dalamnya maka tidak akan diketahui jati diri serta makna dari hukum itu sendiri dan bila sudah terjadi hal seperti itu maka hukum tak akan lagi dipakai sebagai pedoman dalam berperilaku oleh setiap orang. Adanya kepastian hukum dalam suatu Negara menyebabkan pula terdapatnya upaya pengaturan hukumnya yang terwujud di suatu perundang-undangan yang dibuat oleh pemerintah. Peraturan perundangan tersebut adalah sistem hukum yang berlaku yaitu yang tidak didasarkan pada keputusan sesaat saja.

Teori kepastian hukum adalah sebuah konsep guna memastikan bahwa hukum itu telah dilaksanakan secara baik hingga tidak menimbulkan kerugian apapun bagi siapa saja, hukum harus mengayomi dan melindungi masyarakat dari berbagai tindak kejahatan pada individu ataupun kelompok serta harus dijadikan sebagai pedoman hidup bagi setiap orang. Hukum dilarang bertentangan dan juga wajib dibuatkan rumusan yang bisa dimengerti serta dipahami oleh masyarakat umum. Untuk itu pengertian teori kepastian hukum dan keadilan berlaku tidak surut jadi tidak merusak sistem integritas yang sudah ada serta yang terkait dengan peraturan juga pelaksanaannya. Kepastian hukum dibentuk dengan harapan bisa memberikan pengertian kepada masyarakat untuk selalu bersikap juga berpikir positif pada hukum Negara yang sudah ditentukan.

2.2. Landasan Konseptual

Dalam suatu kajian ilmiah atau penelitian, terdapat 2 elemen yang penting yang dijadikan sebagai landasan yaitu landasan konseptual dan landasan teori. Kedua landasan tersebut dapat membantu dalam memberikan dasar pemahaman untuk merancang kerangka kerja, menganalisis serta melaksanakan penelitian.

Landasan merupakan sesuatu yang digunakan sebagai wadah atau tempat penelitian. Untuk lebih memahami dasar-dasar penelitian, maka diperlukan landasan konseptual dan landasan teori oleh peneliti, sehingga dapat menjelaskan alasan penelitian tersebut harus dilakukan. Landasan konseptual merupakan gagasan, kepercayaan, prinsip, pendapat atau pernyataan yang sudah dianggap benar. Landasan konseptual ini sebagai strategi dalam pelaksanaan penelitian dan sebagai tuntunan dalam memecahkan masalah penelitian. Dalam suatu penelitian harus digunakan bahasa yang efektif bersifat singkat dan padat, namun intinya telah dapat dipahami, dan benar-benar memberikan tuntunan pada penelitian yang akan dilakukan dan dianggap relevan.[36]

Adapun tahapan dalam membuat landasan konseptual yaitu menentukan tema dari penelitian yang dilakukan, menyusun kajian pustaka penelitian, memetakan konsep dasar penelitian, mengembangkan suatu pernyataan hubungan, menyusun rumusan masalah dan melakukan penambahan narasi. Sedangkan tahapan dalam membuat landasan teori yaitu mencantumkan pencetus dari teori pendukung penelitian, mencantumkan waktu (tahun) dan tempat pertama kali rujukan teori tersebut dicetak atau dipublikasi, menyusun uraian ilmiah dan membuat relevansi teori.

2.2.1. Pengertian *Cyber Crime*

Cybercrime tidak lepas dari permasalahan keamanan jaringan komputer atau keamanan informasi berbasis internet dalam era global ini apabila jika dikaitkan dengan persoalan informasi sebagai komoditi. Informasi sebagai

[36]Arsetpopeye, 2018, Pengertian landasan konseptual, https://brainly.co.id/tugas/18743984, diakses pada tanggal 16 Oktober 2025

komoditi memerlukan kehandalan pelayanan agar apa yang disajikan tidak mengecewakan pelanggannya. Untuk mencapai tingkat keandalan tentunya informasi tersebut harus selalu dimutakhirkan sehingga informasi yang disajikan tidak ketinggalan zaman. Kejahatan dunia maya (*cybercrime*) ini muncul seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat Menurut Indra Safitri mengemukakan, kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.[37] *Cybercrime* merupakan fenomena sosial yang merupakan sisi gelap dari kemajuan teknologi informasi yang menimbulkan kejahatan yang dilakukan hanya dengan duduk manis di depan komputer. Menurut Kepolisian Inggris *cybercrime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Perkembangan teknologi informasi telah menggeser paradigma para ahli hukum dalam memberikan definisi dari kejahatan komputer, di awalnya para ahli hanya terfokus pada alat dan perangkat keras, yaitu komputer.

Berkembangnya teknologi seperti internet, maka fokus dari definisi *cybercrime* adalah aktivitas yang dapat dilakukan di dunia siber melalui sistem informasi yang digunakan, sebagaimana yang diutarakan oleh Barda Nawawi Arief dengan kejahatan mayantara. Pada perkembangannya internet ternyata

[37]Abdul Wahid dan Muhammad, 2015, Kejahatan Mayantara (cybercrime), PT Refika Aditama, Jakarta, hlm. 40

membawa sisi negatif dengan membuka peluang munculnya tindakan-tindakan anti sosial yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi atau tidak terpikirkan akan terjadi. Sebuah teori menyatakan, *crime is product of society itself*, yang secara sederhana dapat diartikan bahwa masyarakat itu sendirilah yang menghasilkan kejahatan. Pada dasarnya *cybercrime* merupakan kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai sarana atau media yang didukung oleh sistem telekomunikasi. Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini sering disebut dengan *cybercrime*. Dari pengertian ini tampak bahwa *cybercrime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet. Widodo menjelaskan *cybercrime* dapat dibedakan menjadi 2 (dua) kategori, yaitu *cybercrime* dalam arti sempit dan *cybercrime* dalam arti luas. *Cybercrime* dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan komputer.[38] Secara umum, dapat kita simpulkan bahwa *cybercrime* merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer, dan para penggunanya serta bentuk-bentuk kejahatan tradisional berupa tindak pidana dengan bantuan komputer

2.2.2. Unsur – Unusr *Cyber Crime*

Di Indonesia tindak pidana dengan menggunakan komputer sejak dahulu masih sulit untuk dinyatakan atau dikategorikan sebagai tindak pidana, karena terbentur dengan asas legalitas (Pasal 1 ayat (1) KUHP), Tiada suatu perbuatan

[32]Widodo, 2017, Sistem Pemidanaan dalam Cyber Crime, Laksbang Meditama, Yogyakarta, hlm. 24.

yang dapat dipidana jika suatu peraturan belum ada ketentuannya. Adagium tersebut cenderung sangat membatasi penegak hukum di Indonesia untuk melakukan penyelidikan dan atau penyidik guna mengungkap perbuatan tersebut.[39] Jika tetap berpatokan pada asas legalitas, maka akan sulit untuk menerapkan peraturan yang ada di dalam KUHP terhadap kasus kejahatan penyalahgunaan komputer ini. Berkaitan dengan hal itu maka perlu suatu penafsiran terhadap undang-undang sehingga suatu perbuatan yang tidak diatur di dalam undang-undang tidak begitu saja dikesampingkan karena alasan tidak ada peraturan atau ketentuannya. Keberanian hakim untuk menafsirkan undang-undang merupakan bentuk antisipasi terhadap kejahatan penyalahgunaan komputer *(cybercrime)*.

Hukum pidana dikenal adanya suatu suatu pendekatan dalam menerapkan suatu ketentuan pidana yang biasa dikenal sebagai penafsiran. Penafsiran yang dapat digunakan atas perbuatan atau tindakan tersebut adalah penafsiran ekstensif; yang merupakan suatu metode penafsiran dimana hakim memperluas arti atau maksud sebenarnya dari suatu ketentuan undang- undang. Dikaitkan dengan penerapan KUHP terhadap kejahatan penyalahgunaan komputer perlu dipilah-pilah perbuatan mana yang substansinya hampir sama dengan rumusan tindak pidana biasa (dalam KUHP).[40] Kemudian lahirlah suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber (*cyber law*), secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hukum telematika yang

[39]Edmon Makarim, 2013, Kompilasi Hukum Telematika, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm 53

[40]Ibid,

merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain juga yang digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*). Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual.[41]

Perbuatan melawan hukum *cyber* sangat tidak mudah diatasi dengan mengandalkan hukum positif konvensional karena berbicara mengenai kejahatan, tidak dapat dilepaskan dari lima faktor yang saling kait-mengait, yaitu pelaku kejahatan, modus kejahatan, korban kejahatan, reaksi sosial atas kejahatan dan hukum. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur mengenai beberapa kriminalisasi perbuatan pidana yang sebelumnya bukanlah tindak pidana melalui beberapa terobosan dan perluasan dalam hal asas-asasnya serta sanksi pidananya. Selain itu aturan pidana substantif, dalam undang-undang ini juga mengatur mengenai prosedur dan alat bukti yang mengalami perluasan, yaitu dimasukkannya alat bukti baru yang berkaitan dengan media elektronik.[42]

Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengatur tentang larangan judi *online*, dapat kita temukan unsur – unsur esensial perjudian dengan sarana internet, yaitu unsur subjektif dan objektif, yang mana akan dijelaskan sebagai berikut:

---

[41]Budi Suhariyanto 2014, Tindak Pidana Teknologi Informasi (CYBERCRIME), Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm 2

[42]Ibid.,

1. Unsur Subjektif Perjudian Online

   a. Setiap Orang

      Yang dimaksud dengan orang adalah orang perseorangan, baik warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum. Dalam penerapannya menegaskan bahwa Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengatur tentang larangan judi *online* berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang diatur dalam undang undang ini baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

   b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak

      Unsur ini juga merupakan unsur subyektif tindak pidana. Sengaja mengandung makna "mengetahui" dan "menghendaki" dilakukannya suatu perbuatan yang dilarang oleh undang-undang ITE, atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh undang-undang ITE. Pemahaman kesengajaan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengatur tentang larangan judi *online* mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu:

      1) Kesengajaan sebagai maksud
      2) Kesengajaan sebagai kepastian
      3) Kesengajaan sebagai kemungkinan

2. Unsur Obyektif Perjudian Online

   a. Mendistribusikan

Yang dimaksud dengan "Mendistribusikan" adalah mengirimkan informasi atau dokumen elektronik kepada beberapa pihak atau tempat melalui atau dengan sistem elektronik. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan email, SMS, MMS, kepada banyak penerima.

b. Mentransmisikan

Yang dimaksudkan dengan "Mentransmisikan" adalah mengirimkan atau meneruskan informasi atau dokumen elektronik dari satu pihak atau tempat ke satu orang atau tempat lain.

c. Membuat Dapat Diaksesnya

Yang dimaksud dengan "Membuat dapat diaksesnya" memiliki makna membuat informasi atau dokumen elektronik dapat diakses oleh orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan link yaitu tautan atau referensi yang dapat digunakan oleh pengguna internet untuk mengakses lokasi atau dokumen, memberikan kode akses password sehingga para pelaku perjudian online dapat menemukan link- link yang berkaitan dengan perjudian secara online dengan mudah dan cepat.

d. Muatan Perjudian Secara sempit

Yang dimaksud dengan muatan perjudian adalah website perjudian dan di dalamnya ada bursa taruhan yang dibangun oleh seseorang. Akan tetapi, jika mengacu pada esensi perjudian maka yang dimaksud dengan "Muatan Perjudian" tidak hanya sekedar website dan bursa taruhan yang ada dalam website, karena bagian penting dari suatu perjudian adalah

harus ada memasang Taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang maupun kalah.

2.2.3. Pengertian Judi *Online*

Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu dan kartu).[43] Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa "yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya."

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara. Judi *online* merupakan sejenis candu,

[43]Kbbi.web.id/judi.html, diakses tanggal 16 Oktober 2025

dimana awalnya hanya mencoba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau *smartphone* serta koneksi *internet* yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Perjudian dalam segala bentuknya telah dinyatakan dilarang oleh undang-undang, namun sama dengan kejahatan lainnya, yaitu sangat sulit untuk memberantasnya secara keseluruhan di dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut terbukti dengan masih sering dijumpai permainan-permainan yang mengandung unsur perjudian di dalam masyarakat seperti sabung ayam, main kartu, toto gelap (togel), serta perjudian-perjudian yang dilakukan di tempat tertentu. Ada beberapa jenis judi online di Indonesia, diantaranya:[44]

1. Judi Bola Online

   Adalah kegiatan pertaruhan yang paling luas dan paling besar apabila dihitung-hitung bisa jutaan dolar perputaran uang setiap tahun dalam bisnis judi bola online ini. Judi bola online itu meliputi pertandingan-pertandingan lokal sampai level international.

2. Poker

   Adalah permainan kartu bukan keberuntungan melainkan permainan upaya, akal, pemahaman yang mendalam, dan kombinasi menghitung,

[44]http://vilkamandala.blogspot.co.id/ diakses tanggal 16 Oktober 2025

bergerak dihitung, menggertak, dan menipu. Dan sehingga menuntut otak yang tajam untuk menjadi pemenang.

3. Mobile Gambling

   Merupakan perjudian dengan menggunakan *wireless device*, seperti PDAs, Wireless Tablet PCs. Berapa casino online dan poker online menawarkan pilihan mobil. GPRS, GSM Data, UMTS, I-Mode adalah semua teknologi lapisan data atas mana perjudian gesit tergantung. Jenis perjudian olahraga terlengkap di Indonesia dan Asia Tenggara.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat penulis sampaikan bahwa Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* adalah setiap orang yang melakukan permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan melalui media elektronik serta akses *internet* sebagai perantara. Menurut hasil penelitian maka diketahui bahwa pelaku tindak pidana judi *online* meliputi berbagai kalangan, baik yang tua maupun yang muda, pengusaha, pekerja, pengangguran, pria maupun wanita, di kota maupun di desa. Pelaku judi *online* yang didominasi oleh kalangan menengah ke bawah, dimana mereka beranggapan bahwa ingin cepat kaya tetapi tidak mau berusaha dan bermalas-malasan dalam bekerja. Perjudian yang sebelumnya telah menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia dan telah bertransformasi ke dalam bentuk perjudian *online* lebih mempermudah para pelaku dalam menjalankannya. tidak perlu lagi melakukan pertemuan dengan rekan judinya atau secara diam diam melaksanakan perjudian di suatu tempat yang sudah ditentukan, hanya dengan duduk santai didepan komputer atau smartphone yang terkoneksi ke *internet* serta melakukan deposit dengan cara mentransfer melalui mesin ATM (Anjungan Tunai Mandiri) ataupun *internet banking*

2.2.4. Pengertian Selebgram

Fenomena selebgram mungkin sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang, karena saat ini sudah sangat banyak selebgram di Indonesia baik yang berasal dari Ibu Kota maupun yang berasal dari kota-kota kecil di Indonesia. Menjadi seorang selebgram tidak dengan cara cuma-cuma, terkadang dari berbagai selebgram ada yang secara sengaja memancing agar menjadi viral ada juga yang tidak sengaja dan akhirnya menjadi seorang selebgram. Selebgram atau akronim dari selebritis dan instagram adalah mereka yang terkenal melalui media sosial Instagram.

Selebgram tidak jauh berbeda dengan selebritis pada umumnya. Perbedaan antara selebgram dan selebritis pada umumnya hanya terletak pada medianya. Jika kebanyakan selebritis terkenal karena kemunculannya di layar kaca, seorang selebgram terkenal karena eksistensinya dalam media sosial instagram. Selebgram sama seperti para selebriti yang memiliki banyak fans atau pengagum, namun pada media sosial instagram fans dari para selebgram adalah mereka yang mengikuti (followers) akun dari selebgram tersebut. Ketenaran seorang selebgram tidak terlepas dari bagaimana mereka mempresentasikan diri mereka melalui akun instagram mereka. Dengan cara mereka mengunggah foto dengan mengkombinasikan penggunaan caption dan tagar (#) membuat para selebgram secara tidak langsung mudah terdeteksi oleh pengguna lain. Dari bagaimana mereka mempresentasikan diri muncul ketertarikan pengguna lain untuk mengikuti (follow) akun selebgram tersebut, dengan bertambahnya jumlah followers akan menunjukkan seberapa terkenalnya seorang selebgram tersebut.

Peran seorang selebgram tidak jauh berbeda dengan selebritis pada umumnya, selebgram juga menjadi idola bagi para followers nya. Mulai dari cara mereka berpakaian, cara berdandan, produk-produk yang digunakan hingga tempat-tempat yang dikunjungi oleh para selebgram menjadi sebuah acuan bagi para followers nya.

2.2.5. Gambaran Secara Umum Direktorat Reserse Siber Polda Bali

Era digital yang semakin maju, ancaman kejahatan siber berkembang pesat. Peretasan, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan kejahatan dunia maya lainnya menjadi masalah krusial yang perlu penanganan serius. Seiring dengan meningkatnya kasus-kasus tersebut, Kepolisian Republik Indonesia (Polri) mengambil langkah tegas dengan membentuk Direktorat Reserse Pidana Siber (Ditressiber) di delapan kepolisian daerah (Polda) di Indonesia. Selama ini, kasus kejahatan siber memang sudah ditangani oleh Bareskrim Polri, tetapi di tingkat Polda, penanganan kejahatan siber masih dilakukan oleh Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus). Kini, dengan hadirnya Ditressiber di beberapa Polda, penanganan kasus-kasus ini bisa lebih terfokus dan efektif.

Indonesia telah mengalami lonjakan besar dalam aktivitas dunia maya selama beberapa tahun terakhir. Ekosistem digital yang terus berkembang membuat kejahatan siber ikut variatif dan kompleks. Mulai dari penipuan daring (online fraud), serangan peretas, penyebaran informasi hoax, hingga ujaran kebencian yang dapat merusak tatanan sosial, kejahatan ini menjadi ancaman nyata bagi keamanan dan stabilitas digital di Indonesia. Salah satu bentuk kejahatan yang mengalami peningkatan tajam adalah penyebaran berita bohong atau hoaks, yang sering kali menyasar isu-isu sensitif, termasuk politik, agama,

dan suku. Tahun politik, seperti yang tengah terjadi saat ini, memperburuk situasi dengan semakin banyaknya konten disinformasi yang tersebar luas di media sosial. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pemerintah dan penegak hukum, mengingat dampaknya yang tidak hanya mengganggu keamanan digital, tetapi juga dapat merusak integritas sosial, politik, dan ekonomi negara. Maka, keberadaan Ditressiber di tingkat Polda merupakan langkah tepat dalam mengantisipasi dan mengatasi ancaman ini dengan lebih fokus.

Pembentukan Ditressiber di delapan Polda memiliki cakupan tugas yang lebih luas dari sekadar penindakan. Selain melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana siber, direktorat ini juga bertugas melakukan patroli siber, mendeteksi dan menganalisis potensi kejahatan dunia maya, serta memberikan edukasi kepada masyarakat. Delapan Polda yang kini telah memiliki Ditressiber adalah Polda Metro Jaya, Polda Sumatera Utara, Polda Jawa Barat, Polda Jawa Tengah, Polda Jawa Timur, Polda Bali, Polda Sulawesi Tengah, dan Polda Papua. Pemilihan wilayah-wilayah ini bukan tanpa alasan. Kawasan-kawasan tersebut memiliki aktivitas digital yang cukup tinggi, baik dari sisi pengguna internet, perkembangan ekonomi digital, maupun potensi kejahatan siber yang kerap terjadi.

Sebelum pembentukan Ditressiber di tingkat Polda Bali, penanganan kasus-kasus kejahatan siber berada di bawah Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus). Meskipun Ditreskrimsus menangani berbagai kejahatan dengan baik, kompleksitas kejahatan siber yang terus berkembang membuat kapasitas ini tidak lagi cukup. Ditreskrimsus menangani berbagai jenis kasus kriminal, sehingga penanganan kasus siber sering kali tidak mendapatkan fokus yang diperlukan.

Selain itu, dengan meningkatnya volume kasus kejahatan siber, baik dalam bentuk penipuan online, pencurian data, hingga serangan dunia maya yang lebih canggih, penanganan secara khusus dan fokus mutlak diperlukan. Pembentukan Ditressiber memberikan solusi bagi kebutuhan ini dengan memberikan penanganan yang lebih intensif dan spesifik terhadap ancaman siber. Di tahun-tahun sebelumnya, tindak kejahatan siber sering kali tidak terpantau secara maksimal di tingkat daerah. Banyak kasus yang tidak segera mendapatkan penanganan karena belum adanya struktur yang memadai. Dengan kehadiran Ditressiber Polda Bali, sekarang penanganan kasus siber bisa dilakukan lebih cepat dan tepat.

Direktorat Tindak Pidana Siber (Ditressiber) Polda Bali adalah satuan kerja yang berada di bawah Bareskrim Polri dan bertugas untuk melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan siber. Secara umum, Dittipidsiber Polda Bali menangani dua kelompok kejahatan, yaitu computer crime dan computer-related crime. Computer crime adalah kelompok kejahatan siber yang menggunakan komputer sebagai alat utama. Bentuk kejahatannya adalah peretasan sistem elektronik (hacking), intersepsi ilegal (illegal interception), pengubahan tampilan situs web (web defacement), gangguan sistem (system interference), manipulasi data (data manipulation). Computer-related crime adalah kejahatan siber yang menggunakan komputer sebagai alat bantu, seperti pornografi dalam jaringan (online pornography), perjudian dalam jaringan (online gamble), pencemaran nama baik (online defamation), pemerasan dalam jaringan (online extortion), penipuan dalam jaringan (online fraud), ujaran kebencian (hate speech), pengancaman dalam jaringan (online threat), akses ilegal (illegal access), pencurian data (data theft).

Guna mendukung pembuktian kejahatan siber, Ditressiber Polda Bali dilengkapi dengan beragam kemampuan dan fasilitas pendukung, salah satunya yaitu laboratorium digital forensik. Laboratorium Digital Forensik Dittipidsiber Polda Bali dalam bidang komputer forensik yang memenuhi standar mutu dalam hal manajerial dan teknis pemeriksaan barang bukti digital. Oleh karena itu, Dittipidsiber Polda Bali juga melayani pemeriksaan barang bukti digital dari berbagai satuan kerja, baik dari tingkat Mabes hingga Polsek. Selain itu, Dittipidsiber Polda Bali juga menjalin kerja sama dengan berbagai instansi, baik dalam dan luar negeri, guna memudahkan koordinasi dalam pengungkapan kejahatan siber yang bersifat transnasional dan terorganisir.Beberapa tugas pokok Ditressiber Polda Bali diantaranya:

1. Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana yang terkait dengan kejahatan siber.
2. Pelaksanaan deteksi dan analisis dugaan terjadinya tindak pidana siber.
3. Pelaksanaan patroli siber, pencegahan, dan edukasi literasi digital terkait tindak pidana siber.
4. Pengawasan penyidikan tindak pidana siber di lingkungan Polda.
5. Pengumpulan dan pengolahan data, penyajian informasi dan dokumentasi, serta analisis dan evaluasi pelaksanaan tugas Ditressiber.
6. Koordinasi pengawasan penyidik pegawai negeri sipil.