

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran teknologi komunikasi modern seperti internet telah membuat pandangan manusia mengenai kehidupan berubah. Paradigma komunikasi manusia dalam menjalani aktivitas ekonomi, bisnis, interaksi sosial, dan politik, menjadi berbeda. Sebelumnya, manusia mendominasi oleh aktivitas yang bersifat fisik, *face to face*. Manusia dihalangi oleh berbagai keter

batasan. Dengan internet, ruang, jarak, dan waktu yang membatasi manusia menghilang.

Era globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat. Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi disertai sistem transaksi elektronik atau digital telah menjadikan industri teknologi informasi menjadi industri yang paling diunggulkan di masa sekarang ini.¹

Internet merupakan jaringan dari jutaan komputer yang saling terhubung. Dengan internet, setiap orang di seluruh dunia dapat berkomunikasi hanya dengan menekan *keyboard* dan mouse di hadapannya. Informasi apa pun yang dibutuhkan telah tersedia. Karena kemudahan yang ditawarkan itulah banyak individu yang menggunakannya. Dibandingkan radio dan televisi, penetrasi internet di kalangan masyarakat, termasuk yang paling cepat. Untuk mencapai pengguna sebanyak 50 juta orang, internet hanya membutuhkan waktu 13 tahun, sementara radio membutuhkan waktu 38 tahun dan televisi 13

¹ Audyna Mayasari Muin, 2023, *Upaya Penegakan Hukum Peredaran Kosmetik Illegal Melalui E-Commerce Oleh PPNS BPOM Makassar*, Volume 5 Issue 3, Hlm. 3.

tahun. Saat ini, diperkirakan pengguna internet telah mencapai 220 juta orang.

Menggunakan internet, user berkesempatan untuk berpetualang, berkelana, berselancar menelusuri *cyber space*, sebuah dunia berbasis komputer (*computer mediated communication*). Realitas yang ditawarkan adalah realitas virtual, kehadirannya tidak dapat ditangkap atau dipegang tangan, tetapi dikonstruksikan secara sosial oleh orang-orang yang menggeluti teknologi komunikasi dan informasi. Realitas *cyber space* adalah kenyataan yang melampaui dan artifisial (*hyperreal*). Rekayasa sedemikian rupa, kenyataan (*real*) ditutupi oleh tanda kenyataan (*sign of real*) sedemikian rupa, sehingga tanda dan realitas, antara model dan kenyataan, tidak dapat lagi dibedakan.²

Cyber space menawarkan segala hal yang diperlukan manusia, termasuk kesenangan, keuntungan, dan kemudahan tanpa bersusah payah menggerakkan badan untuk memperoleh sesuatu. Berbagai informasi gratis dari surat kabar dalam dan luar negeri dapat diperoleh tanpa membeli. Menikmati musik tanpa harus membeli kaset. Bagi dosen, berbagai literatur tersaji secara gratis tanpa harus pergi ke tempat berada. Inilah “zona mabuk teknologi”.

Dalam beberapa literatur, *cyber crime* sering diidentikkan sebagai computer crime, The U.S Departement of justice memberikan pengertian computer crime sebagai : “*any illegal act requiring knowledge of computer technology for its perperation, investigation, or prosecution*”. Pengertian lainnya diberikan oleh Organization of European Community Development, yaitu : “*any illegal, unethical or unauthorized behavior relating to the automatic processing and/or. The transmision of data*”.

² M.E. Fuady, “*Cybercrime: Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia*”, Mediator, 2005.

Kehidupan virtual yang disajikan *cyber space* telah memunculkan bentuk aktivitas baru untuk mencapai kepuasan, seperti *teleshopping*, *teleconference*, *virtual gallery*, *virtual museum*, *e-commerce*, namun juga memunculkan penyimpanan-penyimpangan seperti kejahatan dengan memanfaatkan internet atau *cyber crime*. Dalam beberapa literatur, *cyber crime* sering diidentikkan sebagai computer crime, The U.S Departement of justice memberikan pengertian computer crime sebagai : *“any illegal act requiring knowledge of computer technology for its perperation, investigation, or prosecution”*. Pengertian lainnya diberikan oleh Organization of European Community Development, yaitu : *“any illegal, unethical or unauthorized behavior relating to the automatic processing and/or. The transmision of data”*.

Dari beberapa pengertian di atas, Wisnu Broto merumuskan *computer crime* sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain. Secara ringkas, *computer crime* didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yang canggih. Selanjutnya, disebabkan kejahatan itu di lakukan di ruang *cyber* melalui internet, muncul istilah *cyber crime*.

Bagi sebagian besar masyarakat yang terbiasa menggunakan media teknologi komunikasi (telekomunikasi), *cyber crime* bukanlah istilah yang asing terdengar. *Cyber crime* atau kejahatan di ruang maya merupakan sebuah fenomena yang tidak terbantahkan. Tidak terlihat namun nyata. Terdapat berbagai kasus *cyber crime* yang kian hari kian meningkat, terutama di negara negara yang tidak memiliki kepastian hukum dalam bidang teknologi komunikasi modern (*convergence*).

Teknologi komunikasi yang memiliki kekuatan dahsyat dalam merubah perilaku komunikasi manusia, selain membawa keuntungan berupa kemudahan dalam berkomunikasi, ternyata memiliki “sisi gelap”. Teknologi membawa kerugian, salah satunya berupa semakin dipermudah “penjahat” dalam melakukan kejahatannya. Kecanggihan teknologi memungkinkan penjahat *cyber* memangsa korban-korbannya. Meski tidak mau disebut pelaku kriminal, sebagai akibat dari perbuatannya, mereka tidak ada bedanya dengan seorang penjahat.³

Menurut Raharjo, sebagai sebuah gejala sosial, kejahatan ada sejak awal kehidupan manusia di dunia, namun kemajuan teknologi komunikasi membuat kejahatan dalam bentuk primitif berubah menjadi sebuah kejahatan yang lebih maju (modern). Kejahatan konvensional di dunia nyata muncul dalam dunia maya (virtual) dengan wajah kejahatan yang telah diperhalus sedemikian rupa. Kehalusan kejahatan virtual atau *cyber crime* membuat masyarakat luas, khususnya di negara berkembang yang memiliki kesenjangan digital seperti di Indonesia, tidak merasakannya sebagai sebuah bentuk kejahatan. Padahal, sudah begitu banyak korban (*victim*) dan kerugian moral dan materil akibat *cyber crime*. Korbannya dapat berupa netizen (penduduk dunia virtual *cyber space*) dan masyarakat luas yang awam.

Kejahatan dapat terjadi di mana saja demikian pula dengan pelakunya mulai dari anak-anak sampai orang yang sudah dewasa. Berbicara mengenai kejahatan maka tidak dapat melupakan masyarakat sebagai tempat timbulnya kejahatan atau dengan kata lain bahwa kejahatan selalu ada dalam masyarakat dan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan manusia. Ketika sekarang kita memasuki era globalisasi maka jenis kejahatannya juga yang mendeskripsikan karakter masyarakat global. Era globalisasi ini

³ Mohd. Safar Hasim, *Mengenali undang-undang media dan siber*, Utusan publications 2002, Hlm.118

ditandai dengan munculnya masyarakat dunia, dengan nilai-nilai universal yang dianut bersama.

Di zaman era globalisasi ini, banyak teknologi informasi maupun teknologi komunikasi yang semakin terkemuka, hampir banyak teknologi maupun alat dan elektronik yang tiap saat bermunculan dan berganti model (tipe) kita ketahui berbagai macam barang-barang teknologi seperti hp, Laptop, internet dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeger jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur. Bagaimanapun, sebagai anggota masyarakat, dan terutama sebagai orang tua, kita harus melakukan suatu tindakan representatif dan preventif, agar semaksimal mungkin dapat mencegah pengaruh negatif teknologi terhadap anak-anak kita khususnya kaum remaja yang merupakan generasi emas yang akan menjadi penerus perjuangan kita membentuk bangsa yang berakhlak dan berbudaya di masa yang akan datang.⁴

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, karakteristik pelaku *cyber crime* sangat unik, dan juga berbeda kategori dengan pelaku kejahatan lain. Saat ini, meskipun hukum pidana konvensional sebagaimana yang berlaku di Indonesia dapat digunakan hakim sebagai dasar hukum untuk mengadili pelaku *cyber crime*, akan tetapi dalam praktik sangat banyak keterbatasannya, baik dari sisi unsur tindak pidana maupun

⁴ Hasna Kholiviya, Perlindungan Hukum Terhadap Korban Pencurian Data Pribadi Dalam Kasus Tindak Pidana Mayantara (cybercrime), Semarang, 2002, Hlm.8

pertanggungjawaban pidananya. Akibatnya, banyak pelaku yang lolos dari jeratan hukum. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widodo, semua pelaku dijatuhi pidana penjara. Dalam tataran filosofis, teoritis, normatif, maupun empiris, pidana penjara merupakan suatu jenis pidana yang mempunyai banyak kelemahan karena pelaksanaan pidana penjara khususnya di Indonesia kurang memadai.

Tindak pidana *cyber crime* di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah menjadi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang No.19 Tahun 2016 melainkan hanya melakukan perubahan terhadap Pasal-Pasal tertentu dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2006.

Untuk memaksimalkan penegakan peraturan hukum yang berlaku terhadap *cyber crime*, maka Kepolisian diberikan kewenangan melakukan penindakan terhadap *cyber crime*. Kepolisian Republik Indonesia adalah salah satu pilar penegakan hukum di Indonesia yang mempunyai peran penting dan strategis. Polri memiliki peran yang menentukan kearah mana hukum dan keamanan negara akan diwujudkan dalam masyarakat khususnya ketertiban masyarakat. Kepolisian sesungguhnya hukum hidup, karena di tangan polisi hukum dijalankan, dimaknai, dihidupkan bahkan digunakan langsung sebagai pengambil keputusan, sehingga tepat kalau tugas pokok Polri adalah pelindung, pengayom, pelayan, sekaligus sebagai penegak hukum. Namun, dalam realitanya masyarakat seringkali merasa belum mendapat semua pelaksanaan tugas pokok Polri secara adil, proporsional dan bijaksana.

Pasal 30 Ayat 4 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, menyatakan “Kepolisian Negara Republik Indonesia sebagai alat negara yang menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat bertugas melindungi, mengayomi, melayani masyarakat, serta menegakkan hukum”. Sementara di dalam Pasal 2 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, “menyatakan bahwa fungsi Kepolisian adalah salah satu fungsi pemerintah negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Salah satu tugas polisi adalah memberantas kejahatan dengan cara menegakkan hukum melalui penyidikan”.

Perkembangan teknologi yang demikian pesat dewasa ini, menimbulkan problema baru bagi pembentuk Undang-Undang tentang bagaimana caranya melindungi masyarakat secara efektif dan efisien terhadap bahaya demoralisasi sebagai akibat masuknya pandangan dan kebiasaan orang-orang asing mengenai kehidupan di Negara masing-masing. Apabila dalam waktu yang sesingkat-singkatnya ternyata tidak dapat diduga bahwa masuknya pandangan dan kebiasaan orang-orang asing ke Indonesia dapat menimbulkan problema baru bagi pemerintah dalam usahanya untuk memelihara keamanan umum dan mempertahankan ketertiban umum dalam masyarakat, yang bukan tidak mungkin dapat mempengaruhi secara negatif usaha bangsa Indonesia dalam memelihara ketahanan nasional.

Pembuktian tindak pidana *cyber crime* yang melibatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dengan sendirinya membutuhkan pengetahuan dan keahlian dalam bidang Teknologi Informasi dan komunikasi. Penyidik pada umumnya merupakan Polisi yang dilatih dalam bidang-bidang hukum, bukan dalam bidang Teknologi Informasi

dan Komunikasi. Sehingga memiliki keterbatasan dalam menyidik tindak pidana *cyber crime* yang dapat berpengaruh terhadap penanganan kasus tindak pidana *cyber crime*.⁵

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apakah yang menjadi penyebab terjadinya *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar?
2. Upaya apakah yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menanggulangi peningkatan *cyber crime* dengan modus perjudian online di kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk menganalisis faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar.
2. Untuk menganalisis Upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menanggulangi peningkatan *cyber crime* dengan modus perjudian online di kota Makassar.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

a. Secara Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang sifat, bentuk, dan pola-

⁵ Erwin Barabba, *Efektivitas Penyidikan Tindak Pidana Cyber Crime Di Kepolisian Resort Kota Besar Makassar*, Journal of Lex Generalis (JLS), 2021, Hlm.12

pola kejahatan dunia maya. Hal ini penting untuk memahami bagaimana kejahatan digital berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Serta dapat memberikan dasar teoritis yang kuat bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi dan tindakan preventif terhadap kejahatan dunia maya. Teori yang ditemukan dapat digunakan sebagai acuan untuk menciptakan undang-undang atau kebijakan yang lebih efektif dalam memerangi *cyber crime*.

b. Secara praktis

Dengan memahami modus operandi dan pola-pola kejahatan siber, penelitian dapat membantu merancang strategi pencegahan yang lebih tepat sasaran, baik dalam bentuk pelatihan kesadaran bagi pengguna internet, maupun penerapan teknologi untuk mengidentifikasi ancaman lebih dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan praktis kepada aparat penegak hukum tentang cara menyelidiki dan mengatasi kasus *cyber crime*. Ini mencakup penggunaan teknik investigasi digital, analisis data forensik, serta pemahaman tentang alat dan teknologi yang digunakan oleh pelaku kejahatan siber.

D. Orisinalitas/ Keaslian Penelitian

Penelitian hukum dengan judul “Upaya Penanggulangan Kejahatan *Cyber Crime* Dengan Modus Perjudian Online di Kota Makassar (Studi Kasus 2021-2024)” merupakan hasil dari keresahan peneliti sendiri yang belum pernah diteliti sebelumnya. Penelitian ini kemudian dilanjutkan melalui proses penelusuran dan perbandingan dengan penelitian yang serupa yang sudah pernah diteliti, yaitu:

Tabel 1. Matriks Keaslian Penelitian

Nama Penulis	: Berdiawan Benyamin
Judul Tulisan	: Analisis Yuridis Tindak Pidana Cyber Crime Phising Dalam Ketentuan Hukum Positif Indonesia
Kategori	: Skripsi
Tahun	: 2024
Perguruan Tinggi	: Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar
Uraian Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Rumusan Masalah: 1. Bagaimanakah klasifikasi tindak pidana <i>cyber crime phising</i> dalam ketentuan hukum positif Indonesia? 2. Apakah penentuan Asas preferensi hukum dalam tindak pidana <i>cyber crime phising</i> berdasarkan ketentuan hukum positif Indonesia?	Rumusan Masalah: 1. Apakah factor-faktor penyebab terjadinya peningkatan kejahatan <i>cyber crime</i> di kota Makassar dilandasi di 2021-2023? 2. Bagaimanakah upaya penanggulangan yang dilakukan oleh aparat

	kepolisian dalam menanggulangi terjadinya kejahatan <i>cyber crime</i> di kota Makassar dilandasi 2021-2023
Metode Penelitian: Normatif	Metode Penelitian: Empiris
Hasil Pembahasan: Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) tindak pidana <i>cyber crime phishing</i> diatur pada pasal 32 ayat 1 undang-undang republic Indonesia nomor 19 tahun 2016 bila mana terjadi perubahan pada objek data pribadi dan pada pasal 65 ayat 1 undang-undang republik Indonesia nomor 27 tahun 2022 mengatur mengenai <i>cyber crime phishing</i> dalam hal spesifikasi data yang bersifat umum dan data bersifat spesifik. (2) menurut asas prefensi hukum maka tindak pidana <i>cyber crime phishing</i> yang diatur dalam undang-undang republic Indonesia nomor 19 tahun 2016 pasal 32 ayat 1 dikesampingkan atau berlaku undang-undang republik Indonesia nomor 27 tahun 2022 pasal 65 ayat 1	

Nama Penulis	: Syabilah Yuka Kawandoda
Judul Tulisan	: Penanggulan Kejahatan Cyber Crime Yang Dilakukan Oleh Hacker Dalam Tinjauan Hukum Kejahatan Internasional (Studi Kasus Cyber

Crime Polda Sulsel)	
Kategori	: Skripsi
Tahun	: 2022
Perguruan Tinggi	: Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia Makassar
Uraian Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Rumusan Masalah: 1. Bagaimana bentuk kejahatan <i>cyber crime</i> yang dilakukan oleh <i>hacker</i> dalam tinjauan hukum kejahatan internasional? 2. Bagaimana efek yang ditimbulkan oleh serangan <i>hacker</i> dan implikasinya terhadap pertahanan dan keamanan negara?	Rumusan Masalah: 1. Apakah factor-faktor penyebab terjadinya peningkatan kejahatan <i>cyber crime</i> di kota Makassar dilandasi di 2021-2023? 2. Bagaimanakah upaya penanggulangan yang dilakukan oleh aparat

	kepolisian dalam menanggulangi terjadinya kejahatan <i>cyber crime</i> di kota Makassar dilandasi 2021-2023
Metode Penelitian: Normatif	Metode Penelitian: Empiris
Hasil Pembahasan: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kejahatan <i>cyber crime</i> yang dilakukan oleh hacker rata-rata melakukan kejahatan dengan tehnik phising atau mengirim link kepada korban dengan bertujuan mengambil data milik korban baik melalui e-mail ataupun facebook korban. Media Sosial yang sering diakses masyarakat: facebook, whatsapp, instagram, dan lain-lain. Bentuk informasi yang di dapat melalui media sosial tersebut adalah data pribadi ataupun informasi umum, biodata, foto, video, informasi kartu kredit (cc), dan lain sebagainya. UU No. 19 Tahun 2016. Pasal 30 ayat (1) UU ITE yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun”.	

E. Landasan Teori/Konseptual

1. Teori Penyebab Kejahatan

a. Teori Anomie (Emile Durkheim dan Robert K. Merton)

Teori anomie, yang pertama kali diperkenalkan oleh Emile Durkheim dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Robert K. Merton, merupakan salah satu pendekatan sosiologis yang menjelaskan penyebab munculnya perilaku menyimpang dalam masyarakat. Pada dasarnya, teori ini menyoroti terjadinya ketidakseimbangan atau gangguan dalam sistem norma dan nilai sosial yang mengatur kehidupan bermasyarakat, yang pada gilirannya dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan-tindakan yang bertentangan dengan aturan yang berlaku, termasuk perilaku menyimpang seperti berjudi. Durkheim melihat anomie sebagai kondisi sosial di mana norma menjadi kabur atau tidak lagi efektif dalam mengarahkan perilaku individu akibat perubahan sosial yang cepat atau ketidakstabilan dalam masyarakat.

Robert K. Merton mengembangkan konsep anomie lebih jauh dengan mengaitkannya pada ketegangan struktural yang terjadi ketika ada ketidaksesuaian antara tujuan budaya yang secara sosial ditetapkan seperti kesuksesan ekonomi dan sarana yang secara institusional tersedia serta dianggap sah untuk mencapainya. Dalam pandangan Merton, anomie terjadi ketika individu menghadapi kesulitan atau bahkan ketidakmungkinan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut melalui jalur yang legal dan diterima secara sosial, seperti pendidikan atau pekerjaan formal. Akibatnya, mereka mungkin terdorong untuk mencari alternatif lain yang berada

di luar batas norma sosial, salah satunya adalah praktik perjudian.

Perjudian dapat dilihat sebagai salah satu bentuk adaptasi terhadap tekanan struktural yang dihadapi oleh individu, terutama ketika mereka merasa terpinggirkan dari akses terhadap sumber daya ekonomi yang sah. Tuntutan ekonomi yang tinggi, kompetisi yang ketat, serta ketimpangan sosial-ekonomi yang meluas semakin memperbesar kemungkinan individu untuk memilih jalur-jalur alternatif demi memenuhi harapan sosial yang dibebankan kepada mereka. Dengan demikian, teori anomie memberikan kerangka analitis yang kuat untuk memahami perjudian sebagai fenomena sosial yang bukan semata-mata hasil pilihan pribadi, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi sosial yang menciptakan ketegangan antara tujuan dan sarana dalam masyarakat.⁶

a. Teori Pengendalian Sosial (*Social Control Theory*) oleh Travis Hirschi

Teori Pengendalian Sosial yang dikembangkan oleh Travis Hirschi merupakan salah satu pendekatan dalam kriminologi yang menekankan pentingnya ikatan sosial sebagai mekanisme utama dalam mencegah seseorang dari keterlibatan dalam perilaku menyimpang atau kriminal. Hirschi berpendapat bahwa kecenderungan individu untuk mematuhi hukum dan norma sosial sangat bergantung pada kekuatan dan kualitas hubungan sosial yang mereka miliki dengan lingkungan sekitar, terutama keluarga, sekolah, teman sebaya, dan institusi sosial lainnya. Dalam pandangannya, individu tidak melakukan kejahatan bukan semata-mata karena takut terhadap hukuman, tetapi karena

⁶ A. S. Alam, 2010, Pengantar Kriminologi, Makassar: Pustaka Refleksi, hlm. 65-67.

mereka memiliki keterikatan emosional dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial yang dianut oleh kelompok sosialnya.

Hirschi mengidentifikasi empat elemen utama dari pengendalian sosial yang berfungsi sebagai penahan terhadap perilaku menyimpang, yaitu *attachment* (keterikatan), *commitment* (komitmen), *involvement* (keterlibatan), dan *belief* (kepercayaan). Keterikatan mengacu pada hubungan emosional dengan orang-orang terdekat seperti orang tua, guru, atau teman; komitmen menyangkut investasi individu terhadap tujuan-tujuan konvensional seperti pendidikan dan pekerjaan; keterlibatan merujuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan yang sah dan produktif; sementara kepercayaan adalah sejauh mana seseorang menerima nilai-nilai moral dan norma sosial yang berlaku. Ketika keempat elemen ini kuat dalam diri seseorang, maka peluang mereka untuk terlibat dalam perilaku menyimpang, termasuk perjudian, akan semakin kecil.

Individu yang tidak memiliki hubungan yang kuat dengan lingkungannya misalnya karena mengalami disfungsi keluarga, kurang perhatian dari lingkungan sosial, atau terputus dari aktivitas yang positif cenderung tidak memiliki mekanisme internal yang cukup untuk menahan dorongan melakukan tindakan menyimpang. Dalam konteks perjudian, seseorang yang tidak memiliki pengawasan sosial yang memadai, tidak merasa terikat pada nilai-nilai konvensional, atau kurang terlibat dalam aktivitas yang produktif, memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk terlibat dalam perilaku tersebut sebagai bentuk pelarian atau kompensasi atas keterasingan sosial yang mereka alami.

Teori pengendalian sosial memberikan pemahaman bahwa perilaku kriminal, termasuk perjudian, bukan hanya disebabkan oleh dorongan internal atau kondisi ekonomi semata,

melainkan juga sangat dipengaruhi oleh sejauh mana seseorang terintegrasi dalam jaringan sosial dan institusional yang sehat. Upaya pencegahan terhadap perjudian dan tindakan menyimpang lainnya, menurut teori ini, harus difokuskan pada penguatan ikatan sosial dan peningkatan kualitas hubungan antarindividu dalam masyarakat.⁷

b. Teori Labeling (*Labeling Theory*) oleh Howard Becker

Teori labeling, yang dikembangkan oleh sosiolog Howard Becker, merupakan salah satu pendekatan dalam sosiologi devians yang berfokus pada peran masyarakat dalam mendefinisikan dan membentuk perilaku menyimpang. Teori ini menekankan bahwa deviansi bukanlah sifat inheren dari suatu tindakan, melainkan merupakan hasil dari proses sosial di mana masyarakat memberi label tertentu kepada individu atau kelompok yang dianggap menyimpang dari norma yang berlaku. Dengan kata lain, tindakan seseorang baru dianggap sebagai perilaku menyimpang setelah masyarakat secara kolektif memberikan penilaian negatif dan menetapkan identitas tertentu atas tindakan tersebut.

Becker berpendapat bahwa, ketika seseorang diberi label negatif seperti "penjudi", "kriminal", atau "orang bermasalah" maka label tersebut dapat menjadi stigma sosial yang melekat kuat dan memengaruhi cara individu tersebut melihat dirinya sendiri, serta cara orang lain memperlakukannya. Dalam jangka panjang, proses pelabelan ini dapat memicu apa yang disebut sebagai *self-fulfilling prophecy*, yaitu suatu kondisi di mana individu akhirnya menginternalisasi label yang diberikan dan mulai bertindak sesuai dengan identitas yang dilekatkan oleh masyarakat. Alih-alih mencegah tindakan menyimpang,

⁷ *Ibid*, hlm. 76.

pelabelan justru dapat memperkuat dan melanggengkan perilaku devian karena individu merasa bahwa mereka tidak memiliki pilihan lain selain menjalani identitas yang sudah ditetapkan untuknya.

Teori labeling memberikan penjelasan yang penting mengenai bagaimana konstruksi sosial terhadap perilaku berjudi dapat memengaruhi perilaku individu secara signifikan. Seseorang yang berasal dari lingkungan sosial yang menormalisasi atau bahkan meromantisasi aktivitas perjudian, atau yang sejak awal sudah sering dicap sebagai "penjudi" oleh lingkungan sekitarnya baik melalui pengamatan perilaku, prasangka, maupun stereotip berpotensi lebih besar untuk menginternalisasi identitas tersebut sebagai bagian dari dirinya. Ketika label ini telah tertanam kuat, maka individu tersebut mungkin mulai merasa bahwa menjadi penjudi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari atau bahkan menjadi bagian dari peran sosial yang harus dijalani, sehingga ia lebih mudah untuk terus terlibat dalam aktivitas perjudian, sekalipun menyadari adanya risiko hukum, sosial, atau ekonomi yang menyertainya.

Teori labeling tidak hanya memperlihatkan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk perilaku menyimpang, tetapi juga memberikan peringatan akan dampak negatif dari praktik-praktik pelabelan sosial yang terburu-buru dan tidak sensitif terhadap konteks individual. Pendekatan ini menyarankan bahwa strategi penanggulangan terhadap perilaku menyimpang seperti perjudian sebaiknya tidak hanya berfokus pada penghukuman, tetapi juga pada upaya rehabilitasi, pemberdayaan, serta

dekonstruksi stigma yang melekat pada individu agar mereka tidak terjebak dalam siklus deviansi yang berkelanjutan.⁸

2. Teori Upaya Penanggulangan Kejahatan

a. Upaya Pre-emptif

Upaya Penanggulangan Pre-emptif adalah upaya awal yang dilakukan oleh penegak hukum untuk mencegah terjadinya suatu tindak pidana dengan cara penanaman nilai moral sehingga hal tersebut terinternalisasi dalam diri seseorang meskipun ada kesempatan untuk melakukan pelanggaran ataupun kejahatan namun karena nilai-nilai norma sudah ditanamkan sehingga adanya pemikiran bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang salah maka niat untuk melakukan kejahatan tidak ada.

b. Upaya Preventif

Upaya preventif merupakan upaya yang dilakukan untuk menghilangkan kesempatan bagi seseorang untuk melakukan kejahatan walaupun terdapat niat seseorang melakukan kejahatan namun tidak dapat kesempatan karena adanya upaya untuk meminimalisir terjadinya kejahatan sehingga kejahatan tersebut tidak dapat dilakukan.

c. Upaya Represif

Upaya represif dilakukan ketika sebuah kejahatan telah terjadi dan dengan tujuan agar kejahatan tidak terulang lagi dengan cara memberikan hukuman atau efek jera terhadap pelaku.

F. Kerangka Pikir

Maraknya kasus *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar membutuhkan Upaya penanggulangan kejahatan. Upaya penanggulangan kejahatan telah dilakukan baik secara pre-emptif, preventif dan represif. Peraturan perundang-undangan untuk

⁸ Ibid, hlm 82.

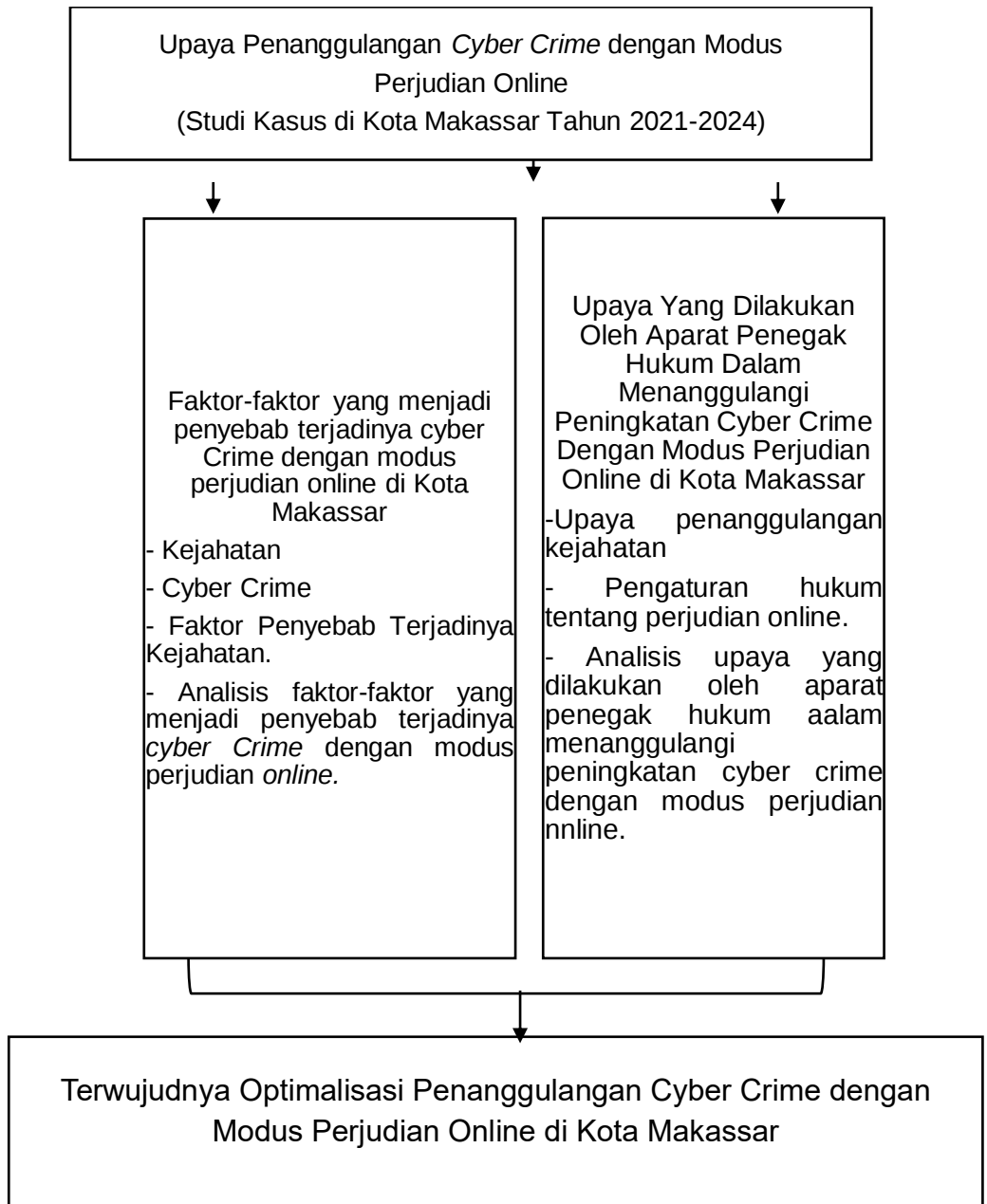
menangani kasus cyber crime dengan modus perjudian online juga telah diatur dalam berbagai ketentuan peraturan perundang-undangan yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 jo Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar dan upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menanggulangi peningkatan cyber crime dengan modus perjudian online di Kota Makassar. Indikator untuk menjawab variabel faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar adalah kejahatan, cyber crime, factor penyebab terjadinya kejahatan dan analisis faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya *cyber crime* dengan modus perjudian online.

Adapun indikator untuk menjawab variabel upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menanggulangi peningkatan cyber crime dengan modus perjudian online di Kota Makassar adalah Upaya penanggulangan, pengaturan hukum terkait perjudian online dan analisis upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menanggulangi peningkatan cyber crime dengan modus perjudian online.

Dengan terjawabnya kedua variabel diatas maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah terwujudnya optimalisasi penanggulangan *cyber crime* dengan modus perjudian online di Kota Makassar.

Bagan Kerangka Pikir



BAB II

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian empiris. Penelitian empiris dilaksanakan dengan melakukan observasi langsung di lapangan untuk mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasi, dan menyimpulkan hasil dari fakta empiris yang terjadi dilapangan.

Penelitian empiris digunakan untuk mengkaji hukum, penelitian hukum empiris atau *social legal* (*Socio Legal Research*) yang merupakan model pendekatan lain dalam meneliti hukum sebagai objek penelitiannya, dalam hal ini hukum tidak hanya dipandang sebagai disiplin yang preskriptif dan terapan belaka, melainkan juga *empirical* atau kenyataan hukum.⁹

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Polrestabes Makassar yang terletak di Kelurahan Pattunuang, Kecamatan Wajo, Kota Makassar. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan fakta empiris yang peneliti dapatkan sehubungan dengan adanya data yang bisa didapatkan di tempat tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi.

Populasi dari penelitian ini adalah penyidik cyber crime di Polrestabes Makassar dan pelaku kejahatan *Cyber Crime*.

⁹ Depri Liber Sobata, 2014, *Metode Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris: Karakteristik khas Dari Metode Meneliti Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Lampung, blm. 21.

2. Sampel

Sampel merujuk pada bagian kecil yang kemudian mewakili populasi representatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik yang dilakukan berdasarkan tujuannya. Adapun sampel dari penelitian ini terdiri dari 3 orang Penyidik Kepolisian dan 2 orang pelaku kejahatan cyber crime dengan modus perjudian *Online*.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan pada penelitian ini, terdiri atas:¹⁰

1. Data primer, merupakan data yang diperoleh secara langsung dari penelitian di lapangan melalui wawancara dengan narasumber.
2. Data sekunder, merupakan data yang diperoleh melalui studi dokumen.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara. Wawancara merupakan interaksi langsung dengan semua pihak yang terkait dengan masalah apa yang sedang diteliti dalam situasi ini, peneliti akan melakukan wawancara tidak terikat dengan menggunakan daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berlangsung

¹⁰ Soerjono Soekanto, 2014, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia, hlm.25.

dengan efektif dan efisien.¹¹ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada penyidik yang menangani kasus *cyber crime* dengan modus penipuan online dan pelaku kejahatan *cyber crime* dengan modus penipuan online.

2. Studi Dokumen. Studi dokumen adalah metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.¹² Dalam konteks ini, peneliti akan mempelajari kasus *cyber crime* dengan modus penipuan online dan mengumpulkan data statistik peningkatan jumlah kasus *cyber crime* dengan modus penipuan online.

F. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif secara induktif karena prosesnya diawali dengan fakta yang nyata. Semua data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber, baik melalui wawancara maupun studi dokumen di lapangan, akan dianalisis. Data yang telah dianalisis akan disajikan dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman tentang kasus *cyber crime* khususnya judi *online*.

¹¹ Zainuddin Iba, 2023, *Metode Penelitian*, Purbalingga, hlm. 32.

¹² Natalina Nilamsari, 2014, Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. Wacana, Volume XIII Nomor 2, hlm. 178.