

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah mengubah sendi-sendi kehidupan manusia secara mendasar di seluruh penjuru dunia. Internet, yang semula hanya diakses oleh segelintir kalangan akademisi dan militer, kini telah menjadi kebutuhan primer yang menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat lintas benua, usia, dan status sosial. *World Economic Forum* mencatat bahwa pada tahun 2023, pengguna internet global telah mencapai lebih dari 5,4 miliar jiwa, atau sekitar 67 persen dari total populasi dunia, sebuah angka yang terus tumbuh setiap tahunnya seiring semakin murah dan terjangkau infrastruktur digital.

Kemajuan teknologi digital tidak hanya membuka peluang bagi kemajuan peradaban manusia dalam bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan komunikasi, tetapi juga menciptakan ruang-ruang baru bagi aktivitas yang bersifat destruktif dan melanggar hukum. Ruang siber (*cyberspace*) yang tak mengenal batas geografis dan yurisdiksi telah dimanfaatkan oleh aktor-aktor jahat untuk melancarkan berbagai bentuk kejahatan yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan dalam sistem hukum konvensional. Kejahatan berbasis teknologi informasi atau *cybercrime* kini menjadi salah satu ancaman global paling serius di abad ke-21, menggeser pola kejahatan konvensional ke dimensi digital yang jauh lebih sulit dideteksi, dilacak, dan dituntut secara hukum.

Interpol dan United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) secara konsisten menegaskan bahwa *cybercrime* telah berkembang menjadi industri kejahatan transnasional yang menghasilkan keuntungan senilai triliunan dolar Amerika Serikat setiap tahunnya. Perjudian daring (*online gambling*) menempati posisi yang sangat menonjol di antara berbagai bentuk *cybercrime* tersebut. Kerangka regulasi internasional terhadap perjudian daring sangat beragam, mulai dari negara-negara yang melegalkan dengan regulasi ketat hingga negara-negara yang melarang secara penuh. Celah inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh sindikat perjudian daring internasional untuk mendirikan platform perjudian di

negara-negara yang permisif secara hukum, sementara target pemainnya adalah masyarakat di negara-negara yang melarang aktivitas tersebut, termasuk Indonesia.

Di Indonesia, fenomena judi *online* bukan lagi sekadar persoalan hukum semata, melainkan telah menjelma menjadi krisis sosial, ekonomi, dan budaya yang saling berkelindan dan mengancam sendi-sendi kehidupan masyarakat secara sistemik. Aksesibilitas judi *online* yang sangat tinggi, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja hanya dengan bermodalkan telepon pintar dan koneksi internet, menjadikannya jauh lebih berbahaya dibandingkan judi konvensional yang terbatas oleh ruang dan waktu. Situs-situs judi *online* beroperasi selama 24 jam penuh, menerima taruhan dalam jumlah nominal yang sangat kecil hingga sangat besar, dan menggunakan antarmuka yang dirancang secara psikologis untuk menciptakan efek kecanduan pada penggunaanya.

Secara yuridis, perjudian dalam segala bentuknya telah dilarang dan dikriminalisasi di Indonesia jauh sebelum era digital. Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mendefinisikan judi sebagai tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan untuk menang bergantung pada untung-untungan. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian mempertegas bahwa semua tindak pidana perjudian adalah kejahatan dengan ancaman hukuman yang diperberat. Seiring perkembangan teknologi, Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara tegas mengancam setiap orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya konten perjudian elektronik dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah). Pada hakikatnya, perjudian dalam bentuk apapun bertentangan dengan norma agama, moral, dan Pancasila serta merusak tatanan kehidupan bermasyarakat.

Meskipun regulasi hukum yang mengaturnya telah cukup tegas, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa perjudian *online* semakin sulit untuk diberantas secara tuntas. Perkembangan teknologi justru dimanfaatkan oleh para pelaku untuk terus mengembangkan modus operandi yang semakin canggih dan sulit dilacak oleh aparat penegak hukum. *Server* situs judi *online* umumnya ditempatkan di luar

wilayah yurisdiksi Indonesia, sehingga tindakan hukum langsung terhadap pengelola situs sangat terbatas. Teknologi Virtual Private Network (VPN), enkripsi data, dan anonimisasi identitas digital semakin menyulitkan proses identifikasi dan pelacakan pelaku. Lebih lanjut, situs-situs judi *online* yang telah diblokir selalu muncul kembali dengan nama domain baru dalam waktu yang sangat singkat, membuat upaya pemblokiran menjadi seperti pekerjaan tanpa akhir yang tidak kunjung tuntas.

Data statistik dari berbagai lembaga resmi pemerintah Indonesia menggambarkan betapa seriusnya ancaman judi *online* bagi bangsa ini. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa perputaran dana judi *online* mengalami lonjakan yang luar biasa dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021, perputaran dana judi *online* tercatat mencapai Rp57 triliun. Angka tersebut kemudian meningkat menjadi Rp81 triliun pada tahun 2022, dan melonjak drastis hingga Rp327 triliun pada tahun 2023, sebuah peningkatan lebih dari empat kali lipat hanya dalam dua tahun. Angka perputaran dana tersebut setara dengan sekitar 10 persen dari total nilai Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) Republik Indonesia, yang seluruhnya mengalir ke luar negeri tanpa memberikan kontribusi apapun bagi perekonomian nasional.

Jumlah pemain judi *online* di Indonesia juga menunjukkan tren yang sangat mengkhawatirkan dan memerlukan perhatian serius dari seluruh elemen bangsa. PPATK mencatat bahwa pada tahun 2023 terdapat sekitar 3,7 juta pemain aktif judi *online*, dan angka tersebut melonjak tajam menjadi 8,8 juta pemain pada tahun 2024. Fakta yang jauh lebih memprihatinkan adalah bahwa berdasarkan data demografis, sekitar 80 persen pemain berasal dari kelompok masyarakat dengan pendapatan di bawah Rp5.000.000 per bulan, yang berarti kelompok masyarakat yang paling rentan secara ekonomi justru yang paling banyak terperangkap dalam jerat judi *online*. Lebih mencengangkan lagi, sebanyak 197.540 anak dengan rentang usia 11 hingga 19 tahun telah terlibat dalam aktivitas judi *online* dengan total nilai transaksi mencapai Rp293,4 miliar, bahkan PPATK mencatat terdapat sekitar 80.000 pemain berusia di bawah 10 tahun. Fakta ini merupakan ancaman eksistensial yang serius bagi masa depan generasi penerus bangsa Indonesia.

Dampak negatif judi *online* tidak hanya berdimensi finansial, tetapi juga merusak dimensi sosial, psikologis, dan moral kehidupan masyarakat secara mendalam dan berkelanjutan. Dari aspek kesehatan mental, individu yang terlibat dalam judi *online* sangat rentan mengalami gangguan kecemasan, depresi klinis, stres kronis, dan ketergantungan psikologis yang serius yang dalam banyak kasus memerlukan intervensi profesional untuk pemulihannya. Ketergantungan pada judi *online* secara bertahap mengikis kemampuan individu untuk berfungsi secara normal dalam kehidupan sehari-hari, menurunkan produktivitas kerja, merusak hubungan interpersonal, dan menciptakan isolasi sosial yang mendalam. Dari aspek sosial, judi *online* kerap menjadi pemicu konflik rumah tangga, perceraian, penelantaran anak dan keluarga, bahkan mendorong pelaku untuk merambah ke tindak pidana lain seperti pencurian, penipuan, penggelapan, dan pinjaman ilegal guna membiayai kegiatan berjudi. Kepala PPATK menegaskan bahwa dampak sosial dari kecanduan judi *online* mencakup konflik rumah tangga, prostitusi, pinjaman ilegal, dan berbagai kejahatan turunan lainnya yang semakin meresahkan masyarakat.

Dalam lanskap penegakan hukum di tingkat nasional, Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) sebagai institusi penegak hukum yang memiliki tugas pokok memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat sebagaimana diatur dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, dituntut untuk berperan aktif dan responsif dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*. Polri melalui Bareskrim dan Direktorat Tindak Pidana Siber secara aktif memburu jaringan perjudian *online*. Sepanjang tahun 2023, Polri berhasil mengungkap sebanyak 1.196 kasus judi *online* dengan 1.967 tersangka. Angka tersebut meningkat menjadi 1.611 kasus dengan 1.918 tersangka sepanjang tahun 2024, disertai penyitaan aset senilai Rp61,072 miliar. Polri juga mengajukan pemblokiran terhadap 126.447 situs judi *online* kepada Kementerian Komunikasi dan Digital. Pemerintah bahkan membentuk Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Judi *online* melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 yang melibatkan Polri, Kejaksaan Agung, PPATK, Bank Indonesia, OJK, serta Kementerian Komunikasi dan Digital.

Dalam menjalankan fungsinya, Polri menggunakan tiga pendekatan utama yang saling melengkapi. Pertama, upaya *pre-emptif* yang bertujuan mencegah munculnya potensi kejahatan melalui pembinaan dan sosialisasi kepada masyarakat sejak dini. Kedua, upaya preventif yang bertujuan mencegah terjadinya kejahatan melalui kegiatan patroli, pengawasan, dan patroli siber (*cyber patrol*). Ketiga, upaya represif yang merupakan penegakan hukum secara langsung terhadap pelaku yang telah terbukti melakukan tindak pidana judi *online*. Ketiga pendekatan ini harus dilaksanakan secara integral, terpadu, dan berkesinambungan agar penanggulangan judi *online* dapat berjalan secara efektif dan memberikan efek jera yang nyata kepada masyarakat.

Provinsi Jawa Timur sebagai provinsi dengan jumlah penduduk terbesar kedua di Indonesia setelah Jawa Barat, dengan populasi lebih dari 41 juta jiwa yang tersebar di 38 kabupaten/kota, turut menjadi salah satu wilayah dengan tingkat penetrasi judi *online* yang signifikan. Tingginya densitas penduduk, tingkat melek teknologi yang semakin meningkat, serta kemudahan akses internet melalui jaringan seluler 4G dan 5G yang telah menjangkau hingga pelosok desa, menjadikan Jawa Timur sebagai pasar yang sangat menggiurkan bagi sindikat judi *online*. Berbeda dengan asumsi umum yang mengidentikkan judi *online* sebagai masalah eksklusif kota-kota metropolitan, kenyataan di lapangan justru menunjukkan bahwa kota-kota kecil dan daerah pedesaan di Jawa Timur tidak luput dari jangkauan praktik perjudian digital ini.

Fenomena judi *online* di kota-kota kecil memiliki karakteristik dan dinamika tersendiri yang berbeda dengan konteks perkotaan besar. Di kota-kota kecil, judi *online* acap kali berkembang dalam ekosistem yang lebih tersembunyi namun justru lebih meresap ke dalam jaringan sosial komunitas yang erat. Warung internet (*warnet*), kafe, dan bahkan rumah-rumah warga menjadi lokus aktivitas judi *online* yang sulit dipantau. Faktor tekanan ekonomi, tingkat pengangguran, keterbatasan lapangan kerja, dan rendahnya tingkat pendapatan masyarakat di kota-kota kecil justru menciptakan kerentanan yang lebih tinggi terhadap jeratan judi *online* yang menawarkan iming-iming kekayaan instan dengan modal kecil. Kondisi inilah yang menjadikan penanganan judi *online* di kota-kota kecil seperti Blitar memerlukan pendekatan yang kontekstual dan adaptif.

Kepolisian Resor Kota Blitar sebagai institusi penegak hukum yang bertanggung jawab atas keamanan dan ketertiban di Kota Blitar, sebuah kota otonom dengan luas wilayah hanya sekitar 32,58 km² dan jumlah penduduk berkisar 136.000 jiwa, tidak terlepas dari persoalan maraknya tindak pidana judi *online* yang kian mengkhawatirkan. Meskipun Kota Blitar merupakan kota kecil yang dikenal dengan nuansa historis dan religius sebagai kota kelahiran Proklamator Bung Karno, kondisi tersebut tidak secara otomatis memberikan imunitas terhadap penetrasi judi *online*. Justru sebaliknya, anonimitas yang ditawarkan oleh media digital membuat pelaku judi *online* tidak perlu khawatir terlihat secara fisik di tempat perjudian, sehingga hambatan sosial dan rasa takut yang selama ini menjadi benteng pertahanan moral komunitas menjadi perlahan-lahan terkikis.

Permasalahan judi *online* di Kota Blitar semakin tampak nyata dan mengkhawatirkan. Judi *online* tidak lagi hanya dilakukan secara tersembunyi di dalam rumah-rumah warga, melainkan juga dilakukan secara terang-terangan di warung-warung internet yang semestinya dipergunakan untuk keperluan produktif seperti mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi lowongan kerja, atau bertransaksi bisnis. Fakta ini mengindikasikan bahwa aksesibilitas dan anonimitas judi *online* telah secara nyata menurunkan rasa takut pelaku terhadap risiko penangkapan dan stigma sosial, sebuah kondisi yang sangat membahayakan karena menandakan normalisasi perilaku melanggar hukum di tengah masyarakat.

Fakta konkret di lapangan semakin mengukuhkan keprihatinan ini. Pada bulan November hingga Desember 2024, Satuan Reskrim Polres Blitar Kota di bawah pimpinan Kapolres Blitar Kota AKBP Danang Setiyo P.S., S.H., S.I.K., M.H., berhasil mengungkap beberapa kasus judi *online* yang menonjol di wilayah hukumnya. Pada 23 November 2024 malam, personel Satuan Reskrim Polres Blitar Kota menggerebek sebuah warnet di Jalan Mawar, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar. Penggerebekan tersebut berhasil menangkap delapan orang pelaku, termasuk seorang kakek berusia 73 tahun yang kesehariannya bekerja sebagai penjual pisang di Pasar Templek. Pemilik warnet dijerat atas sangkaan menyediakan sarana perjudian *online* sekaligus membuat akun judi dan dompet digital bagi para pemain. Para tersangka dijerat dengan Pasal 45 ayat (3) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU ITE serta

Pasal 303 KUHP, dengan ancaman hukuman maksimal 10 tahun penjara atau denda maksimal Rp1 miliar. Barang bukti yang disita mencakup 15 unit telepon genggam dan 9 unit komputer.

Terungkapnya kasus-kasus judi *online* di Kota Blitar tersebut membawa setidaknya dua implikasi penting yang perlu dicermati. Pertama, dari sisi sosiologis, fakta bahwa korban judi *online* di Blitar mencakup berbagai lapisan masyarakat, mulai dari kaum muda usia produktif hingga warga lanjut usia berusia 73 tahun yang berprofesi sebagai pedagang tradisional, menunjukkan betapa lintas-sektoral dan tidak pandang bulu dampak destruktif judi *online* terhadap tatanan sosial masyarakat di akar rumput. Kedua, dari sisi penegakan hukum, keberhasilan pengungkapan kasus-kasus tersebut mengindikasikan bahwa Polres Kota Blitar telah menjalankan fungsi represifnya dengan cukup baik, namun sekaligus menghadirkan pertanyaan mendasar mengenai seberapa efektif fungsi preventif dan *pre-emptif*-nya dalam mencegah keterlibatan masyarakat dalam judi *online* sejak sebelum tindak pidana terjadi.

Di sisi lain, upaya penanggulangan yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Blitar nyatanya tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang bersifat teknis maupun struktural. Hambatan teknis antara lain meliputi kesulitan dalam melacak *server* situs judi *online* yang beroperasi dari luar negeri, keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan forensik digital, serta sifat situs judi *online* yang selalu muncul kembali dengan nama domain baru meskipun telah berhasil diblokir. Hambatan teknis lainnya adalah sulitnya pembuktian secara hukum terhadap aliran dana perjudian yang sering kali menggunakan dompet digital, *cryptocurrency*, dan rekening nominee yang mengaburkan jejak transaksi. Hambatan struktural meliputi keterbatasan anggaran operasional untuk kegiatan siber, kurangnya koordinasi antarlembaga dalam kerangka penegakan hukum terpadu, serta masih minimnya kesadaran dan partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung upaya pemberantasan judi *online* di Kota Blitar.

Persoalan keterbatasan kapasitas sumber daya manusia kepolisian di bidang teknologi digital merupakan tantangan struktural yang tidak hanya dihadapi oleh Polres Kota Blitar, tetapi juga menjadi permasalahan sistemik di sebagian besar

satuan kepolisian tingkat resort di seluruh Indonesia. Perkembangan teknologi digital yang bergerak eksponensial jauh melampaui kecepatan pembaruan kapasitas aparat penegak hukum konvensional. Akibatnya, terdapat kesenjangan kompetensi yang signifikan antara kemampuan pelaku kejahatan siber dalam memanfaatkan teknologi mutakhir dengan kemampuan aparat kepolisian dalam mendeteksi, menyelidiki, dan membuktikan kejahatan tersebut secara hukum. Kesenjangan ini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap masih tingginya angka kejahatan siber yang tidak terungkap atau tidak tertangani secara efektif.

Berdasarkan keseluruhan konteks yang telah diuraikan, dari dimensi global tren *cybercrime* yang mengancam, dimensi nasional krisis judi *online* yang semakin akut, dimensi regional fenomena judi *online* di kota-kota kecil Jawa Timur, hingga dimensi lokal permasalahan konkret di Kota Blitar, menjadi semakin terang betapa urgennya dilakukan penelitian empiris yang secara spesifik mengkaji bagaimana Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menjalankan fungsinya sebagai garda terdepan penanggulangan judi *online*. Sejauh ini belum terdapat kajian ilmiah yang secara khusus dan mendalam meneliti upaya dan hambatan Polres Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online* di wilayah hukumnya berdasarkan data empiris lapangan. Kekosongan kajian ilmiah ini menjadi alasan mendasar yang mendorong penulis untuk mengisi celah tersebut melalui penelitian yang sistematis, objektif, dan berbasis fakta.

Kebutuhan akan penelitian empiris semacam ini sangat mendesak, mengingat perlunya evaluasi dan penyempurnaan strategi kepolisian di tingkat lokal yang disesuaikan dengan kondisi, karakteristik, dan kebutuhan masyarakat setempat. Kebijakan penanggulangan judi *online* yang dirancang secara generik dan nasional acapkali kurang sensitif terhadap konteks dan kearifan lokal yang berbeda-beda di setiap daerah. Oleh karena itu, penelitian empiris yang mengambil fokus pada Polres Kota Blitar diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan yang bersifat lokal spesifik dan rekomendasi yang lebih aplikatif, tepat sasaran, serta dapat langsung diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas penanggulangan judi *online* di tingkat akar rumput.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki signifikansi teoritis dalam pengembangan ilmu hukum pidana dan kriminologi, khususnya dalam konteks

penerapan teori penanggulangan kejahatan terpadu (*integral criminal policy*) yang dikembangkan oleh Barda Nawawi Arief, yang menekankan perlunya sinergi antara kebijakan penal dan non-penal dalam menanggulangi kejahatan secara komprehensif. Penelitian empiris di Kota Blitar ini dapat menjadi salah satu titik data penting dalam peta besar permasalahan judi *online* di Indonesia, khususnya dalam konteks kota-kota kecil yang selama ini kurang mendapatkan perhatian dalam kajian akademis.

Dalam konteks penegakan hukum terhadap perjudian daring di wilayah hukum Kepolisian Daerah Resor (Polres) Blitar Kota, terdapat *legal gap* atau kekosongan hukum yang signifikan terkait dengan pembatasan wewenang eksekusi digital oleh kepolisian. Meskipun Polri di tingkat lokal dibebani tanggung jawab penuh untuk menanggulangi tindak pidana ini, regulasi yang ada saat ini tidak membekali aparat kepolisian dengan wewenang mandiri untuk melakukan pemblokiran langsung terhadap situs atau konten judi online; otoritas tersebut sepenuhnya berada di bawah kendali Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemenkomdigi). Kekosongan regulasi yang menjembatani birokrasi penindakan cepat ini semakin diperparah oleh keterbatasan sarana teknologi yang kurang canggih serta minimnya kuantitas dan kualitas personel unit *cyber* di tingkat Polres. Akibatnya, terjadi kesenjangan yang lebar antara regulasi hukum pidana materiel yang melarang judi online dengan hukum acara atau regulasi tata kelola digital yang belum memberikan instrumen taktis bagi kepolisian daerah untuk melakukan tindakan preventif digital secara cepat dan responsif

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang di atas yang disusun dengan menggunakan pendekatan segitiga terbalik, yakni dari permasalahan yang bersifat global kemudian menyempit ke permasalahan nasional, regional, lokal, hingga pada titik fokus penelitian yang spesifik, penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian guna mengkaji secara mendalam upaya yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online* di wilayah hukumnya, serta mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi dalam proses penanggulangan tersebut. Penelitian ini penulis tuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul: "*Upaya Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Blitar.*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan sebagaimana dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dan dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas upaya Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*, baik melalui pendekatan *pre-emptif*, *preventif*, maupun *represif*?
2. Faktor apa sajakah yang dominan menjadi hambatan yang dihadapi Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis secara mendalam upaya yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*, baik melalui pendekatan *pre-emptif*, *preventif*, maupun *represif*.
2. Untuk mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis hambatan-hambatan yang dominan yang dihadapi oleh Kepolisian Resor Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online*, baik hambatan yang bersifat teknis, sumber daya manusia, maupun koordinasi kelembagaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya khazanah ilmu hukum pidana, khususnya di bidang hukum pidana siber (*cybercrime law*) dan kriminologi, terutama yang berkaitan dengan upaya penanggulangan tindak pidana berbasis teknologi informasi.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji permasalahan serupa di wilayah hukum yang berbeda, sehingga dapat dihasilkan peta permasalahan yang lebih komprehensif secara nasional.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kebijakan hukum (*legal policy*) yang lebih efektif dan responsif terhadap perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam konteks penanggulangan kejahatan siber.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepolisian Daerah Kota Blitar, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi, masukan, dan rekomendasi konstruktif dalam rangka menyempurnakan strategi dan program penanggulangan tindak pidana judi *online* di wilayah hukumnya agar lebih efektif dan efisien.
- b. Bagi pemerintah dan pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang berguna sebagai dasar pengambilan keputusan dalam merumuskan kebijakan yang lebih komprehensif dan integratif dalam penanggulangan judi *online* di tingkat daerah.
- c. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai bahaya, dampak negatif, dan aspek hukum tindak pidana judi *online*, sehingga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung upaya penegakan hukum.
- d. Bagi penulis, penelitian ini merupakan sarana pengembangan kemampuan ilmiah, analitis, dan praktis dalam mengkaji permasalahan hukum yang berkembang dalam masyarakat, sekaligus sebagai pemenuhan persyaratan akademis untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Ilmu Hukum.

1.5 Sistematika Penulisan

Guna memberikan gambaran yang menyeluruh dan memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, merupakan bab pembuka yang menguraikan latar belakang permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Bab ini juga memuat rumusan masalah yang akan menjadi fokus kajian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik teoritis maupun praktis, sistematika penulisan sebagai panduan struktur karya ilmiah, serta penelitian terdahulu sebagai upaya untuk menunjukkan orisinalitas dan posisi penelitian ini di antara kajian-kajian yang sudah ada.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, memuat landasan teori dan kajian pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Bab ini menguraikan tinjauan umum tentang upaya kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana judi online di wilayah hukum Kepolisian Resor Kota Blitar. Pembahasan meliputi tinjauan umum tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, tindak pidana judi online, penanggulangan tindak pidana judi online, serta upaya yang dilakukan Polres Kota Blitar dalam memberantas perjudian online. Selain itu, bab ini juga memuat kerangka berpikir dan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian..

BAB III METODE PENELITIAN, memuat keseluruhan cara atau metode ilmiah yang digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian. Bab ini menguraikan jenis penelitian yang digunakan (yuridis empiris), pendekatan penelitian (pendekatan sosiologis dan pendekatan perundang-undangan), lokasi dan waktu penelitian, sumber data yang terdiri dari data primer dan data sekunder, teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, metode pengolahan data, serta teknik analisis data secara kualitatif.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, merupakan inti dari penelitian ini yang menguraikan, memaparkan, dan menganalisis temuan-temuan yang diperoleh dari lapangan. Bab ini secara sistematis menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, yakni: (1) bagaimana upaya Kepolisian Daerah Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online* melalui pendekatan *pre-emptif*, preventif, dan represif; dan (2) apa saja hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan upaya penanggulangan tersebut beserta analisis terhadap hambatan-hambatan dimaksud.

BAB V PENUTUP, merupakan bab terakhir yang memuat kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan pembahasan yang menjawab secara ringkas dan tegas rumusan

masalah yang telah ditetapkan. Bab ini juga memuat saran-saran yang bersifat konstruktif yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait, yaitu Kepolisian Daerah Kota Blitar, pemerintah daerah, serta masyarakat umum, sebagai bentuk kontribusi nyata penelitian ini terhadap upaya penanggulangan tindak pidana judi *online*.

1.6 Penelitian Terdahulu

Penelaahan terhadap penelitian-penelitian terdahulu merupakan langkah penting dalam suatu karya ilmiah untuk menunjukkan orisinalitas penelitian, menghindari duplikasi, sekaligus memposisikan penelitian ini dalam konstelasi keilmuan yang lebih luas. Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Nama Penulis (Tahun) & Universitas	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Perbedaan dengan Penelitian Penulis
1	Farhana Kurnia Lestari dan Dhina Megayati (2024) – Unizar Recht Journal (URJ)	<i>Tinjauan Yuridis Perjudian Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-</i>	Bagaimana pengaturan hukum tindak pidana perjudian online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE ? Bagaimana penerapannya dalam hukum positif Indonesia?	Penelitian tersebut menggunakan metode yuridis normatif, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode empiris. Fokus penelitian terdahulu mengkaji pengaturan hukum perjudian online, sedangkan penelitian penulis mengkaji upaya dan hambatan

		<i>Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i>		kepolisian dalam penanggulangan judi online di wilayah hukum Polres Kota Blitar. Selain itu, penelitian terdahulu tidak terfokus pada wilayah hukum tertentu.
2	Muh Alfikram Azis, dkk. (2025) – <i>Innovative: Journal of Social Science Research</i>	<i>Tindak Pidana Judi Online Sebagai Kejahatan Siber: Analisis Normatif Terhadap Efektivitas Regulasi di Indonesia</i>	Bagaimana efektivitas regulasi di Indonesia dalam menangani tindak pidana judi online sebagai kejahatan siber?	Penelitian tersebut menggunakan pendekatan normatif-analitik, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan empiris dengan data lapangan. Penelitian terdahulu membahas efektivitas regulasi secara nasional, sedangkan penelitian penulis berfokus pada upaya dan hambatan

				kepolisian di wilayah hukum Polres Kota Blitar.
3	Equality: Journal of Law and Justice (2025)	<i>Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Wilayah Hukum Polresta Denpasar</i>	Bagaimana penerapan sanksi pidana terhadap pelaku judi online serta faktor penyebab dan upaya penanggulangannya di wilayah hukum Polresta Denpasar?	Persamaan penelitian terletak pada penggunaan metode empiris dan pembahasan mengenai penanggulangan judi online. Perbedaananya terletak pada lokus penelitian, yaitu Polresta Denpasar dan Polres Kota Blitar. Selain itu, penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada penerapan sanksi pidana, sedangkan penelitian penulis membahas upaya pre-emptif, preventif, represif, serta hambatan kepolisian dalam

				penanggulangan judi online.
4	Rizki Nurdiansyah, Mugni, dan Melly Rifa'atul Lailiyah (2024) – <i>Federalisme: Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi</i>	<i>Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online</i>	Bagaimana efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online di Indonesia?	Penelitian tersebut membahas efektivitas penegakan hukum secara umum di Indonesia, sedangkan penelitian penulis lebih spesifik mengkaji upaya dan hambatan kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana judi online di wilayah hukum Polres Kota Blitar dengan pendekatan empiris lapangan.

Berdasarkan penelaahan terhadap keempat penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang penulis lakukan memiliki orisinalitas yang kuat karena merupakan penelitian empiris pertama yang secara khusus mengkaji upaya dan hambatan Kepolisian Daerah Kota Blitar dalam menanggulangi tindak pidana judi *online* dengan mengambil data langsung dari lapangan di wilayah hukum Polres Kota Blitar