

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian : Tantangan dan Solusi dalam Era Digital

Itok Dwi Kurniawan

Program Studi Hukum, Universitas Sebelas Maret Surakarta
itokdwikurniawan@staff.uns.ac.id

Abstrak

Perkembangan peradaban manusia di era modern yang ditandai dengan kemajuan teknologi membawa dampak yang begitu besar bagi kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan dari kemajuan tersebut adalah dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari berkembangnya teknologi ialah berkembangnya tindak pidana, yang bermotif memanfaatkan teknologi. Salah satu tindak pidana yang memanfaatkan teknologi tersebut ialah tindak pidana perjudian. Tindak pidana perjudian merupakan salah satu jenis tindak pidana tanpa korban (*crime without victim*), akan tetapi harus tetap ditindak tegas oleh karena bertentangan dengan norma social yang berlaku di masyarakat dan tentunya norma hukum. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penanganan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara online. Hasil dari penelitian ini adalah dibentuknya aturan mengenai perjudian baik di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disusun sebagai upaya preventif agar masyarakat berpikir sekian kali untuk melakukan judi mengingat ancaman pidananya, dan upaya represif bagi pelaku perjudian online.

Kata Kunci : Penegakan Hukum, Perjudian, Online.

Abstract

The development of human civilization in the modern era which is characterized by technological advances has had such a big impact on human life. The impact of this progress is a positive impact as well as a negative impact. One of the negative impacts of the development of technology is the development of criminal acts, which are motivated by using technology. One of the crimes that utilize this technology is the crime of gambling. The crime of gambling is a type of crime without a victim, but it must still be dealt with strictly because it is contrary to social norms that apply in society and of course legal norms. The purpose of writing this article is to find out and analyze the handling of online gambling crimes. The results of this study are the formation of rules regarding good gambling in Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and their amendments to Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions are structured as a preventive effort so that people think several times about gambling considering the criminal threat, and repressive measures for online gambling actors.

Keyword : Law Enforcement, Gambling, Online.

1. PENDAHULUAN

Kehidupan di zaman modern ini seolah tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi yang merupakan ciri khas manusia modern. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi aktivitas sehari-harinya sehingga pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Namun di lain sisi, terdapat dampak negatif dari perkembangan teknologi yakni turut berkembangnya kejahatan. Kejahatan telah bergulir dari semula kejahatan konvensional (tradisional) menjadi kejahatan inkonvensional yang memanfaatkan teknologi. Bentuk dari kejahatan yang menggunakan teknologi adalah cyber crime yang biasanya dapat berupa hacking, phishing, cracking, konten pornografi, perjudian

dan lain sebagainya. Perjudian merupakan salah satu bentuk cybercrime yang sangat marak terjadi, oleh karena di zaman serba instant ini, banyak orang yang tergiur memperoleh kekayaan secara cepat dengan jalan berjudi.

Judi online merupakan permainan judi yang diakses dengan koneksi internet lewat smartphone ataupun komputer. Terlebih dengan serba digital semakin mempermudah akses ke seluruh penjuru tanpa adanya batas jarak yang dapat siapa saja mencoba peruntungan selain itu juga kehilangan keutuhan keluarganya karena dapat memicu suatu perceraian. melalui perjudian online. Padahal keuntungan yang diperoleh belum ada kepastiannya, yang terdapat malah banyak yang kehabisan harta bendanya sebab telah kecandauan judi online. Bentuk perjudian online, meliputi taruhan olahraga, togel online, poker serta lain- lain (Adami Cazawi, 2005).

Perjudian ialah permainan dengan memilih satu opsi saja dari banyaknya pilihan yang tersedia. Bagi yang menang akan memperoleh hadiah taruhan yang sedang dimainkan oleh pihak yang kalah. Sebelum permainan dimulai telah ditetapkan berapa nominal taruhan yang bisa diterima si pemenang dalam taruhan tersebut (Wahid&M, 2005). Prinsip perjudian online merupakan sistem saling percaya sebab seorang pemain judi serta bandarnya tidak saling mengenali keberadaannya, cuma diharuskan untuk menyetorkan beberapa uang sebagai deposit dalam sesuatu rekening yang sudah ditetapkan sebagai ketentuan untuk bermain judi, bila menang maka bandar akan mentransfer beberapa uang ke dalam rekening sang pemain. Berbeda dengan perjudian biasa atau perjudian tradisional, mereka dalam melaksanakan proses perjudian wajib menghadiri langsung tempat tersebut, semacam arena sabung ayam, Bandar togel, serta pacuan kuda maka ada interaksi langsung antara bandar judi serta pemain judi.

Pemerintah telah melaksanakan beragam upaya secara preventif dan represif. Upaya preventif dilakukan aparat penegak hukum dengan Kominfo melalui metode memblokir web perjudian online yang umumnya dikemas dalam wujud permainan online yang biasanya nama situsnya palsu serta berasal dari negara lain. Perbandingan antara nama serta tujuan web yang berbeda merupakan salah satu hambatan kesusahan untuk memberantas judi online. Tidak hanya itu, server judi memakai jaringan yang terletak di negara lain, yang jelas aturan hukumnya berbeda dengan negara kita. Sebaliknya untuk upaya represif dengan membagikan sanksi pidana untuk pelaku perjudian online sesuai dengan pasal 27 ayat 2 UU ITE. Pelaksananya dalam pasal 45 ayat 1. Tetapi, dalam penegakan hukumnya ditemui bermacam- macam hambatan di dalamnya, baik dari peraturan perundang-undangan, kesiapan penegak hukum, sarana dan prasarana yang ada, serta tingkat kesadaran masyarakat. Perihal ini pasti saja membatasi proses penegakan hukum perjudian online.

2. METODE

Metode penulisan yang digunakan yaitu *library research* atau biasa disebut dengan penelitian kepustakaan, dimana didalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dari literatur dan mempelajari buku dan jurnal petunjuk teknis serta teori-teori yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sumber atau media informasi, antara lain berupa buku-buku ilmiah serta hasil penulisan yang relevan dengan penulisan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) telah mengatur mengenai tindak pidana perjudian yaitu diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 303 bis. KUHP berdasarkan rumusan Pasal 303 KUHP yang dihukum adalah orang yang memberikan kesempatan untuk bermain judi kepada umum, bermain judi sebagai mata pencaharian. Pasal 303 bis KUHP diterapkan bagi orang-orang yang ikut dalam permainan itu dikenakan hukuman sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.

Melihat rumusan peraturan hukum pidana tersebut berarti sudah jelas bahwa perjudian dilarang oleh norma hukum pidana karena telah memenuhi rumusan seperti yang dimaksud, untuk itu dapat dikenakan sanksi pidana yang pelaksanaannya diproses sesuai dengan hukum acara pidana. Pada kenyataannya, judi tumbuh dan berkembang serta sulit untuk ditanggulangi, diberantas seperti melakukan kejahatan di dunia maya (cyber crime) seperti judi online yang tidak dapat lagi disanksi dengan menggunakan peraturan perUndang-Undangan yang ada, sehingga menuntut pemerintah untuk menyusun produk hukum yang dapat menerapkan sanksi pidana terhadap kejahatan yang terjadi didunia maya (cyber crime) termasuk tindak pidana perjudian melalui internet. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga menggunakan situs atau website judi yang telah tersebar di media sosial, tentu saja penyedia judi online lebih pandai membuat situs yang menarik dan menggiurkan untuk dikunjungi. Penyedia judi online membuat banyak situs dengan menawarkan berbagai model permainan seperti situs IBCbet. com, SBObet. com, Bola88. com, liga365. com dan sebagainya (M Adli, 2015).

Mengacu pada Pasal 1 ayat 1 KUHP yang mengatakan “Suatu perbuatan tidak dapat pidana, kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan perundang-undangan pidana yang telah ada.” Yang terkenal dengan asas “Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali”. Oleh sebab itu perjudian secara tradisional tidak mampu mencakup unsur yang ada dalam perjudian online yang mana dalam rumusan Cyber space dapat dikatakan bahwa bentuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer sebagai sarana atau alat dapat dikatakan sebagai kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan online gambling (D Pardede, 2019).

Kejahatan online gambling baru dapat dipidana dengan adanya aturan hukum yang mengaturnya sesuai dengan asas legalitas. Oleh karena itu, pemerintah menerbitkan UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 yang merupakan aturan bersifat khusus (*Lex Specialis*). Pada Undang-Undang tersebut terdapat pasal tentang larangan terkait judi online, telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian” serta terkait ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik yaitu pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. UU ITE berkekuatan hukum bagi siapa saja yang berada di wilayah hukum negara Indonesia baik warga negara Indonesia maupun warga negara asing ataupun lembaga atau korporasi yang mengakibatkan hukum di Indonesia. Siapapun yang melakukan pelanggaran terhadap Undang-Undang di wilayah negara Indonesia dapat dikenakan hukuman sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.

Menurut Satjipto Raharjo dalam salah satu bukunya berjudul “Masalah Penegakan Hukum”, penegakan hukum menitikberatkan agar ketika membuat suatu keputusan hukum tidak hanya disesuaikan dengan Undang-Undang melainkan juga berdasarkan kebijakan antara hukum dan etika dalam melaksanakan kebijakan tersebut. Dalam penegakan hukum terkandung norma-norma yang penting, yaitu kemanusiaan, keadilan, kepatutan, dan kejujuran (A Muhammad, 2006). Penegakan hukum pidana merupakan penerapan hukum pidana secara konkrit oleh aparat penegak hukum (M Faal, 2011). Penegakan hukum tidak hanya sebatas keputusan-keputusan hakim terkait perjudian online atau pelaksanaan perundang-undangan saja. Ada faktor-faktor yang menjadi masalah utama dalam penegakan hukum perjudian online tersebut, yaitu adanya faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penegakan hukum baik langsung maupun tidak langsung, bisa karena faktor penegak hukumnya, sarana pendukung penegakan hukum yang harus memadai, dan kesadaran masyarakatnya untuk berperan aktif di dalamnya. Penegakan hukum terhadap perjudian online harus benar-benar dijalankan untuk menimbulkan efek jera dan menyelamatkan generasi muda mencakup bangsa dan negara di masa yang akan datang.

Dalam upaya penegakan hukum perjudian online ini ditemui beberapa hambatan yang mengakibatkan semakin menjamurnya perjudian online di Indonesia, antara lain:

1. Penegak Hukum

Menurut Soerjono Soekamto, Penegak hukum adalah lembaga atau instansi yang akan menjalankan proses penegakan hukum merupakan kerangka atau rangkanya. Diperlukan sumber daya manusia yang berpendidikan memiliki keterampilan, struktur organisasi yang sesuai kebutuhan, sarana pendukung yang memadai, anggaran dana yang kuat dalam operasional, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, struktur hukum berhubungan erat dengan sarana dan fasilitas. Penegakan hukum mampu terwujud dengan baik apabila peraturan perundang-undangan yang ada diimbangi oleh aparatur penegak hukum yang profesional yang berlandaskan pada kode etik dan memiliki integritas yang tinggi dalam menjalankan setiap tugasnya (M Kusumah, 2001). Aparat penegak hukum, baik jaksa, hakim, kepolisian harus memiliki keahlian dalam cyber crime ini dan bergandengan tangan bersama Kominfo dalam memberantas perjudian online. Kominfo memiliki komitmen dalam pemberantasan situs judi online dengan telah dibersihkan setengah juta situs judi online sejak 2018.

Selain itu, sudah melakukan verifikasi dan seleksi atas platform-platform yang mendaftar di Penyelenggara Sistem Elektronik sehingga mereka yang lolos bukan merupakan judi online. Penegak hukum juga harus memahami perbedaan game permainan dan game judi online jika game sebenarnya seperti orang main gable. Jadi, tidak diperlukan uang untuk bisa memainkan game tersebut. Kominfo telah bekerja 24 jam dalam sehari untuk memblokir situs judi online yang hingga saat ini tetap masih menjamur karena hanya tahap pemblokiran saja, selanjutnya tugas polisilah yang harus melakukan tindakan terhadap pelaku agar dapat memberikan efek jera. Kepolisian sangat perlu menghimbau masyarakat untuk dapat berperan aktif melapor ke pihak Kepolisian terkait tindak pidana perjudian online. Kepolisian juga harus selalu berkoordinasi dengan pihak Interpol untuk mencegah masuknya bandar-bandar baru ke Indonesia jika dilihat dari beragam kasus terjadi yang lingkungannya sangat luas ke beragam negara, dan juga agar dapat diterapkannya sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian online secara maksimal (Hermon dkk, 2019). Seperti yang baru-baru ini dilakukan untuk mencekal bos judi online yang digerebek Kapolda Sumatera Utara yang ditengarai berada di Singapura.

2. Sarana dan Prasarana

Menangani kasus cyber crime membutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang kinerja Penyidik karena kaitannya dengan kecanggihan teknologi yang digunakan dalam perjudian online yang tentu saja lebih rumit dibandingkan dengan perjudian tradisional. Laboratorium digital forensic merupakan sarana dan prasarana utama yang digunakan untuk mengungkap data-data bersifat digital, serta merekam dan menyimpan bukti-bukti berupa soft copy (gambar, program, html, suara dan lain sebagainya). Proses penerapan forensik digital melibatkan beberapa langkah, antara lain: identifikasi bukti digital, preservasi bukti digital, analisis dan penyajian bukti digital. UU ITE telah secara luas mengakui alat bukti elektronik sebagai perpanjangan tangan alat bukti hukum acara, baik pidana maupun perdata, dan sebagai alat pembuktian dalam hukum acara yang berlaku. Untuk dapat diyakini sebagai alat bukti maka dilakukan dengan peralatan komputer untuk penyimpanan dan mengelola, proses data seperti biasa dengan memasukkan inisial ke dalam system manajemen catatan terkomputerisasi dan tinjauan data setelah terlambat informasi tersebut ditulis oleh seseorang yang memahami proses hukum (P Golose, 2008). forensik digital menggunakan metode untuk menemukan bukti dan bukti tersebut benar-benar mudah rusak dan dengan mudah dimodifikasi dan dihapus atau dihilangkan jejaknya sehingga membuat sulit untuk mendeteksi kasus kejahatan dunia maya. Ditambah lagi belum ada aturan dan pedoman khusus yang berlaku untuk forensik digital. Jadi tidak ada Kepastian hukum yang menyebabkan kesulitan bagi aparat penegak hukum.

Dengan digital forensik bertujuan untuk mengamankan dan menganalisis bukti digital sehingga dapat memperoleh berbagai fakta yang objektif untuk dijadikan bukti dalam proses hukum. Digital forensik ini sangat membantu kerja Penyidik dalam hal untuk mengetahui siapa saja yang terlibat, kapan dilakukan perjudian online dan di mana keberadaan orang yang mengirim email berdasarkan server pengirim (Sharofan dkk, 2022). Kualitas Penyidik polisi memainkan peran penting dalam upaya menekan merebaknya kejahatan dunia maya yang melibatkan keterampilan atau kualitas penyidik

setiap unit harus cukup dan diperhatikan karena sangat vital dalam mengungkap kasus perjudian online yang dilaporkan secara public .Hal ini membuktikan perlunya Pendidikan dan pelatihan khusus agar memiliki keterampilan di bidang ilmu transaksi elektronik untuk memerangi kejahatan dunia maya. Dengan memiliki sertifikasi program Certified Ethical Hacker (CEH) dan sertifikasi program Computer Hacking Forensic Investigator Certification (CHFI) maka ketika menjalankan pemeriksaan barang bukti digital lebih mumpuni karena sudah dibekali pendidikan yang mengkaji kejahatan dunia maya.

3. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat merupakan tempat pemberlakuan dan penerapan hukum yang menyangkut orang per orang atau lembaga dalam suatu sistem kemasyarakatan. Masyarakat mempunyai pengaruh besar dalam penegakan hukum secara langsung karena bertujuan untuk menciptakan kedamaian di dalam masyarakat itu sendiri dan semua dapat terwujud juga berasal dari masyarakat itu sendiri. Kesadaran masyarakat dan peran aktifnya untuk saling bekerja sama dengan pihak pemerintah dan pihak kepolisian untuk peduli saling mengingatkan dampak buruk perjudian online, yang mana sudah banyak masyarakat yang kehilangan harta bendanya. Tidak semua masyarakat menerima bahwa setiap tindak pidana atau usaha dalam rangka penegakan hukum sebagai tindakan yang baik. Dari berbagai hasil penelitian mengenai merebaknya judi online dan dampaknya bagi individu terutama bagi si pemain judi online justru cenderung mengacu kepada sisi negative daripada sisi positifnya.

Dari segi material orang yang telah kalah judi akan kehilangan harta benda berupa uang yang mereka miliki dari hasil bekerja jika si pemain judi sudah memiliki penghasilan sendiri dan jika masih anak muda yang duduk di bangku sekolah pasti akan meminta uang kepada orang tuanya dengan membohongi orang tuanya dengan alasan bayaran sekolah. Seharusnya uang tersebut bisa dialokasikan untuk tabungan atau membeli hal yang tepat guna malah dibayarkan kepada agen judi. Belum lagi jika si pemain judi online sudah memiliki keluarga maka taruhannya bisa sampai ke perpecahan keluarga karena uang yang seharusnya digunakan untuk menafkahi keluarganya dipindahkan untuk taruhan judi online yang belum tentu akan menang sesuai diharapkan. Sementara jika dilihat dari sisi kerohanian pemain judi yang menang biasanya menggunakan uang tersebut untuk melakukan hal-hal negatif atau mengambur-hamburkan uangnya dengan mabuk-mabukan dan aktivitas lain yang sifatnya menyimpang karena merasa memilikin kepuasan tersendiri Ketika menang maka dirayakan dengan pesta untuk menggambarkan kebahagiaannya tersebut (Zurohman dkk., 2016). Perjudian merupakan satu bentuk perilaku menyimpang yang terjadi di tengah masyarakat saat ini bukanlah suatu hal yang tidak dapat kita kontrol. Seluruh lapisan masyarakat dengan unsur-unsur yang ada di dalamnya mempunyai peranan yang strategis untuk melakukan control terhadap perjudian online yang merugikan lingkungan sekitar dan contoh tidak layak bagi generasi muda (Suwendri, 2020).

Langkah awalnya bisa dimulai dari lingkungan terkecil terlebih dahulu, yaitu lingkungan keluarga yang mana si orang tua memiliki kewajiban dalam menanamkan nilai positif kepada anakanak baik dari perhatian dan mengajarkan hal yang sesuai dengan norma yang berlaku. Permasalahannya kondisi sekarang berbeda jauh dengan era dahulu yang mana sebagian orang tua sibuk bekerja hingga lupa menunaikan tugasnya dalam mendidik anak. Padahal control dari keluarga pondasi awal yang sangat memegang andil besar (Setiadi dkk, 2011). Selain dalam lingkungan keluarga sendiri juga kepada anggota keluarga lainnya supaya tidak melakukan tindakan menyimpang yang merugikan dan mulai memberikan batasan waktu dalam penggunaan internet bagi anak agar tetap ada waktu interaksi bersama dalam keluarga untuk membangun hubungan yang harmonis agar si anak tetap terkendali hidupnya.

Langkah kontrol sosial terhadap judi online selanjutnya dapat dilakukan melalui tokoh masyarakat antara lain alim ulama, karang taruna pemuda atau pagayuban anak muda, tokoh formal misalnya Kepala Desa, RT, RW, & tokoh-tokoh lain yang dihormati. Pada warga pedesaan biasanya menggunakan ikatan solidaritas yang masih erat, terlihat dari tingginya penghargaan dan kepercayaan mereka terhadap tokoh warga yang berpengaruh relatif besar. Mereka mempercayakan perkara

keamanan dan ketertiban pada mereka lantaran ditindak lanjuti dengan segera dan dievaluasi karena mempunyai kekuatan dan kekuasaan. Tokoh formal misalnya Kepala Desa, RT, RW, Dusun melakukan kontrol menggunakan himbauan dan merumuskan seperangkat aturan yg wajib ditaati semua masyarakat tanpa terkecuali. Meskipun sering dihimbau untuk tidak melakukan tindakan judi yang membawa dampak buruk namun aturan tegas yang ditujukan untuk “membasmi” belum terdapat. Hanya menggunakan hukuman yg masih bersifat teguran, pemasangan spanduk atau himbauan dan belum berupa tindakan tegas. Apalagi dengan perjudian online yang bisa dimainkan dengan menggunakan gadget semakin memberikan kebebasan bagi si pemain judi dan sulit untuk dideteksi oleh tokoh masyarakat. Jika ada masyarakat yang pernah terlibat dalam perjudian online sebaiknya diberikan edukasi dan pembinaan oleh tokoh masyarakat agar kembali menjadi manusia yang berkepribadian baik agar tidak terjerumus kembali dalam kesalahan yang sama.

4. Faktor Pemerintah

Dalam penanganan masalah cyber crime di Indonesia memiliki beberapa lembaga yang berwenang dalam kejahatan ini antara lain ditangani oleh Kemenkominfo, Badan Siber dan Sandi Negara, Direktorat Cyber Crime Polri. Kemenkominfo memiliki tugas dan fungsi utama yaitu merumuskan kebijakan nasional, kebijakan teknis, dan kebijakan teknis dalam bidang komunikasi dan informatika yang berupa telekomunikasi, pos, penyiaran, teknologi informasi dan komunikasi. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) merupakan penguatan dari Lembaga Sandi Negara. Pelaksanaan tugas dan fungsi dalam bidang persandian dilakukan oleh BSSN baik di bidang keamanan informasi, pengamanan pemanfaatan jaringan telekomunikasi, dan keamanan jaringan maupun infrastruktur telekomunikasi. Direktorat Cybercrime Bareskrim. Polri bertugas dalam melaksanakan regulasi terhadap pengaturan-pengaturan yang ada dan sebagai unit dalam penegakan hukum itu sendiri. Dalam hal Direktorat Cybercrime dan Badan Siber dan Sandi Negara tidak akan tumpang tindih karena masing-masing memiliki tugas dan wewenangnya masing-masing. Badan Siber dan Sandi.

Negara bertugas untuk mengatur regulasi dan pengawasan pengguna internet yang ada di Indonesia. Sementara Direktorat Cybercrime bentukan Polri bertugas dalam menegakan hukum dari regulasi yang ada. Guna memaksimalkan kolaborasi tersebut, Kementerian Kominfo membuka kanal aduan masyarakat melalui tautan <https://aduankonten.id/> untuk melaporkan penemuan dengan konten negatif di platform digital dan pengaduan nomor melalui aduan penyalahgunaan jasa telekomunikasi ke akun Twitter @aduanPPI jika suatu waktu menerima pesan terkait judi online yang dikirim melalui SMS. Mengadakan pelatihan-pelatihan di bidang informasi dan transaksi elektronik yang bersertifikasi terhadap Penyidik yang menangani perjudian online agar memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk melakukan penyidikan tindak pidana cyber crime. Laboratorium digital forensic harus disediakan di setiap Polres agar kinerja penyidik dalam menyelesaikan perjudian online dapat lebih maksimal, efektif, dan efisien sehingga penyidik tidak perlu melakukan perjalanan jauh hingga ke Polda.

4. KESIMPULAN

Pemerintah Indonesia telah menyusun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta telah diubah dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai respon atas kemajuan teknologi di era digital ini. Undang-undang tersebut salah satunya mengatur tentang perjudian yang dilakukan secara online, yang merupakan ketentuan *lex specialis* dari judi yang diatur di dalam KUHP. Pembentukan UU ITE tersebut diharapkan untuk menjadi upaya represif dan upaya preventif guna menanggulangi cybercrime. Salah satunya adalah tentang perjudian secara online.

Perjudian online menjadi tantangan baru dalam penegakan hukum karena sulitnya menindak kejahatan di dunia maya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan regulasi yang ada dalam menangani kejahatan cyber dan sulitnya mendeteksi serta menindak pelaku kejahatan online. Penegakan hukum

terhadap perjudian, khususnya yang terjadi secara online, merupakan tantangan kompleks yang memerlukan pendekatan holistik dari berbagai pihak. Diperlukan upaya yang terintegrasi dan berkelanjutan untuk mengatasi permasalahan ini guna menjaga ketertiban masyarakat dan melindungi generasi muda dari dampak negatif perjudian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Muhammad, 2006, Etika Profesi hukum, Bandung, Citra Aditya Bakti.
- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Bandung: Refika Aditama.
- Adami Chazawi, 2005, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, Jakarta: Rajawali Pers.
- M. Faal, 2011, Penyaringan Perkara Pidana Oleh Polisi (Deskresi Kepolisian), Jakarta:Pt Pradnya Paramita.
- Mulyana W. Kusumah, 2001, Tegaknya Supremasi Hukum : Terjebak Antara Memilih Hukum dan Demokrasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Petrus Reinhard Golose, 2008, Seputar Kejahatan Hacking, Teori dan Studi Kasus, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.
- Satjipto Raharjo, 1995, Masalah Penegakan Hukum, Bandung: Sinar Baru.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U, 2011, Pengantar Sosiologi, Jakarta: Kencana.
- Bambang Triwiratno, “ Kajian Yuridis Penegakan Hukum Perjudian Online (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Sumber Nomor 277/Pid.B./2018/PN.Sbr), Jurnal Dinamika Hukum Volume 10, No.3, Universitas Sriwijaya.
- Daniel E P Pardede, 2019, Efisiensi Penerapan UU ITE Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Putusan Nomor 277/Pid.B./2018/Pn.Sbr.), Lex Jurnalika, Vol 16 No. 3, Universitas Esa Unggul.
- Hermon N. H. Hutasoit dan Gede Made Swardhana, 2019, ‘Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Polresta Denpasar’, Journal Ilmu Hukum, Vol 8 No. 11, Universitas Udayana.
- Maulana Adli, 2015, “Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau” Jom Fisip, Vol. 2 No. 2, Universitas Riau.
- Sharofan Mirfandaresky, dkk, 2022, “Digital Forensik dalam Penyidikan Tindak Pidana Penipuan Online (Studi Kasus di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Ponorogo), Jurnal Dinamika, Volume 28, No. 10, Universitas Islam Malang.
- Suwendri, N. M. 2020, Penyimpangan perilaku remaja di perkotaan. Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya, Vol. 4 No. 2.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B, 2016, Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai pada remaja (studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Journal of Educational Social Studies, Vol 5 No. 2.