Advokasi Hukum dan Demokrasi (AHD)
Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

Kebijakan Penegakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Perjudian *Online* Ditinjau dari Undang–Undang Republik Indonesia No.19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Benjamin L. Luntungan[1], Muhammad Sahid[2]
[1,2]Sekolah Tinggi Ilmu Hukum (STIH) Prof Gayus Lumbuun
benjamin83luntungan@gmail.com[1]

ABSTRACT

This journal is titled Criminal Law Enforcement Policies in Combating Online Gambling Reviewed from the Republic of Indonesia Law Number 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions. The rapid technological advancements today provide a great opportunity for criminals to commit crimes. Online gambling offenses have now entered the Internet world, known as online gambling. To reduce the level of criminality in online gambling, it is necessary to understand the law enforcement policies in combating online gambling offenses and the obstacles law enforcement face in addressing these crimes. This journal uses a descriptive normative legal research method, which aims to describe rather than test hypotheses. There are two approaches to combating online gambling: preventive measures involve providing warnings and monitoring the online world using the Internet, while the second approach, repressive measures, involve capturing, processing, taking to court, and imposing criminal sanctions in accordance with Article 45 paragraph (2) of the ITE Law, Article 303, and Article 303 bis of the Criminal Code. Based on the research findings, the author suggests: 1. The need to enhance law enforcement capabilities by upgrading IT-based technological knowledge. 2. Law enforcement officials are encouraged to be more proactive in combating online gambling offenses. In the case of online gambling, authorities can potentially block online gambling sites on a large scale, which would help minimize existing issues.
Keywords: *online gambling, crimminal law enforcement, information and electronic transactions*

ABSTRAK

Karya ilmiah ini berjudul Kebijakan Penegakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Perjudian *Online* Ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini menjadi peluang besar bagi para pelaku kejahatan dalam melakukan kejahatannya. Tindak pidana perjudian saat ini sudah masuk ke dunia Internet yang sekarang dikenal sebagai judi *online*. Dalam mengurangi tingkat kriminalitas tindak pidana judi *online* perlu diketahui bagaimana kebijakan penegakan hukum dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* dan apa yang menjadi hambatan penegak hukum untuk menanggulangi tindak pidana perjudian *online*. Penulisan Jurnal ini menggunakan metode Penelitian Hukum Yuridis Normatif yang bersifat deskriptif (menggambarkan) sehingga tidak bermaksud untuk menguji hipotesa. Ada dua upaya penanggulangan perjudian *online* yang pertama bersifat preventif, yaitu upaya dengan memberi himbauan dan melakukan pengawasan di dunia maya menggunakan media Internet. Penanggulangan yang ke dua bersifat represif yaitu melakukan penangkapan, pemerosesan, lalu pengajuan ke pengadilan dan penjatuhan sanksi pidana sesuai dengan Pasal 45 ayat (2) UU ITE, Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis memberikan saran: 1. Perlunya

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

peningkatan kemampuan penegak hukum dengan melakukan upgrade (peningkatan) pengetahuan teknologi berbasis IT. 2. Untuk para penegak hukum diharapkan lebih progresif dalam memberantas tindak pidana perjudian *online*, dalam hal perjudian *online* ini para pemangku kekuasaan bisa saja melakukan pemblokiran secara massif terhadap situs-situs perjudian *online*, dengan dilakukannya hal demikian tentunya akan meminimalisir permasalahan yang ada.
Kata Kunci: judi *online,* penegakan hukum pidana, informasi dan transaksi elektronik

PENDAHULUAN

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara yang berdasar atas hukum *(rechtsstaat)* dan bukan negara atas kekuasaan *(machtstaat)*, maka kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segala-galanya. Setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa kecuali.[1] Ketentuan tersebut tercermin dalam pokok-pokok pikiran yang terkandung dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat yang menyebutkan bahwa:

> "*…membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial...berdasarkan Pancasila".*[2]

Ketetapan MPR No. IV/MPR/1999 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN), telah menentukan arah kebijakan di bidang hukum khususnya mengenai sistem hukum nasional yang menyeluruh dan terpadu dengan mengakui dan menghormati hukum agama dan hukum adat, serta memperbaharui perundang-undangan warisan Belanda dan hukum nasional yang diskriminatif termasuk ketidakadilan gender dan ketidaksesuaiannya dengan tuntutan reformasi melalui program legislasi.

Pembangunan dalam bidang hukum khususnya pembangunan hukum pidana, tidak hanya mencakup pembangunan yang bersifat struktural, yakni pembangunan lembaga-lembaga hukum yang bergerak dalam suatu mekanisme, tetapi harus juga mencakup pembanguan substansial berupa produk-produk yang merupakan hasil suatu sistim hukum dalam bentuk peraturan hukum pidana dan yang bersifat kultural, yakni sikap-sikap dan nilai-nilai yang memengaruhi berlakunya sistim hukum.[3]

Hukum pidana digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial, khususnya dalam penanggulangan kejahatan. Khusus masalah perjudian sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial.[4]

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam

[1]Jimly Asshiddiqie, *Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia, Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI*, (Jakarta, 2006), hal. 69

[2]Tim Redaksi Perpustakaan Nasional, *Terlengkap UUD 1945 dan Amandemen,* Laksana, (Yogyakarta, 2018), hal 9

[3]Nyoman Serikat Putra Jaya, *Relevansi Hukum Pidana Adat dalam Pembaharuan Hukum Pidana Nasional,* (Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2005), hal. 3-4

[4]Kartini Kartono, *Patologi Sosial,* jilid I, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2005). hal. 57

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Kejahatan perjudian ini banyak hal yang memengaruhi, diantaranya unsur-unsur ekonomi dan sosial memilik peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP.

Dengan demikian perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang beraspek material-spiritual. Karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak "pemalas". Sedangkan pembangunan membutuhkan individu yang giat bekerja keras dan bermental kuat. Sangat beralasan kemudian judi harus segera dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya. Karena sudah jelas judi merupakan problema sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat. Salah satu usaha rasional yang digunakan untuk menanggulangi perjudian adalah dengan pendekatan kebijakan hukum pidana.

Penggunaan hukum pidana ini sesuai dengan fungsi hukum sebagai *social control* atau pengendalian sosial yaitu suatu proses yang telah direncanakan lebih dahulu dan bertujuan untuk menganjurkan, mengajak, menyuruh atau bahkan memaksa anggota-anggota masyarakat agar mematuhi norma-norma hukum atau tata tertib hukum yang sedang berlaku. Di samping itu hukum pidana juga dapat dipakai sebagai sarana untuk merubah atau membentuk masyarakat sesuai dengan bentuk masyarakat yang dicita-citakan, fungsi demikian itu oleh Roscoe Pound dinamakan sebagai fungsi *social engineering* atau rekayasa sosial.[5]

Kemajuan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mengakibatkan berbagai perubahan baik itu perubahan yang berdampak positif dan sekaligus berdampak negatif, oleh karena itu judi pun semakin berkembang yang merupakan perubahan berdampak negatif. Pada era modern ini, judi sudah merambat ke dunia Internet yang sekarang dikenal sebagai judi *online*. Judi *online* yaitu judi yang memanfaatkan jaringan Internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan Internet maka mereka dapat bermain judi *online*.

Dalam transaksi pembayaran, metode *online* juga digunakan melalui M-Banking. Pemain judi *online* menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran *smartphone* di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke layanan *online*. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian *online* masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian *online* ini menggunakan media elektronik baik *smartphone* dan/atau komputer yang terhubung dengan internet.

Untuk mengantisipasi perkembangan masyarakat dalam kaitannya dengan perubahan kejahatan tersebut, dalam hal perjudian *online* Pemerintah berupaya

[5] Ronny Hanitjo Soemitro, *Studi Hukum Dalam Masyarakat,* Bandung, Alumni, 1985. halman.46

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

memberantas kegiatan judi *online* sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa judi *online* tidak terpantau oleh hukum. Hukum di Indonesia telah mengatur tentang perjudian yaitu Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, PP Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, PP 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Perjudian Secara *Online* juga telah Diatur secara Khusus dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur sebagai berikut:

> "*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."*[6]

Beradasarkan apa yang disampaikan di atas memperlihatkan Bagaimana perjudian yang dilakukan dengan sarana elektronik atau *online* merupakan hal yang dilarang dalam Undang-Undang. Peran serta masyarakat penting dalam upaya penanggulangan perjudian *online*. Dengan adanya koordinasi dan kerjasama yang baik antara masyarakat dan aparat penegak hukum akan mempermudah penanggulangan perjudian *online*.

METODE PENELITIAN

Agar pembahasan penulisan ini akurat dan terarah dari proses analisis data sampai penyelesaian masalah sesuai dengan kriteria keilmuan yang dapat dipertangungjawabkan secara ilmiah, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah Penelitian Hukum Yuridis Normatif yang bersifat deskriptif (menggambarkan) sehingga tidak bermaksud untuk menguji hipotesa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebijakan Penegakan Hukum dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online*

Lahirnya perjudian di tanah air sudah ada sejak lama. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa

[6] Undang-Undang Republik Indonesia No 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

untuk membuka rumah judi sejak tahun 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Asal-usul perjudian *online* di Indonesia tidak begitu berbeda dengan perjudian biasa. Ia telah memegang cengkeraman atas negara dan rakyatnya selama berabad-abad. Secara historis, perjudian Indonesia dalam bentuk mengatur perkelahian antara dua hewan (dan bahkan serangga) dan bertaruh pada hasilnya. Keinginan untuk bertaruh melawan musuh, dalam situasi apa pun berarti bahwa perjudian berkisar pada kegiatan-kegiatan sederhana seperti balap perahu, terbang layang-layang atau bahkan menebak jumlah pasti kacang yang dipegang di tangan orang lain. Meskipun demikian, Indonesia memiliki hubungan yang tidak nyaman dengan perjudian, yang telah berulang kali berfluktuasi dalam hal legalitas karena pertumbuhan 4 perjudian *online* sedang meningkat dengan perusahaan seperti M88 Indonesia dan Sbobet.

Setelah Indonesia merdeka, pemerintah yang baru didirikan mengizinkan peraturan perjudian untuk dikendalikan di tingkat lokal, meskipun tanpa secara tegas melegalkan kegiatan perjudian. Baru pada tahun 1967, Gubernur Ali Sadikin secara resmi mengizinkan perjudian di wilayahnya dengan ketentuan bahwa industri itu dikontrol ketat untuk memastikan bahwa keuntungan langsung diberikan kepada pemerintah lokal. Pemerintah lokal juga melakukan pembatasan terhadap penduduk lokal bermain judi untuk mengurangi kemiskinan yang disebabkan oleh perjudian. Selama masa pemerintahannya, tiga kasino diberikan lisensi di Jakarta, dan Ali Sadikin menyiapkan dua lotre untuk mendanai kegiatan olahraga, yang akhirnya menyebar ke provinsi dan wilayah lain di Indonesia.[7]

Walaupun secara tegas judi *online* atau judi apapun dilarang sesuai peraturan yang berlaku, namun praktik judi *online* tetap marak. Bahkan judi *online* yang beredar melalui internet semakin beragam. Salah satu pemicunya adalah kemudahan akses internet saat ini.[8]

Kendala dalam menanggulangi perjudian *online* nampaknya mulai terlihat semenjak era digital mulai dinikmati semua kalangan masyarakat, khususnya semakin mudah dan murah biaya pembelian *smarphone* dan data celuler, bahkan ada beberpa kota yang menyediakan wi-fi gratis untuk masyarakatnya. Hal tersebut tentunya menjadi keuntungan tersendiri bagi masyarakat ketika akses internet mudah didapat, namun ada pula bahaya yang mengintai jika dalam penggunaan tidak sebagaimana mestinya, yaitu menggunakan untuk Judi *online.*

Bagaimanapun juga masalah perjudian baik menguntungkan atau merugikan, tidak bisa dilepaskan dari prilaku masyarakat itu sendiri. Sebelum hadirnya era internet, judi dilakukan dengan sembunyi-sembunyi, atau bahkan malu jika ketahuan judi, bentuk-bentuk perjudian pun beraneka ragam, dari

[7]https://www.merdeka.com/histori/di-balik-langkah-kontroversi-ali-sadikin-legalkan-judi-di-jakarta.html diakses pada tanggal 30 Desember 2022 Pukul 10.22 wib

[8]https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html diakses pada tanggal 10 Desember 2022 pukul 20.04 wib

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

yang tradisional seperti perjudian dadu, sabung ayam, permainan ketangkasan, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih, seperti yang terjadi di era digital sekarang ini, orang dengan leluasa dimana saja bisa melakukan perjudian *online,* hal ini membuktikan adanya pergeseran moral dalam diri masyarakat.

Bahkan kegiatan-kegiatan olahraga seperti Piala Dunia 2022 Qatar (Worldcup 2022 Qatar) yang baru saja berlangsung tidak ketinggalan dijadikan sebagai lahan untuk melakukan perjudian. Perjudian *online* di internet pun sudah sangat banyak dikunjungi para penjudi, bahkan menurut analisis Barclays Perputaran uang judi pada Piala Dunia Qatar diperkirakan menembus USD 35 miliar atau sekitar Rp545,8 triliun rupiah. Nilai yang fantastis tersebut meningkat tajam 65 persen dibandingkan Piala Dunia 2018 yang digelar di Rusia,[9] meskipun tidak diperoleh data apakah pengguna internet Indonesia ikut andil dalam judi bola tersebut.

Tidak tinggal diam pemerintah dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian baik *online* atau *offline* agar terhindar dari pelanggaran norma agama dan sosial yang ada di masyarakat berdasarkan undang-undang pasal 303 KUHP bawa siapapun pelaku yang melakukan permainan judi akan mendapatkan ancaman penjara selama 10 tahun dan mengeluarkan denda sebanyak 25 juta.

Dan apabila judi tersebut dilakukan secara *online*. Sesuai dengan undang-undang pada pasal 303 bis KUHP bahwa pelaku akan mendapatkan ancaman hukuman penjara selama 4 tahun dengan denda paling banyak 10 juta rupiah.

Kemudian lebih spesifik ketentuannya terdapat pada pasal 27 ayat 2 UU ITE bahwa pelaku judi akan mendapatkan ancaman penjara maksimal 6 tahun dengan denda paling banyak 1 miliar rupiah.

Bukan hanya pemerintah, tapi MUI juga menegaskan bahwa judi hukumnya haram. Dikutip dari halaman website MUI menyatakan bahwa segala bentuk perjudian, baik dilakukan secara langsung *(offilne)* atau daring *(online)* hukumnya haram. Maka dari itu perlu adanya kewaspadaan yang tinggi, utamanya pada elemen masyarakat untuk menghindari segala bentuk judi, mengingat banyaknya oknum yang memanfaatkan momen Piala dunia Qatar 2022. Masyaraat dihimbau selalu mengontrol dan membatasi penggunaan teknologi dan internet dengan hal yang positif dan bermanfaat ketimbang judi bola.[10]

Dalam kasus perjudian *online* ini, upaya penanggulangan yang dilakukan penegak hukum yaitu upaya penanggulangan yang bersifat preventif dan represif.

[9] https://selebtek.suara.com/read/2022/12/09/104000/fantastis-perputaran-judi-bola-piala-dunia-qatar-capai-rp545-triliun diakses pada tanggal 10 Desember 2022 pukul 20.13 Wib

[10] https://mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35408/mui-kembali-tegaskan-tentang-status-keharaman-judi-online-majelis-ulama-indonesia/ diakses pada tanggal 23 Desember 2022

Advokasi Hukum dan Demokrasi (AHD)
Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

Pertama dalam hal ini yang dilakukan pihak kepolisian yaitu memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalui media internet, dengan terjun langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak Kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian *online* serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapat apabila melakukan perjudian *online* tersebut. Kepolisian juga memberikan peringatan sebagaimana dengan perintah KAPOLRI kepada jajarannya pada hari Jumat, 19 Agustus 2022 melalui Instagram resmi Divisi Humas Polri mengatakan: *"Perjudian apapun itu bentuknya apakah itu darat atau online dan segala macam bentuknya harus ditindak, Kapolri tidak akan memberikan toleransi kalau masih ada yang kedapatan pejabat Kapolres, Kapolda, Direktur akan dicopot. Agar semua memperhatikan",* sejalan dengan perintah KAPOLRI tersebut, Presiden Republik Indonesia dalam pengarahannya kepada jajaran POLRI, pada hari Jumat, 14 Oktober 2022 melalui akun YouTube resmi Sekretariat Presiden, mengatakan: *"Urusan judi offline maupun perjudian online merupakan tindak pidana dan akan mendapatkan sanksi pidana bagi yang melakukannya".*[11]

Kedua kerja sama Kepolisian dan Kemkominfo dalam pemberantasan terhadap situs dan konten yang mengandung unsur perjudian *online*, khususnya keterlibatan Kemkominfo dalam pengawasan dan penghentian sejumlah Penyelenggaraan Sistem Elektronik terindikasi muatan atau konten perjudian *online*. [12]

Ketiga, kerja sama yang efektif antara Kepolisian RI dengan PPATK sangat diperlukan dalam memberikan sejumlah informasi intelijen keuangan mengenai aliran dana yang diindikasikan terkait dengan judi *online* dan secara simultan melakukan koordinasi. Meskipun upaya preventif dan represif telah dilakukan untuk memberantas penyebaran konten perjudian *online*, upaya pemberantasan perjudian *online* perlu ditingkatkan dengan melibatkan seluruh elemen pemangku kepentingan dalam upaya pemberantasan tindak pidana penyebaran konten perjudian *online* baik dari pihak pemerintah, masyarakat, dan pelaku industry.[13]

Kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online*, dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun pada kenyataannya penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia masih sering menggunakan Pasal 303 KUHP untuk pelaku tindak pidana perjudian *online* karena kesulitan menerapkan Pasal 43 ayat (6) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 yaitu adanya ketentuan penyidik dalam melakukan penangkapan dan penahanan melalui penuntut umum meminta

[11] Putusan No.1240/Pid.Sus/2022?PN.Tng, Hal. 379

[12] https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/1462/Kominfo-Kapolri+MoU+Pengamanan+dan+Penegakan+Hukum+Bidang+Kominfo/0/berita_satker diakses pada tanggal 1 Desember 2022 Pukul 20.40 Wib

[13] https://ppid.ppatk.go.id/?p=6422 diakses pada tanggal 1 Desember 2022 Pukul 20.33 Wib

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam.

Upaya selanjutnya yang dilakukan pihak Kepolisian dalam memberantas perjudian *online* yaitu melakukan pengawasan di dalam dunia maya dengan media Internet. Kepolisian dan Kementerian Komunikasi Dan Informatika (Kominfo) berkolaborasi dalam pemberantasan terhadap situs-situs yang mengandung unsur perjudian *online*. Peran pihak Kepolisian dalam hal ini yaitu dengan melakukan patroli di dunia maya dengan menggunakan media Internet untuk mengawasi kegiatan tiap-tiap orang yang terindikasi melakukan kegiatan judi *online* dan melacak serta mengumpulkan sejumlah tautan dan situs yang dicurigai mengandung unsur perjudian. Tautan dan situs yang telah dikumpulkan tersebut diserahkan ke Kominfo untuk diproses dan di seleksi, lalu situs-situs yang terbukti mengandung unsur perjudian akan di blokir sehingga situs-situs tersebut tidak bisa di akses oleh masyarakat.

Berdasarkan data yang bersumber dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) periode tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kominfo telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan pertahunnya sebagai berikut: Tahun 2018 sebanyak 84.484 konten, Tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, Tahun 2020 sebanyak 80.305 konten, Tahun 2021 sebanyak 204.917 konten dan Tahun 2022 (sampai tanggal 22 Agustus 2022) sebanyak 118.320 konten.[14]

Pemutusan akses tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs internet negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.[15]

Berdasarkan data Kominfo sebagaimana tersebut di atas, sebenarnya pemerintah sudah melarang aktivitas perjudian karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama. Khusus untuk judi *online*, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.

Adapun upaya penanggulangan yang bersifat represif merupakan salah satu upaya penegakan hukum yang lebih menitikberatkan pada pemberantasan setelah terjadinya kejahatan yang dilakukan dengan hukum pidana yaitu sanksi pidana yang merupakan ancaman bagi pelakunya. Penyidikan, penyidikan

[14] Siaran pers Kominfo No. 340/hm/kominfo/08/2022

[15] https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan informatika/0/siaran_pers diakses pada tanggal 11 Desember 2022

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

lanjutan, penuntutan dan seterusnya merupakan bagian-bagian dari politik hukum pidana.

2. Analisis Hambatan Penegak Hukum dalam Menaggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online*.

Pemerintahan tentunya telah melakukan langkah-langkah untuk memberantas, menanggulangi atau membasmi tindak pidana perjudian. Langkah-langkah penanggulangan ini perlu diperkirakan secara objektif sehingga berjalan secara efektif tanpa mengabaikan norma-norma, khususnya norma kesopanan yang terdapat di tengah- tengah masyarakat. Dengan kata lain perlu adanya suatu pengamatan yang tajam dan mendalam tentang sruktur masyarakat, hal yang melatar belakangi perjudian atas kekuatan makro sosiologis, supaya kita terlepas dari cengkraman stuktur kehidupn yang suram dan merugikan masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu indikator negara hukum adalah keberhasilan dalam penegakan hukumnya. Dikatakan berhasil karena hukum yang telah diaturnya, sudah seharusnya dan sudah waktunya, dijalankan dan ditaati oleh seluruh elemen masyarakat. Ketiadaan dan kurang maksimalnya penegakan hukum dapat berpengaruh terhadap kredibilitas para pembentuk aturannya, dan masyarakat yang terkena aturan itu sendiri, sehingga seluruh elemen akan terkena dampaknya. Untuk itulah, maka menjadi penting untuk diketahui apakah penegakan hukum itu sesungguhnya. Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk dapat tegak atau berfungsinya norma norma hukum yang berlaku dan telah diatur sebagai pedoman perilakunya dalam lalu lintas atau hubungan hubungan hukum dalam kehidupan manusia bermasyarakat dan bernegara.

Di sisi lain, penegakan hukum, dalam arti sempit dari sudut pandang subjek, adalah upaya perangkat untuk menegakkan undang-undang dan memastikan bahwa undang-undang dikendalikan dengan baik oleh aturan. Namun dalam bidang penegakan hukum, tidak sebersih yang dijelaskan oleh teori hukum dan peraturan-peraturan yang mengaturnya. Ada banyak masalah dengan penegakan hukum, dan untuk membahas dan menyelesaikannya lebih lanjut, berikut adalah salah satu penyebab yang dapat memengaruhi efektivitas penegakan hukum dalam menaggulangi tindak pidana perjudian *online* antara lain:

a. Kendala penegak hukum/sumber daya manusia

Minimnya jumlah personil kepolisian yang menangani kasus perjudian khususnya unit judisila ini, perlu mendapatkan perhatian khusus. Hal ini karena tindak pidana perjudian merupakan kejahatan yang telah memasyarakat dan sulit untuk diberantas. Dalam pemberantasan perjudian *online*, yang merupakan tindak pidana cybercrime, disamping memerlukan kecakapan aparat penegak hukum untuk melihat dan menterjemahkan perluasan alat bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah di pengadilan juga dibutuhkan aturan hukum yang mengatur sistem pembuktian yang

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

mampu mengakomodir kendala-kendala maupun hambatan dalam penegakan atau pemberantasan tindak pidana perjudian *online*, hal ini dikarenakan perkara tindak pidana perjudian *online* yang merupakan jenis tindak pidana cyber crime umumnya terkendala dan sulit dalam menemukan alat bukti untuk membuktikan telah terjadi tindak pidana. Sehingga perlu dilakukan pembenahan.

b. Kendala sarana dan prasarana

Fasilitas atau sarana sangat penting untuk mengefektifkan suatu aturan tertentu. Tanpa adanya sarana/fasilitas tertentu maka tidak akan mungkin penegakan hukum akan lancar. Fasilitas atau sarana yang di maksud dalam hal ini adalah sarana yang berfungsi sebagai sarana pendukung. Bisa dikatakan bahwa peraturan sudah difungsikan, namun fasilitasnya belum tersedia dengan lengkap. Peraturan yang semula bertujuan mempelancar proses, akhirnya mengakibatkan terjadinya kemancetan. Seperti kurang di dukung teknologi modern guna untuk untuk pencarian barang bukti, misal untuk judi *online* perlu adanya penggunanaan bantek (bantuan teknis) untuk cyber cryme yang hanya ada di polda dan dan latfor (laboratorium forensik) yang juga hanya ada di polda dan mabes. Penggunaan alat teknologi yang canggih sangat diperlukan untuk penanganan jenisjenis permainan judi yang baru. Selanjutnya dalam hal sarana atau fasilitas, juga kurangnya komputer atau laptop sebagai penunjang kerja, misalnya untuk pembuatan laporan penyidikan. Kurangnya sarana dan prasarana ini menyebabkan mobilitas operasioanal di lapangan rendah.

c. Sulitnya mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku

Dalam tindak pidana perjudian *online* aparat kepolisian tidak bisa begitu saja menangkap orang yang dicurigai telah melakukan tindak pidana perjudian, karena harus mempunyai alat-alat bukti yang cukup untuk menangkapnya. Apalagi tindak pidana perjudian *online* adalah tindak pidana yang dilakukan menggunakan komputer, jadi apabila saat komputer yang digunakan untuk perjudian shutdown (mati) maka alat bukti juga akan sangat sulit didapatkan. Karena semua riwayat yang diakses pelaku telah terhapus dalam memory komputer. Selain itu untuk menangkap pelaku perjudian juga sangat sulit dilakukan, karena pelaku tidak dapat diketahui secara pasti keberadaannya. Dan akun yang digunakan untuk perjudian juga tidak menggunakan sesuai dengan identitas diri yang sebenanrnya.

d. Kendala kepedulian masyarakat

Penegakan hukum yang berasal dari masyarakat bertujuan untuk mencapai kedamaian dan rasa keamanan bersama di dalam masyarakat. Di sini peran masyarakat mempunyai pengaruh yang besar terhadap penangangan kasus tindak pidana khususnya perjudian, namun kurang kepedulian masyarakat untuk membantu aparat kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian begitu kurang. Pada kasus perjudian ini yang paling merasakan dampak perjudian adalah keluarga. Karena

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

keluarga yang akan merasakan imbas dari perjudian apabila pelaku mengalami kekalahan dalam bermain judi. Dapat dikatakan bahwa kontrol sosial masyarakat terhadap terjadinya perjudian *online* masih rendah. Masih banyak masyarakat yang tidak peduli dengan adanya kegiatan perjudian karena dianggap hal yang biasa, walaupun kegiatan ini terjadi ditempat umum dan merupakan suatu tindak pidana. Masyarakat hanya pura-pura tidak tahu karena takut akan berurusan dengan pihak kepolisian.

e. Kendala dalam peraturan perundang-undangan

Penerapan hukum kepada pelaku perjudian *online* dilihat dari kendala peraturan perundang-undangan, bahwa perundang-undangan yang ada mengatur tindak pidana perjudian *online* atau menggunakan sistem elektronik ialah Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun undang-undang tersebut menimbulkan dualisme persepsi hukum, khususnya masalah penetapan sanksi yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatakan" Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) Tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (Satu miliar rupiah),[16] sedangkan dalam pengaturan KUHP Pasal 303 ayat (1) di ancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah). Hal ini jelas mempersulit penegak hukum dalam pemberian hukuman kepada pelaku yang melakukan tindak pidana perjudian secara *online*. Selanjutnya alat bukti yang digunakan dalam tindak pidana perjudian yang menggunakan elektronik, Pasal 43 ayat (3) dan ayat (6) Undang-undang ITE, penggeledahan dan penyitaan harus dilakukan atas izin Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, hal ini sulit diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapat surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal tersebut dalam waktu yang sesingkat itu.

f. Kendala promosi yang masif

Pemberantasan judi *online* di Indonesia cukup berat, disebabkan situs atau aplikasi judi *online* terus bermunculan dengan nama yang berbeda, meski aksesnya telah diputus. Selain itu kegiatan perjudian yang dilegalkan di beberapa negara di luar Indonesia, mengakibatkan kendala penindakan hukum lintas negara. Itu menjadi tantangan tersendiri karena adanya perbedaan ketentuan hukum terkait perjudian.

Judi *online* merupakan persoalan yang serius yang harus menjadi perhatian utama pemerintah dalam pemberantasannya. Dalam tahapan tertentu orang-orang yang tak bisa menghentikan kebiasaan bermain judi

[16] Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektonik

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

online sehingga tindakannya merugikan orang lain bisa dikatagorikan sebagai kecanduan dan butuh penanganan lebih dari sekadar hukum.

Penulis berpendapat, maraknya judi *online* di Indonesia akibat kemajuan teknologi memang sangat merepotkan pemerintah khususnya Kominfo dan Kepolisian Republik Indonesia serta meresahkan masyarakat. Penyebarluasan judi *online* melalui metode dan jenis transaksi lintas negara menyebabkan sulit untuk diberantas. Pemberantasan judi *online* tidak hanya tugas pemerintah, akan tetapi peran Pendidik, Tokoh Agama, orang tua dan masyarakat harus berperan aktif. Judi *online* tidak bisa diberantas melalui jalur hukum dengan menerapkan sanksi pidana, tetapi juga melalui pendidikan dan pemahaman agama. Bahkan, apabila diperlukan butuh Psikolog untuk memeriksa, mendiagnosis, serta merawat pecandu perjudian dengan psikoterapi dan konseling bagi pecandu judi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

a. Kebijakan dalam menanggulangi perjudian telah diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dan Pasal 303 bis KUHP dan secara detail dijelaksan dalam penjelasan Pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 2981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjuadian. Khusus tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, sedangkan sanksi tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Selain undang-undang dan KUHP penegak hukum juga melakukan penanggulangan yang bersifat preventif dan represif, namun dalam penanggulangan judi *online* ada beberapa faktor-faktor penghambat penanggulangan judi *online,* yaitu:
b. Sulitnya Mengumpulkan Alat Bukti Dan Menangkap Pelaku. Dalam tindak pidana perjudian *online* aparat kepolisian tidak bisa begitu saja menangkap orang yang dicurigai telah melakukan tindak pidana perjudian, karena harus mempunyai alat-alat bukti yang cukup untuk menangkapnya. Apalagi tindak pidana perjudian *online* adalah tindak pidana yang dilakukan menggunakan komputer, jadi apabila saat komputer yang digunakan untuk perjudian shutdown (mati) maka alat bukti juga akan sangat sulit didapatkan. Karena semua riwayat yang diakses pelaku telah terhapus dalam memory computer

Saran

a. Perlunya peningkatan kemampuan penegak hukum dengan melakukan upgrading pengetahuan teknologi berbasis IT.
b. Untuk para penegak hukum diharapkan lebih progresif dalam memberantas tindak pidana perjudian *online*, dalam hal perjudian *online* ini para pemangku kekuasaan bisa saja melakukan pemblokiran secara massif terhadap situs-situs perjudian *online*, dengan dilakukannya hal demikian tentunya akan meminimalisir permasalahan yang ada.

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Asshiddiqie, Jimly. (2006). Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia. Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI.

Jaya, Nyoman Serikat Putra. (2005). Relevansi Hukum Pidana Adat dalam Pembaharuan Hukum Pidana Nasional. PT Citra Aditya Bakti.

Kartono, Kartini. (2005). Patologi Sosial, jilid I. PT Raja Grafindo Persada.

Soekanto, Soerjono., & Sri Mamudji. (1985). Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat. Rajawali. Hal. 15.

Soemitro, Ronny Hanitjo. (1985). Studi Hukum Dalam Masyarakat. Alumni.

Tim Redaksi Perpustakaan Nasional. 2018). Terlengkap UUD 1945 dan Amandemen, Laksana. Yogyakarta.

Peraturan Perundang-undangan:

Indonesia, Penjelasan umum tentang Penertiban Perjudian, UU No. 7 tahun 1974, TLN. No. 3040, ps. 1.

Indonesia, Peraturan Pemerintah tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974, PP No. 9 tahun 1981, LN. N.o 54, ps.4.

Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia informasi dan transaksi elektronik Tentang Informasi dan Transaksi Elektonik, UU No. 19 tahun 2016, LN. No. 58, ps. 45.

Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektonik, TLN. No. 4843, ps. 27.

Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia tentang Penertiban Perjudian, UU No. 7 tahun 1974, LN. No. 3037, ps. 1.

Media *Online*:

Anonim. (2023). Dibalik Langkah Kontroversi Ali Sadikin Legalkan Judi di Jakarta. *MERDEKA.COM*. https://www.merdeka.com/histori/di-balik-langkah-kontroversi-ali-sadikin-legalkan-judi-di-jakarta.html

Anonim. (n.d.). Berantas Perjudian, Polri Kerja Sama dengan PPATK. *PPID PPATK.* https://ppid.ppatk.go.id/?p=6422

Chan, Meiko. (2022, 09 Desember). Fantastis! Perputaran Judi Bola Piala Dunia Qatar Capai Rp545 Triliun. *Selebtek.* https://selebtek.suara.com/read/2022/12/09/104000/fantastis-perputaran-judi-bola-piala-dunia-qatar-capai-rp545-triliun

https://mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35408/mui-kembali-tegaskan-tentang-status-keharaman-judi-*online*-majelis-ulama-indonesia/

https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/1462/Kominfo/Kapolri+MoU+Pengamanan+dan+Penegakan+Hukum+Bidang+Kominfo/0/berita_satker

Pangerapan, Semuel A. (2022, 22 Agustus). Penangan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022). *KOMINFO.* https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-

Vol 2 No 2 (2024) 69–82 E-ISSN 3025-0862
DOI: 10.61234/ahd.v2i2.63

no340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-*online*-oleh-kementerian-komunikasi-dan informatika/0/siaran_pers

Rodani, Agus. (2022, 26 Agustus). Judi Online, Penyakit Sosial yang Sulit Diberantas. *Kementerian Keuangan Republik Indonesia.* https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-*Online*-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html

Siaran pers Kominfo No. 340/hm/kominfo/08/2022