

UPAYA PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PENCEGAHAN JUDI *ONLINE* DI INDONESIA

Oleh :

Arianus Harefa

Fakultas Hukum, Universitas Nias Raya
email: Arisharefa86@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 13 November 2024
Revisi, 20 Desember 2024
Diterima, 13 Januari 2025
Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

Upaya Penegakan Hukum,
Hukum Pidana,
Pencegahan Judi Online.

ABSTRAK

Tindak pidana judi *online* saat ini sangat mengkhawatirkan dan merusak sendi-sendiri kehidupan masyarakat bangsa Indonesia. Dalam perkembangan IPTEK yang cukup pesat membawa dampak negatif dalam realitas kehidupan masyarakat untuk di jadikan sebagai sarana bermain judi dengan tujuan mendapat keuntungan tanpa harus bekerja keras. Dampak tindak pidana perjudian *online* menyebabkan masalah sosial, ekonomi, hukum, kerugian finansial, merusak kesehatan fisik dan mental, hubungan pribadi dan keluarga terganggu, serta berpotensi melakukan tindakan kriminal baru. Untuk itu penegak hukum dalam memberantasa perjudian *online* sangat diperlukan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif atau *library research*. Sedangkan pendekatan penelitian yaitu *statute approach*, *case approach*, dan *conceptual approach*. Lalu, untuk menganalisis data digunakan analisis data kualitatif dengan deskriptif, logis, sistematis guna menjawab permasalahan yang ada. Hasil penelitian menunjukka bahwa penegakan hukum dalam pemberantasan perjudian *online* di Indonesia, membutuhkan langkah-langkah yang harus memadai dengan melalui pengawasan dan penegakan hukum yang lebih ketat terhadap pemain judi *online*, peningkatan kerjasama antara lembaga penegak hukum dengan *platform* daring untuk memantau dan mengidentifikasi kegiatan perjudian secara illegal, serta penyuluhan secara massif kepada masyarakat tentang resiko dan dampak negatif dari perjudian secara *online*. Selain itu, untuk meningkatkan kapasitas penyidik dalam mengatasi kasus perjudian *online* melalui pelatihan dan pengembangan keterampilan yang harus diperhatikan. Dan penyediaan akses yang lebih mudah bagi masyarakat untuk melaporkan kasus perjudian *online*, dan juga adanya kerja sama dengan penyediaan layanan internet untuk memblokir situs perjudian secara illegal untuk membantu dan mencegah tindak pidana perjudian secara *online* di Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Arianus Harefa
Afiliasi: Universitas Nias Raya
Email: Arisharefa86@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Judi *online* merupakan salah satu persoalan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup pesat sekarang ini. Di mana dalam realitas kehidupan masyarakat bahwa tindak pidana perjudian

sangat tumbuh signifikan dan berkembang di kalangan masyarakat tanpa memandang status sosial. Perkembangan teknologi dan internet telah memudahkan akses terhadap berbagai bentuk perjudian, mulai dari judi *online*, taruhan olahraga, hingga perjudian melalui *platform* sosial media. Hal

ini telah menyebabkan berbagai masalah sosial, ekonomi, dan hukum yang memerlukan perhatian yang sangat serius dari pemerintah dan lembaga penegak hukum untuk memberantas tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* di Indonesia saat ini (Rade Manthovani : 2006).

Penegakan hukum tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* menjadi perhatian khusus oleh pemerintah agar masyarakat terhidar dari dampak negatif bagi pelakunya, bahkan keluarganya. Dampak negatif terhadap tindak pidana perjudian dapat menguras keuangan secara finansial, psikologis, sosiologis, dan hukum pidana (Barda Nawawi Arief, 2010). Faktor-faktor utama para pelaku untuk melakukan tindak pidana perjudian secara *online*, yaitu karena keinginan untuk mendapatkan uang dengan cepat, rasa ingin tahu, tekanan teman atau lingkungan, atau bahkan masalah pribadi yang memicu perilaku untuk bermain judi baik secara *offline* maupun secara *online*.

Tindak pidana perjudian secara *online* di Indonesia sekarang ini sangat mekhawatirkan berdasarkan data pusat statistik dari PPAK Republik Indonesia (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) mencatat bahwa perbuatan judi *online* di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan, dimana negara Indonesia merupakan sebagai negara tertinggi pengguna judi secara *online* sebanyak 4.000.000 orang pada tahun 2023 sampai dengan sekarang ini. Para pelaku pemain judi secara *online* ini rata-rata berasal usia dewasa tetapi ada juga anak-anak. Berdasarkan data demografi bahwa pemain judi secara *online* usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang (<https://www.ppatk.go.id>).

Lebih lanjut data PPAK mencatat bahwa ada 168 juta transaksi judi *online* dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp 327 triliun sepanjang tahun 2023. Secara total, akumulasi perputaran dana transaksi judi secara *online* mencapai Rp 517 triliun sejak tahun 2017. Oleh karena itu, anak yang melakukan permainan judi secara *online* cenderung melakukan tindakan kriminalitas. Hal itu disebabkan anak tersebut masih belum siap secara ekonomi, psikososial dan juga mental sehingga mudah melakukan kejahatan baru (<https://www.ppatk.go.id>). Maraknya anak terjerumus dalam perbuatan main judi secara *online* selain disebabkan pengaruh teman, juga disebabkan karena akses internet yang tidak dibatasi, terbuju iklan, dan juga kurangnya perhatian dari orang tua. Untuk itu peran pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk mencegah dan memberantas tindak pidana judi *online* dikalangan anak-anak, dan

juga dikalangan orang dewasa melalui penegakan hukum yang berlaku di Indonesia.

Untuk mencegah perilaku bermain judi *online*, salah satu kebijakan pemerintah Republik Indonesia dalam memberantas tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* adalah dengan membentuk Satgas Judi *Online* pada tanggal 14 Juni 2024 berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Judi *Daring*, dengan harapan bahwa Satgas tersebut efektif dalam pencegahan dan pemberantasan tindak pidana judi secara *online* di Indonesia. Namun, justru kenyataan menunjukkan bahwa ada 13 orang pegawai Kementerian Komunikasi dan Informatika Digital Republik Indonesia, yang telah diamankan oleh Bareskrim Polri karena diduga melakukan tindak pidana perjudian secara *online*. Ini menunjukkan bahwa pemerintah dalam memberantas perjudian di Indonesia tidak serius menangannya. Oleh karena itu, perlu tindakan dan upaya dalam pencegahan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* di Indonesia yang sudah mekhawatirkan saat ini dengan cara penegakkan hukum yang baik berkeadilan.

Penegakan hukum berkeadilan merupakan kewajiban yang harus ditegakkan bagi suatu negara, khususnya Indonesia. Dalam proses penegakan hukum berkeadilan dibutuhkan lembaga yang diisi oleh orang-orang yang berintegritas, berkomitmen, dan berdedikasi sehingga menghasilkan lembaga independen sejati. Untuk itu, dalam penegakan hukum berkeadilan diperlukan usaha dan sinergi yang maksimal antar lembaga serta aktor-aktor di dalamnya. Persoalan penegakan hukum di Indonesia tak kunjung usai, sebab kurangnya integritas, komitmen, serta dedikasi dari aktor penegak hukum di Indonesia.

Oleh karena itu, ada berbagai faktor yang perlu diperhatikan dan ditekankan agar menjadi landasan mengapa Indonesia perlu sesegera mungkin mengupayakan dan menerapkan hukum yang berkeadilan. Kalaupun belum tercapai sepenuhnya maka setidaknya ada upaya yang mengarah kepada implementasi atau praktik penegakan hukum yang berkeadilan khusus dalam tindak pidana judi secara *online*. Berdasarkan hal tersebut, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan "**Upaya Penegakan Hukum Pidana Dalam Pencegahan Judi Online Di Indonesia**".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian hukum normatif, yang dilakukan dengan cara menganalisis secara mendalam berbagai literatur yang ada pada data sekunder, termasuk laporan penelitian dan jurnal, untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena penegakan hukum tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online*. Dimana bahan hukum primer yang

digunakan terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Kapolri Nomor 6 tahun 2019 tentang Penyidikan Tindak Pidana Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual, pendekatan kasus (Armansyah, 2023), dan juga pendekatan peraturan perundang-undangan yang mengkaji tentang penegakan hukum dalam pemberantasan tindak pidana perjudian secara online. Sedangkan pendekatan konseptua digunakan untuk mengkaji doktrin, asas dan konsep dalam ilmu hukum yang dikaitkan dengan permasalahan penegakan hukum dalam pemberantasan tindak pidana perjudian secara *online* yang menjadi pokok bahan kajian dalam penelitian ini.

Untuk menjawab permasalahan penelitian, selanjutnya peneliti menganalisis bahan hukum, dengan mengkaji hubungan antara norma dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang saling berkaitan. Sementara teknik analisis data menggunakan logika induktif atau bahan hukum induktif untuk menjelaskan sesuatu yang khusus kemudian menarik kesimpulan yang lebih umum (Irwansyah, 2020). Salah satu doktrin yang relevan dengan penelitian ini adalah proposionalitas, yang menekankan perlunya kesesuaian antara hukuman yang dijatuhkan dengan pelanggaran yang dilakukan. Penting untuk memastikan bahwa penerapannya tetap konsisten dengan prinsip-prinsip keadilan yang lebih luas, termasuk perlindungan hak asasi manusia dan keselamatan individu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis penulis bahwa untuk mewujudkan pencegahan yang efektif terhadap penegakan hukum dalam pemberantasan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* di Indonesia tidak terlepas dari kemajuan teknologi informasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya dimonopoli oleh aktifitas yang bersifat fisik belaka. Lahirnya internet mengubah paradigma komunikasi manusia dalam bergaul, berbisnis dan juga berasmara. Internet mengubah konsep jarak dan waktu secara drastis sehingga seolah-olah dunia menjadi kecil dan tidak terbatas. Setiap orang dapat berhubungan, berbicara dan berbisnis dengan orang lain yang berada ribuan kilometer dari tempat dimana ia berada hanya dengan menekan *tuts-tuts keyboard* dan *mouse computer* yang ada dihadapannya (Rade Manthovani, 2006). Kehadirat *internet* sangat terkait dengan perangkat komputer sebagai alat untuk mengakses jaringan internet di seluruh penjuru dunia sehingga jaringan telekomunikasi dapat terjangkau (Asri Sitompul, 2001). Pada intinya internet merupakan jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi seperti kabel telepon, serat, optik,

satelit ataupun gelombang frekuensi (Asri Sitompul, 2001).

1. Penegakan Hukum Perjudian *Online* Berdasarkan KUHP

Penegakan hukum merupakan suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide keadilan kepastian hukum dan kemanfaatan sosial menjadi kenyataan. Jadi penegakan hukum pada hakikatnya adalah proses perwujudan ide-ide. Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman pelaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Penegakan hukum merupakan usaha untuk mewujudkan ide-ide dan konsep-konsep hukum yang diharapkan rakyat menjadi kenyataan. Penegakan hukum merupakan suatu proses yang melibatkan banyak hal (A. Harefa, 2023).

Hukum yang berlaku di suatu negara yang mengadakan unsur-unsur dan aturan-aturan (A. Harefa, 2023), yaitu:

1. Menentukan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dengan di sertai ancaman atau sanksi berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.
2. Menentukan dan dalam hal apa kepada mereka yang melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
3. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangkakan telah melanggar larangan tersebut.

Dalam menjabarkan suatu rumusan tindak pidana ke dalam unsur-unsurnya, maka akan dijumpai suatu perbuatan dan tidakan manusia, dengan tindakan tersebut seorang telah melakukan suatu tindakan yang terlarang oleh undang-undang. Demikian diketahui adanya unsur-unsur tindak pidana di atas, penentuan suatu perbuatan sebagai tindak pidana atau tidak sepenuhnya tergantung kepada perumusan di dalam perundang-undangan, sebagai konsekuensi asas legalitas yang dianut oleh hukum pidana Indonesia, bahwa tidak ada satu perbuatan dapat dihukum kecuali ditentukan di dalam undang-undang (Eddy O.S. Hiariej, 2014).

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia, dan hamper setiap negara tahu bahwa ini adalah permainan peluang. Perjudian juga menjadi masalah sosial karena berdampak sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena membuat anak muda malas bekerja, dan uang yang di investasikan dalam permainan ini cukup besar untuk dijadikan modal awal. berkembang bukan mengalir ke perjudian, perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas, dan tata krama. Judi *Online* adalah permainan untung-untungan yang dimainkan dengan menggunakan komputer atau *smartphone* dengan koneksi jaringan internet dengan menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian *online* saat ini sangat

banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, dikarenakan masyarakat menganggap perjudian *online* merupakan permainan yang menguntungkan dengan begitu mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan bermain judi seperti biasanya.

Penyalahgunaan *internet* yang merugikan kepentingan pihak lain sudah menjadi realitas sosial dalam kehidupan masyarakat modern sebagai dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dihindarkan lagi bagi bangsa-bangsa yang telah mengenal budaya teknologi (*the cultura of technology*). Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari setiap kegiatan manusia. Semua ini dapat dipahami, karena teknologi memegang peran amat penting didalam kemajuan suatu bangsa dan negara (Tampubolon, 2010). Bangsa dan negara yang menguasai teknologi tinggi akan menguasai dunia, baik secara ekonomi, politik, budaya maupun persenjataan militer untuk pertahanan keamanan negara.

Pada era teknologi dan informasi masa sekarang bahkan masa datang dapat dikatakan bahwa setiap orang akan senantiasa berhubungan dengan *internet*, baik untuk keperluan pendidikan, kesehatan, bisnis, pemerintahan sampai pada lingkup rumah tangga. Di beberapa negara, internet mengalami *booming*. Hal tersebut tidak terlepas dari kemudahan serta kepraktisan dari internet sebagai sarana informasi. Dilihat dari perkembangan bangsa Indonesia tindak pidana perjudian sesungguhnya bukan merupakan suatu masalah sosial yang baru. Dalam sejarah bangsa Indonesia, bentuk-bentuk perjudian telah lama dikenal bahkan sebelum jaman kerajaan-kerajaan dan terus berkembang sampai waktu pasca kemerdekaan hingga jaman reformasi ini.

Reaksi sosial terhadap perjudian tersebut cukup keras, bukan saja dari kalangan agama melainkan juga dari organisasi-organisasi kemasyarakatan dan kalangan lain karena korban-korban judi pada saat itu sangat meluas menyeberangi batas-batas status sosial ekonomi dan amat terasa bagi mayoritas rakyat biasa. Namun, desakan untuk menghapus judi berhadapan dengan kekokohan argumen untuk mempertahankannya demi tuntutan pembangunan kota yang memerlukan dana besar yang tak mungkin semata-mata diperoleh dari sumber-sumber inkonvensional (M. Yahaya Harahap, 2009).

Sungguhpun begitu, pemerintah menunjukkan sikap tanggap terhadap berbagai reaksi yang timbul. Pada tahun 1973 melalui Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 1973 dikeluarkan larangan bagi judi *jackpot*, *casino* dan sebagainya. Tahun 1974 diberlakukan UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Ketentuan yang mengatur tentang perjudian sebenarnya telah ada dicantumkan dalam Pasal 303 KUHP yang menentukan:

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak

dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin.

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dengan menjadikannya dalam suatu perusahaan perjudian;
 2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan perjudian, dengan syarat atau dipenuhi suatu tata cara.
 3. turut serta pada permainan judi, sebagai mata pencaharian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pekerjaannya, maka haknya untuk menjalankan pekerjaan itu dapat dicabut.
- (3) Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permasalahan, dimana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Pasal 303 Bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyatakan, bahwa;

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah;
 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Sedangkan penegakan hukum tindak pidana perjudian secara online ditur juga dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nasional. Dalam Pasal 426 KUHP Nasional tersebut menentukan bahwa;

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau denda paling banyak kategori VI, yaitu Rp 2.000.000.000,00- (dua milyar rupiah) setiap orang yang tanpa izin:
 - a) Menawarkan atau memberikan kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;

- b) Menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya sesuatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
- c) Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.
- (2) Jika tindak pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Ketentuan yang dimaksud dalam Pasal 86 KUHP Nasional tersebut, adalah pidana tambahan berupa pencabutan hak tertentu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 ayat (1) huruf a dapat berupa: (a) hak memegang jabatan publik pada umumnya atau jabatan tertentu; (b) hak menjadi anggota Tentara Nasional Indonesia dan Kepolisian Negara Republik Indonesia; (c) hak memilih dan dipilih dalam pemilihan yang diadakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan; (d) hak menjadi wali, wali pengawas, pengampu, atau pengampu pengawas atas orang yang bukan Anaknyanya sendiri; (e) hak menjalankan Kekuasaan Ayah, menjalankan perwalian, atau mengampu atas Anaknyanya sendiri; (f) hak menjalankan profesi tertentu; dan/ atau (g) hak memperoleh pembebasan bersyarat. Lebih lanjut dalam Pasal 427 KUHP Nasional menentukan bahwa setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak kategori III, yaitu Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

2. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Berdasarkan UU ITE

Penegakan hukum tindak perjudian yang dilakukan secara *online* dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (1) menerangkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian adalah masuk sebagai perbuatan yang dilarang. Perbuatan yang dilarang tersebut mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu (Budiarta, 2024).

Perlu dipahami bahwa tindak pidana perjudian dilakukan secara *online*, juga diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE, yang menerangkan ketentuan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa

hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00- (sepuluh milyar rupiah). Oleh karena itu, sekalipun di Indonesia telah melarang secara tegas tindak pidana perjudian secara *online*, namun dalam kenyataannya tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *offline* maupun secara *online* masih banyak terjadi baik dikalangan anak di bawah umur, remaja, maupun dikalangan orang dewasa bahkan dikalangan orang tua berumur 60 tahun ke atas pun masih melakukan tindak pidana permainan judi.

Penegakan hukum dalam tindak pidana perjudian yang dilakuna secara *online* yang masih ditemukan dalam masyarakat, maka bila dilihat dari sudut pandang sosiologi hukum, deretan aturan hukum pidana yang menjerat pelaku judi *online*, numan kenyataan masih belum efektif menjadi alat control social terhadap masyarakat dalam pemberantasan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online*. Efektivitas hukum pemberantasan tindak pidana judi *online* di Indonesia sebagai bentuk pengukuran terhadap nilai kemampun suatu kaidah hukum dalam mencapai tujuannya sebagaimana yang ditentukan pada tujuan dibentuknya hukum tersebut. Keberhasilan suatu kaidah hukum dalam mencapai tujuannya dapat diukur dengan melihat bagaimana hukum itu berhasil mengatur perilaku masyarakat untuk tidak melakukan perbuatan bermain judi.

Berdasarkan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan sosiologis, maka factor-faktor yang mempengaruhi efektivitas hukum, yaitu kaidah hukum yang memadai, sarana pendukung penegakkan hukum, fokrter masyarakat dan faktor budaya (Rizki Nurdiansyah1, dkk, 2024). Ke empat faktor yang mempengaruhi efektivitas hukum dalam pemberantasan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online*, akan diuraikan satu persatu untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini.

1. Faktor kaidah hukum

Dalam kaidah hukumnya bahwa undang-undang yang mengatur tentang perjudian maupun perjudian secara *online* belum sepenuhnya berjalan secara efektif. Dalam segi kepastian hukum, tindak pidana perjudian dinilai masih kurang tegas karena terdapat ketidakpastian terhadap hukum yang berlaku sebagaimana yang diatur dalam KUHP lama dan KUHP Nasional dan juga UU ITE beserta perubahan-perubahannya. Dari segi kualifikasi sanksi hukum, sanksi yang dapat dijatuhkan kepada pelanggarannya pada ketentuan tersebut terdapat perbedaan. Sanksi yang diatur KUHP lama dan KUHP Nasional bersifat alternatif, yaitu memberikan ruang bagi pelakunya untuk memilih antara pidana penjara atau pidana denda, walaupun dalam penerapannya berlaku asas

penjatuhan sanksi pidana oleh hakim dalam KUHP tersebut yaitu asas *premium remedium*. Sedangkan sanksi dalam UU ITE bersifat kumulatif alternatif, yaitu pelaku dapat dikenakan pidana penjara saja, pidana denda saja, atau pidana penjara dan pidana denda secara bersamaan.

Perbedaan pengaturan sanksi dalam KUHP lama, KUHP Nasional dan UU ITE tersebut, menunculkan berbagai penafsiran. Dimana sanksi dalam KUHP terlihat lebih ringan jika dibandingkan dengan sanksi pidana dalam UU ITE, walaupun pada intinya bahwa perbuatan yang menyimpang sama-sama merupakan tindak pidana perjudian. Ketidakpastian hukum dalam substansi pengaturan perjudian dalam KUHP, yaitu ada frasa “tanpa izin” (Pasal 303 ayat (1)) menyebabkan penafsiran seakan-akan tindak pidana perjudian yang telah mendapatkan izin diperbolehkan dalam hukum, dan hal ini bertentangan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang menentukan bahwa segala bentuk tindakan perjudian adalah kejahatan.

2. Faktor sarana pendukung penegakan hukum

Dalam penegakan hukum yang baik dan efektif harus didukung oleh fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan hukum yang maksimal. Bagaimana pun, tindakan penegak hukum yang sulit berjalan lancar tanpa adanya sarana atau fasilitas yang memadai dalam bidang pencegahan dan pemberantasan tindakan kejahatan. Sarana pendukung yang dimaksud misalnya sumber daya manusia yang berpendidikan dan ahli, alat yang memadai, dan dana yang cukup. Dalam tindak pidana perjudian secara online sarana yang diperlukan, misalnya ahli forensik digital untuk mencari bukti adanya tindakan perjudian online dan alat teknologi yang canggih. Dengan adanya sarana ini sangat membantu pemerintah dalam melaksanakan tugasnya dalam mengurangi kasus perjudian online di Indonesia.

3. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan salah satu faktor yang merujuk pada partisipasi masyarakat dalam tindakan penegakan hukum yang baik di Indonesia. Dimana dalam hal partisipasi masyarakat sangat diharapkan tingkat kesadaran hukum dan kepatuhan masyarakat terhadap hukum yang berlaku. Penegakan hukum saja tidak cukup untuk membarantas fenomena yang menyimpang di masyarakat. Kesadaran hukum dari masyarakat terhadap suatu perbuatan menyimpang dan tidak melakukan hal tersebut akan memudahkan tercapainya tujuan hukum yang dikehendaki. Sanksi terhadap tindakan perjudian online sejauh ini tampak hanya dapat memengaruhi kepatuhan masyarakat. Tanpa adanya kesadaran, masyarakat akan sulit mematuhi larangan perjudian. Oleh karena itu untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat, penegakan hukum dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada masyarakat mengenai

fenomena menyimpang tertentu, baik dilakukan secara *online* maupun konvensional.

4. Faktor kebudayaan

Culture merupakan cerminan nilai-nilai sosial yang berlaku di suatu masyarakat. Nilai ini dapat menunjukkan perbuatan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Faktor kebudayaan ini akan selalu berkaitan dengan faktor masyarakat. Sebab, budaya muncul dari dan dilaksanakan juga oleh masyarakat. Agar dengan hukum bias efektif, dan nilai-nilai ini perlu selaras dengan hukum yang berlaku. Oleh karena itu, tindakan perjudian online merupakan tindakan yang tidak dibenarkan menurut masyarakat. Adanya ketidakpastian hukum yang telah dijelaskan sebelumnya juga menunjukkan bahwa ternyata nilai-nilai sosial masyarakat juga belum sepenuhnya tercermin dalam peraturan perundang-undangan Indonesia. Sehingga, Walaupun ada peraturan mengenai tindak pidana perjudian online, sikap masyarakat untuk mematuhi peraturan tersebut belum seluruhnya selaras dengan nilai-nilai sosial yang dianut oleh masyarakat.

Oleh karena itu, pemberantasan tindak pidana perjudian secara *online* di Indonesia harus dilakukan penegakan hukum yang lebih ketat terhadap pelaku perjudian *online*, peningkatan kerjasama antara lembaga penegak hukum dengan platform daring untuk memantau dan mengidentifikasi kegiatan perjudian secara legal, penyuluhan secara massif kepada masyarakat tentang resiko dan dampak negatif dari perjudian secara *online*. Upaya meningkatkan kapasitas penyidik dan penegak hukum dalam mengatasi kasus perjudian *online* dapat dilakukan melalui pelatihan dan pengembangan keterampilan dan penyediaan akses yang lebih mudah bagi masyarakat untuk melaporkan kasus judi *online* dengan memberikan perlindungan bagi pelor, dan juga kerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memblokir situs perjudian secara ilegal untuk membantu pencegahan tindak pidana perjudian secara *online* di Indonesia.

Upaya penegakan hukum pidana dalam mencegah judi online dapat dilakukan dengan berbagai cara, selain apa yang telah di utarakan di atas, maka pemerintah sebagai pembuat kebijakan dan juga sekaligus sebagai pelaksana kebijakan maupun bersama-sama dengan aparat penegak hukum dapat melakukan, yaitu:

1. Pemblokiran situs perjudian

Pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dapat melakukan pemblokiran situs-situs yang menyediakan layanan perjudian secara online melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi Digital dan juga bekerja sama dengan pemerintah daerah untuk mendapatkan informasi terkait situs-situs judi online yang ada di wilayah pemerintahannya.

2. Penindakan langsung

Aparat Kepolisian dan Kejaksaan melakukan penyelidikan, penggerebekan, dan penangkapan

terhadap pelaku perjudian online yang ada di Indonesia tanpa pandang bulu (non diskriminasi).

3. Kerja sama dengan pihak lain

Kepolisian Republik Indonesia sebagai lembaga penegak hukum dapat melakukan kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi Digital (Keminfodigital) untuk mendapatkan alat canggih untuk mendekteksi kegiatan perjudian online. Kepolisian juga dapat bekerjasama dengan Kepolisian Negara lain untuk mencegah masuknya Bandar-bandar baru ke Indonesia.

4. Meningkatkan kualitas SDM

Kepolisian Republik Indonesia dapat juga meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia anggotanya agar dapat memonitor dan menerima laporan dari masyarakat melalui media social.

5. Edukasi masyarakat

Kepolisian Republik Indonesia dapat meningkatkan edukasi kepada masyarakat terkait dengan resiko-resiko perjudian secara online.

6. Pengrekrutan tenaga ahli

Kepolisian Republik Indonesia juga dapat melakukan pengrekrutan tenaga ahli di bidang teknologi informasi untuk membantu melacak keberadaan yang sulit ditemukan pada saat proses penyidikan, hingga pada saat pembukti di persidangan.

Upaya-upaya pencegahan judi online di Indonesia apabila hal tersebut di atas dan diterapkan secara baik dan benar, maka tingkat tindak pidana judi online tersebut dapat ditekan atau diminimalisir, sehingga dampak atau resiko perjudian tidak mengganggu tatanan kehidupan sosial di Indonesia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa upaya penegakan hukum pidana dalam pencegahan tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* di Indonesia saat ini dapat dilakukan dengan pemerintah wajib menyusun strategi yang mencakup aspek regulasi hukum, penegakan hukum, kerjasama Internasional, penggunaan teknologi, pencegahan dan edukasi, pengadilan yang efisien, dan dukungan dari masyarakat. Upaya penegakan hukum yang berhasil sangat memerlukan pendekatan holistik yang mengintegrasikan berbagai elemen ini untuk mengatasi tantangan kompleks yang muncul dalam lingkungan digital khusus pembarantasan tindak pidana perjudian secara *online* di Indonesia saat ini.

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka yang menjadi rekomendasi dalam penelitian ini, yaitu diharapkan pemerintah sebagai pengendali kebijakan untuk mendorong urgensi adanya produk hukum yang lebih tegas dan jelas untuk mengatur dan mencegah maraknya tindak pidana perjudian *online*, serta partisipasi masyarakat dalam mendukung penegakan hukum dalam mencegah kasus judi *online* untuk terus meningkatkan dan membantu para

penegak hukum dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* di Indonesia saat ini

5. REFERENSI

- Arief, Nawawi Berda, (2010), *Masalah Penegakan Hukum Dan Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Kejahatan*, Penerbit Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Hiariej, O.S. Eddy, (2014), *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Perbit Cahaya Atma Pustaka. Yogyakarta.
- Harefa, Arianus, (2023). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesi: Pasca Berlakunya KUHP Nasional*, CV. Jejak, Sukabumi.
- Harahap, Yahya M. (2009), *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP Penyidikan dan Penuntutan*, Penerbit Sinar Grafika, Jakarta.
- Irwansyah, (2020), *Penelitian Hukum: Pilihan Metode dan Praktik Penulisan Artikel*, Mirra Buana Media, Yogyakarta.
- Manthovani, Reda, (2006), *Problematika dan Solusi Penanganan Kejahatan Cyber di Indonesia*, PT Malibu, Jakarta.
- Sitompul, Asri, (2001), *Hukum Internet Pengenalan Menganai Masalah Hukum di Cyberspace*, Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Budiarta, (2024), *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Teori Keadilan Bermartabat*, <http://repository.undaris.ac.id/id/eprint/1577/1/12.%20Budiarta>.
- Harefa, A., *ication on the Spread of Hoax News on Social Media in the Perspective of ITE Law. Journal of Strafvoeding Indonesian*, 1(5), 1- & Laia, F. (2024). *Criminal Law Impl 10.*, <https://nawalaeducation.com/index.php/JOSI/article/view/806>
- Harefa, A. (2024). *Prosedur Dan Tata Cara Pengajuan Tuntutan Ganti Kerugian Akibat Penghentian Penyidikan Di Pengadilan Negeri Gunungsitoli. Jurnal Education And Development*, 12(3), 612-623., <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/6550>
- Rizki Nurdiansyah1, dkk, (2024), *Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online*, Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi Volume. 1 No. 3 Agustus 2024, <https://ejournal.appihi.or.id/index.php/Federali/sme>.
- Yosua, Tampobolon, (2010), *Penegakan Hukum dalam Upaya Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian (Studi pada Masyarakat Kecamatan Kutalimbaru)*, <https://repositori.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/7330>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah di ubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang *Pelaksanaan Penertiban Perjudian*
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*.