

LANGKAH HUKUM DALAM PENCEGAHAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE

ADIB MUKHTAR FANANI¹, BAMBANG PANJI GUNAWAN², HARIADI SASONGKO³

^{1,2,3} Hukum, Fakultas Hukum
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia
e-mail : fananiadibmukhtar@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena perjudian akhir-akhir ini semakin marak dilakukan, bahkan telah memasuki semua usia. Tidak hanya masyarakat dewasa, kini banyak anak-anak dibawah umur yang juga ikut dalam permainan judi. Dan tidak hanya itu banyaknya orang yang bermain judi karena besarnya nominal hadiah yang didapatkan apabila beruntung. Dan seiring berkembangnya zaman maka teknologi juga semakin berkembang. Namun tak banyak orang yang melakukan penyalahgunaan, contohnya dengan melakukan tindak pidana perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) penegakan tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang ITE (2) upaya pencegahan tindak pidana perjudian online. Jenis penelitian ini adalah penelitian normatif, yang pada dasarnya penelitian ini berfokus pada peraturan perundang-undangan yang berkaitan dalam penelitian. Pengumpulan data dari Bahan hukum yang diperoleh dari hukum positif yang berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dan hasil tindak pidana perjudian dirumuskan pada Pasal 303 ayat (1) yang berbunyi "Barang siapa melakukan perjudian, diancam hukuman pidana 10 tahun, atau denda Rp 25 juta.

Kata kunci: Kriminologi, Tindak Pidana Perjudian

PENDAHULUAN

Aturan hukum sering dilanggar dalam masyarakat. Kejahatan perjudian merupakan salah satu pelanggaran yang dilakukan oleh orang dewasa. Perjudian adalah ilegal dalam segala bentuk karena melibatkan memasang taruhan atau mencoba keberuntungan. Kejahatan ini telah dilakukan selama beberapa generasi dan memiliki sejarah panjang di lingkungan tersebut. Bahkan permainan ini sudah ada sejak zaman Yunani Kuno. Penjudi primitif biasanya dukun yang menggunakan batu lemparan, tongkat, atau tulang binatang sebagai alat ramalan untuk meramalkan masa depan. Posisi jatuhnya saat menyentuh bumi pada saat itu menentukan nasib.¹²

Kejahatan berkembang dan menjadi lebih lazim seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi. Banyak orang menyalahgunakan teknologi yang semakin maju dengan menggunakannya untuk melakukan kejahatan. Judi *online* adalah kejahatan umum di era modern,

ketika beberapa penjahat memanfaatkan teknologi yang salah. Salah satunya adalah perjudian, yang merupakan kegiatan ilegal menurut peraturan hukum Indonesia. Dalam Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian menyatakan bahwa perjudian bertentangan dengan norma Agama. Dan perjudian sendiri diatur dalam Pasal 303 ayat (1) yang berbunyi "Barang siapa melakukan perjudian, diancam hukuman pidana 10 tahun, atau denda Rp 25 juta.³ Judi *online* adalah perjudian yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi yang dapat mengakses data elektronik. Sektor komersial terbesar di dunia maya adalah perjudian. Secara umum, perjudian menggunakan strategi tradisional, yang melibatkan menempatkan taruhan atau hanya menguji keberuntungan Anda sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Meskipun hanya sekedar mencoba peruntungan namun tak banyak masyarakat yang tergiur dan menjadi candu dengan perjudian karena besarnya nominal uang yang didapat.⁴

¹<https://www.google.com/search?client=opera&q=pasal+27+ayat+2+Undang-Undang+ite+perjudian&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> di akses pada tanggal 6 februari 2022

²<https://www.google.com/search?client=opera&q=Undang-Undang+no+7+tahun+1974+tentang+penertiban+perjudian&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> di akses pada tanggal 6 februari 2022

³ <https://yuridis.id/pasal-303-kuhp-kitab-undang-undang-hukum-pidana/> di akses pada tanggal 6 februari 2022

⁴<https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/1011415213/penegakan-hukum-tindak-pidana-judi-online-di-kota-gorontalo.html> di akses pada tanggal 15 Februari 2022

Dengan era modern yang sekarang, perjudian *online* semakin berkembang pesat. Banyak website yang menyediakan situs perjudian *online*, dari model yang klasik hingga yang modern, yang hanya memainkan keyboard atau touchscreen pada gadget yang memerlukan pemikiran dan perhitungan yang matang. Di era modern sekarang ada jenis perjudian baru yaitu slot atau pragmatic. Kini juga banyak admin dari situs perjudian yang banyak menawarkan promo-promo dengan menjanjikan kemenangan yang besar.⁵

Menurut pandangan penulis, kerugian judi seringkali berujung pada tindakan kriminal. Karena itu, semakin banyak kejahatan yang dilakukan di masyarakat. Pada umumnya orang yang sudah candu dengan perjudian sangat sulit untuk menghilangkan kebiasaan tersebut, sehingga berimbas pada tugas dan kewajiban yang dilupakan. Kini perjudian tak hanya dimainkan oleh orang yang sudah dewasa, ibu rumah tangga, bahkan anak-anak yang masih dibawah umur pun banyak yang memainkan perjudian. Hal itu disebabkan karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap anaknya.⁶⁷

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Perjudian Online diatur pada pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi "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 45 Ayat (2)** dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Milyar.⁸

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian hukum yang digunakan adalah jenis penelitian normatif dengan menggunakan data primer dan sekunder yang pada dasarnya penelitian ini berfokus pada peraturan perundang-undangan, konsep-konsep, dan asas-asas hukum yang berkaitan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengawasan Undang-Undang Terhadap Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online

Saat ini perjudian sudah semakin berkembang seiring berkembangnya teknologi. Jenis dan macam-macam permainan judi pun sudah beralih dari judi kuno ke judi online yaitu perjudian dengan memanfaatkan teknologi informasi dan internet. Perjudian online sangat mudah dimainkan seseorang, karena dalam bermain penjudi tidak harus ketemu dengan penjudi lain dan tidak harus pergi ketempat lain, cukup dilakukan dirumah atau pun dimana pun penjudi itu berada yang memberikan akses internet. Semakin maraknya perjudian online, mengharuskan pihak berwenang untuk merumuskan peraturan perundang-undangan untuk menekan pertumbuhan dan semakin meluasnya perjudian online. Sejauh ini pihak berwenang belum bisa bekerja secara maksimal untuk menegakkan hukum perjudian online karena belum adanya perangkat hukum yang mengatur tindak pidana perjudian online.

Kepolisian sebagai aparat penegak hukum mampu menegakkan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No 2 Tahun 2002 tentang kepolisian Negara Republik Indonesia. Pasal 13 Undang-Undang No 2 Tahun 2002 menyebutkan Tanggung jawab utama polisi adalah menegakkan keamanan dan ketertiban masyarakat, melayani masyarakat, memberikan perlindungan dan perlindungan, serta menegakkan hukum.⁹ Selain itu polisi juga mempunyai kewenangan untuk menjadi penyidik sebagaimana yang diatur pada Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang No 2 Tahun 2002 dan dalam KUHP diatur pada Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHP.

Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang ITE mengatur bahwa undang-undang ini hanya berlaku untuk layanan yang digunakan untuk perjudian, sanksi bagi peserta judi *online* tetap tidak diatur. Namun apabila Pasal ini diberikan pengertian yang luas, maka telah mengakomodir tindak pidana perjudian *online* dan dapat digunakan oleh siapa saja yang melanggarnya.¹⁰

Namun pada kenyataannya, penegakan hukum tidak dapat dilakukan karenatidak adanya laporan dari masyarakat dan tidak adanya bukti. Laporan tanpa bukti hanya dapat dijadikan informasi telah terjadi tindak pidana perjudian

judi-online-di-kota-gorontalo.html di akses pada tanggal 15 Februari 2022

⁹Undang-undang No 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

¹⁰Stevin Hard Awaeh, 2017, Pertanggungjawaban Atas Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana, Lex et Societatis, Vol.V/No.5/Jul/2017

⁵Johanes Papu, Sejarah dan Jenis Perjudian, diakses dari www.google.co.id

⁶Kartini Kartono, Patologi Sosial, Rajawali Pers, 1981, Jakarta, hlm 53

⁷Soesilo, Kriminologi, Politea, Bogor 1985, Cet 1, hlm 28.

⁸<https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/1011415213/penegakan-hukum-tindak-pidana->

online untuk ditindaklanjuti dengan penyidikan. Bila ditemukan adanya tindak pidana perjudian online maka ditingkatkan ke tahap penyidikan dan untuk selanjutnya diproses secara hukum.

Bahkan kini sering kali terjadi kasus tindak pidana perjudian online yang tidak dilaporkan kepada pihak kepolisian meskipun sudah benar-benar terjadi perjudian online. Langkah yang dilakukan kepolisian yaitu melakukan tindak represif terhadap pelaku perjudian online, bila ditemukan bukti-bukti yang memadai. Tujuan dari kegiatan represif adalah untuk menghilangkan kejahatan dengan mengambil tindak tegas yang menimbulkan efek jera bagi pelaku kejahatan dengan mengatasi masalah pada sumbernya yaitu masyarakat. Dasar hukum yang digunakan untuk menjerat pelaku tindak pidana perjudian online yaitu Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kanit cyber crime Polda Bali, menyatakan Unitnya melapis Pasal 27 ayat (2) ITE tersebut dengan Pasal 303 KUHP jika tersangka adalah seorang yang menyediakan sarana, tempat, dan alat-alat bermain judi online atau bisa disebut Bandar.¹¹

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi landasan kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online. Namun dalam praktiknya, polisi masih sering mendakwa mereka yang melakukan tindak pidana perjudian internet berdasarkan Pasal 303 KUHP, Karena syarat penyidik harus mendapat surat penetapan dari ketua pengadilan negeri setempat dalam waktu 24 jam melalui penuntut umum agar dapat dilakukan penangkapan dan penahanan, maka Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 masih sulit untuk diterapkan. Situasi ini dianggap tidak sejalan dengan perkembangan saat ini, yang memerlukan perubahan hukum dan aturan saat ini.¹²

Tindakan represif terhadap pelaku judi online pernah dilakukan oleh pengadilan diantaranya adalah Pengadilan Tinggi Surabaya dengan terbitnya Putusan Nomor 2279/Pid.B/2021/PN Sby tentang perjudian online. Dalam putusan Nomor 2279/Pid.B/2021/PN Sby tentang perjudian online yang dilakukan terdakwa saudara Muchlis Nurafri Riawan. Bukti yang dijadikan dasar hukum adalah :¹³

A. 1 (satu) unit handphone merk Xiaomi Note 9 warna hitam

B. 1 (satu) buah ATM paspor Platinum BCA, dengan nomor rekening BCA 3290207966 Saksi-saksi yang diajukan dalam perkara perjudian online adalah Saksi Arief Effendi (dilakukan penuntutan secara terpisah) sedang melakukan permainan judi bola *online*.

Dimana dalam perkara ini, terdakwa didakwa dengan dakwaan berbentuk subsidier yakni Pasal 303 ayat (1) ke 3 KUHP pada dakwaan primairnya yang berbunyi: "Yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya keuntungan itu pada faktor kebetulan, juga apabila kesempatan itu menjadi lebih besar dengan keterampilan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih tinggi dari pemainnya. Termasuk ke dalam pengertian permainan judi adalah juga pertarungan atau hasil pertandingan atau permainan-permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarungan yang lain". Sebagaimana dakwaan yang telah dituntutkan kepada terdakwa, majelis hakim di Pengadilan Tinggi Yogyakarta dengan terbitnya Putusan Nomor 2279/Pid.B/2021/PN Sby tentang perjudian online menyatakan terdakwa terbukti 199 secara sah dan meyakinkan telah melakukan tindak pidana perjudian sehingga memenuhi unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-3 KUHP sesuai dakwaan penuntut umum.

1. Menyatakan terdakwa Muchlis Nurafri Riawan bin Solichin terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana perjudian;
2. Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa tersebut dengan pidana penjara selama 9(Sembilan) bulan;
3. Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani Terdakwa, dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;
4. Menetapkan terdakwa tetap dalam tahanan;
5. Menetapkan barang bukti berupa;
 - a. 1 (satu) unit handphone Xiaomi Note 9 warna hitam;
 - b. 1 (satu) buah ATM paspor Platinum BCA;
 Membebaskan kepada terdakwa untuk

¹¹Permana(2018), Penagakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali), Tugas Akhir Fakultas Hukum Universitas Udayana

¹²Enik Isnaini, 2017, Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia, Jurnal Independent Vol 5, No 1

¹³Pengadilan Tinggi Surabaya, PUTUSAN 2279/Pid.B?2021/PNSby Nomor tentang Perjudian Online

membayar biaya perkara sebesar Rp.2000,-(dua ribu rupiah).

Dalam memutus perkara nomor 2279/Pid.B/2021/PN Sby, majelis hakim Pengadilan Tinggi Surabaya menggunakan alinea ketiga Pasal 303 KUHP yang berbunyi: Permainan judi adalah permainan yang biasanya mengandalkan kemungkinan memperoleh keuntungan itu melalui kesempatan, bahkan jika kesempatan itu meningkat dengan latihan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih besar daripada para pemain. Taruhan lain serta taruhan pada hasil kontes atau kegiatan lain yang tidak dimainkan secara langsung antara peserta termasuk dalam definisi permainan judi.

Dalam kasus tindak pidana perjudian online ini telah memenuhi unsur telah memenuhi unsur-unsur sehingga perbuatan tersebut dapat dikatakan suatu tindak pidana, unsur tersebut yaitu:

- a. Barang siapa;
- b. Turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum;
Dilakukan tanpa ijin dari yang berkuasa; Dari unsur-unsur diatas kemudian hakim menetapkan hukuman kepada terdakwa yang disesuaikan juga dengan Undang-Undang yang berlaku serta pertimbangan-pertimbangan yang lainnya, maka hakim memutuskan menghukum terdakwa dengan pidana penjara selama 5 (lima) bulan dikurangi masa penangkapan dan penahanan serta membayar biaya perkara sebesar Rp. 2500,- (dua ribu lima ratus rupiah). Dengan ketentuan masa penahanan yang telah dijalani terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana tersebut.

Selama ini perjudian, baik judi konvensional maupun judi online selalu dijerat dengan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP. Menurut Saptana Setia Budi, penggunaan Pasal 303 dinilai lebih fleksibel dalam pembuktian dibandingkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bila menggunakan Pasal 303, penyidik tinggal menunjukkan bukti fisik yang ada tanpa harus melakukan 204 uji forensik alat bukti. Selain itu biaya yang dikeluarkan juga relatif sedikit. Sebaliknya bila menggunakan Pasal - Pasal dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik maka harus dilakukan uji forensik terhadap alat bukti, mendatangkan ahli IT dan sebagainya sehingga biaya yang dikeluarkan lebih banyak.

Sementara anggaran dari pemerintah untuk kasus judi online tergolong minim.

Perbuatan para terpidana perjudian online dapat dijerat dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 Ayat (2), yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen yang berisi perjudian. Pada Pasal tersebut dengan jelas disebutkan bahwa semua aktifitas yang tanpa ijin dengan melibatkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dikategorikan sebagai bentuk kejahatan yang harus diberi hukuman yang sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku. Begitu juga dengan alat bukti yang ditunjukkan dalam persidangan merujuk pada pelanggaran Undang-Undang ITE.

Berdasarkan bukti-bukti yang ditemukan dan dikemukakan di persidangan dapat disimpulkan bahwa putusan Pengadilan Tinggi Surabaya dengan Nomor 2279/Pid.B/2021/PN Sby merupakan tindak kejahatan ITE sekaligus tindak kejahatan pidana. Pada kasus ini jaksa penuntut umum lebih menekankan pada pelanggaran perjudian umum sehingga pelanggaran Undang-Undang yang diajukan adalah KUHP Pasal 303, meskipun sebenarnya terpidana lebih tepat didakwa dengan Undang-Undang ITE.

Dalam kasus pidana Undang-Undang ITE diatas telah memenuhi unsur yang ditentukan dalam Pasal 45 ayat (2).

- a. Frase "semua orang," "siapa saja," atau "hijj," yang mengacu pada setiap individu. Orang yang harus memikul tanggung jawab karena melanggar hukum disebut sebagai unsur pasal ini. Siapa yang harus menjadi terdakwa dalam kasus yang diajukan, karena ia harus dinyatakan bersalah, sangat bergantung pada klausa "setiap orang" pasal tersebut. Jika seseorang dicurigai melakukan kejahatan, identitas mereka harus diperiksa secara menyeluruh untuk mencegah kesalahan.
- b. Unsur kesengajaan Yang dimaksud dengan "kesengajaan" adalah bahwa suatu perbuatan pidana dilakukan meskipun pelaku menyadar sepenuhnya ketidakabsahannya dan menyadari bahwa perbuatan itu akan menimbulkan akibat hukum namun melakukannya secara sukarela dan bebas dari pengaruh

luar.¹⁴

- c. Unsur tanpa hak. Yang dimaksud adalah orang yang bersangkutan tidak memiliki kewenangan atas perbuatan yang dilakukannya atau tidak mendapatkan ijin untuk melakukan perbuatan tersebut dari pihak yang berwenang. Pasal 45 ayat (2) memakai istilah "tanpa hak" untuk menunjukkan adanya usaha untuk melawan hukum. Berdasarkan keterangan terdakwa, diketahui terdakwa tidak mendapatkan izin dari pihak yang berwajib dan hanya bermain judi tebak angka online untuk iseng.
- d. Mengirim atau membuat dan mendistribusikan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian. Ada tiga unsur perbuatan yang tidak diperbolehkan dalam Pasal 27 ayat (2), yaitu mentransmisikan dan atau membuat dan atau mendistribusikan dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian.

Penggunaan istilah "dan/atau", menunjukkan bahwa perbuatan yang dimaksud dapat dilakukan satu persu atau bersamaan dalam satu waktu. Jika unsur dalam pasal yang dimaksud tidak ada pembenaran yang ditawarkan itu harus ditafsirkan terlebih dahulu berdasarkan bahasa, baik dalam penjelasan umum Pasal 1 atau penjelasan artikel (tata bahasa). Gunakan arti yang berbeda jika tidak dapat ditemukan. Kata distribusi, yang berarti "distribusi (pengiriman, pendistribusian) ke beberapa individu atau ke berbagai tempat," adalah akar kata dari "mendistribusikan." Mengirim, bertukar, atau mendistribusikan informasi elektronik dengan konten perjudian merupakan distribusi jika terhubung ke elemen objek.

Kata "transmit" berasal dari akar kata "transmisi", yang juga mengacu pada pengiriman (forwarding), penyebaran, transmisi komunikasi, dan tindakan serupa lainnya. Sedangkan "meneruskan atau mengirim pesan dari satu orang (objek) ke orang lain dikenal dengan istilah transmisi" (obyek lain). Membuat dapat diakses adalah komponen ketiga, yang merupakan istilah ambigu. Setiap aktivitas yang menghasilkan distribusi informasi elektronik kepada penerima informasi menggunakan perangkat komputer dianggap dapat diakses, apa pun bentuknya. Dengan kata lain, terdakwa membuat akun di situs web tersebut, membuatnya dapat diakses, dan

mengizinkan akun tersebut untuk mendapatkan nomor telepon dari pengguna lain.

Perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Perjudian Online diatur pada pasal 45 ayat (2) yang berbunyi "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 45 Ayat (2)** dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Milyar.

Hambatan Yang Terjadi Dalam Pencegahan Perjudian Online

Ada sejumlah tantangan yang membuat sulit untuk mengetahui siapa yang melakukan kejahatan perjudian *online*, terutama karena kejahatan ini begitu marak. Polisi memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang aman sebagai aparat penegak hukum. Karena tidak ada rasa takut yang meresahkan, lingkungan yang aman bagi masyarakat dapat meningkatkan insentif untuk hidup. Ada pun hambatan yang dihadapi dalam pencegahan tindak pidana perjudian online adalah, sebagai berikut:

- a. Kurangnya Kesadaran dan Kepedulian Masyarakat.

Kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat menjadi salah satu faktor yang dapat menyulitkan aparat untuk menemukan contoh perjudian *online*. Mayoritas orang tidak menyadari risiko dan kerugian yang terkait dengan perjudian online. Mayoritas individu tidak menyadari risiko dan kerugian yang terkait dengan perjudian internet, yang tampaknya telah menjadi hal biasa di masyarakat. Mayoritas individu tidak menyadari risiko dan kerugian yang terkait dengan perjudian internet, yang tampaknya telah menjadi hal biasa di masyarakat. Judi sepertinya sudah menjadi hal yang lumrah dikalangan masyarakat. Mayoritas orang tidak menyadari risiko dan kerugian yang terkait dengan perjudian online. Perjudian tampaknya diterima secara luas oleh orang-orang. Kemampuan polisi dalam mengungkap kasus perjudian online ini terbatas karena masyarakat tidak selalu mendapatkan informasi ketika terjadi kejahatan yang melibatkan perjudian online. Mereka tampak tidak tertarik dengan kegiatan tersebut. Hal ini berdampak pada minimnya pengaduan

¹⁴Masruchin Ruba'I, dkk, Buku Ajar Hukum Pidana, Banyumedia Publishing, Malang, 2014, hlm. 61

masyarakat kepada polisi tentang game online. Karena tekanan sosial dan intimidasi dari para penjudi atau keluarga pelaku, mereka memilih untuk tidak maju. Ironisnya, individu tidak puas dengan perjudian *online* di satu sisi, namun disisi lain masyarakat justru melindungi perjudian online itu terjadi.

b. Adanya Pengamanan dari oknum-oknum Tertentu.

Perjudian adalah salah satu masalah sosial yang harus ditangani dengan hati-hati. Sebagai bagian dari kewajiban mereka sebagai petugas untuk meningkatkan keamanan dan ketertiban masyarakat, polisi telah menggunakan berbagai strategi untuk mengakhiri perjudian *online*. Pengamanan dari sejumlah orang hadir di samping penyalahgunaan kekuasaan. Orang sering berusaha untuk berdamai dengan polisi dengan membayar mereka jika ini terus terjadi. Untuk menanamkan rasa aman dan kerukunan di lingkungan sekitar, aktivitas para pendukung ini tidak boleh dibiarkan dan harus segera ditangani. Karena mereka membantu dalam kejahatan.

c. Pelaku Melarikan Diri.

Saat aparat bersiap-siap melakukan razia di lokasi terjadinya tindak pidana perjudian, pelaku sudah terlanjur pergi, itulah yang dimaksud dengan "pelaku kabur". Hal ini dikarenakan pihak-pihak yang memberikan informasi orang dalam kepada pelaku tentang razia yang dilakukan polisi. Bocornya informasi ini juga berimbas tidak diketemukannya barang bukti. Hal ini dapat menyebabkan kasus-kasus perjudian sulit di ungkap karena pelaku yang juga sulit ditangkap.¹⁵

Langkah Pencegahan dalam Penanggulangan Perjudian Online

Untuk memerangi kejahatan dunia maya, khususnya perjudian online, ada beberapa metode tindakan yang dapat dilakukan, termasuk penggunaan undang-undang yang berlaku dan prosedur tinjauan peraturan hukum yang ditangani. Berikut adalah langkah pencegahan dalam

penanggulangan perjudian online:

1. Upaya Preventif (Pencegahan)

Upaya preventif adalah upaya yang dilakukan untuk mencegah sesuatu terjadi, dalam contoh ini kejahatan perjudian *online*. Tindakan pencegahan memaksimalkan potensi komunitas untuk bersama-sama menghindari dan menghilangkan perjudian online daripada menggunakan taktik ilegal. Polisi dapat mengajukan banding dalam upaya ini dengan:¹⁶

A. Mengadakan Penyuluhan Hukum

Penyuluhan hukum bagi masyarakat harus diberikan untuk menekan angka kejahatan yang masih terjadi. Konseling hukum adalah cara untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang standar, aturan, dan undang-undang yang membantu dalam meningkatkan kesadaran publik tentang hukum yang relevan.

B. Mengadakan Pengawasan

Petugas polisi mengawasi orang-orang di tempat-tempat ramai dan tempat-tempat umum di mana ada pertemuan orang-orang yang berpartisipasi dalam perjudian *online*.

C. Agar RT/RW Kelurahan menginformasikan kepada masyarakat, diperlukan koordinasi. Polisi bergabung dalam kehidupan sosial masyarakat dan bekerja sama untuk menyebarkan informasi tentang efek perjudian dengan menggunakan tagar untuk membela dan melindungi lingkungan.

D. Melakukan Razia

Salah satu strategi untuk mengurangi perjudian adalah dengan melakukan razia di berbagai lokasi yang sering dijadikan tempat perjudian.

2. Upaya Represif

Tindakan represif digunakan dalam upaya untuk mengakhiri kejahatan dengan cara mencegah pelaku melakukan pelanggaran yang sama di kemudian hari. Berikut ini adalah kegiatan represif yang disebutkan:¹⁷

¹⁵ Wawancara dengan "F" Pemain Judi Online pada hari Minggu, tanggal, 15 mei 2022,

¹⁶ <https://www.google.com/search?q=upaya+preventif+adalah&aq=chrome&ie=UTF-8> diakses dari google pada tanggal 8 juni 2022

¹⁷ https://www.google.com/search?q=upaya+represif+adalah&sxsrf=ALiCzsZuYn7pSuxfsgRFBsNx0P6SqTHDOA%3A1654689613453&ei=TY-gYuWhG5Tez7sPv5638AU&oq=upaya+re+adalah&gs_lcp=Cgnd3Mtd2l6EAEYADIGCAAQHhAHMgYIABAEAcYBggAEB4QBzIGCAAQHhAHMgYIABAEAcYBggAEB4QBzIGCAAQHhAHMgYIABAEAc6BwgjELADECc6BwgjELACECc6BAGAEAO6CAGAEIAEELEDsQIQRgASgQIRhgAUPIFWOCYYMYiaAFwAXgAgAGrAogB6gySAQUxLjguMpgBAKABAcgBAcABAQ&scient=gws-wiz diakses dari google pada tanggal 8 juni 2022

- a. Dapatkan informasi tentang pelanggaran lokal dan ambil tindakan yang sesuai sehingga pihak berwenang dapat segera melakukan penangkapan di manaperjudian *online* dilakukan.
- b. Melakukan serangkaian penyidikan terhadap suatu tindak pidana agar dapat ditangani lebih lanjut, para pelakunya dapat dikuatkan, ditangani secara langsung, dan masyarakat dapat ditenangkan..
Menangkap penjudi online yang diamati oleh polisi setempat bermain, memeriksa, dan menahan mereka sebelum membawa mereka ke kantor polisi.
- c. Menangkap penjudi online yang diamati oleh polisi setempat bermain, memeriksa, dan menahan mereka sebelum membawa mereka ke kantor polisi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Langkah Kepolisian dalam melakukan Pencegahan dan Penanggulangan Perjudian Online
 - a. Upaya Preemptif
Upaya preemptif adalah untuk menahan upaya untuk menarik para penjudi internet untuk diinformasikan dan memutuskan untuk tidak berjudi lagi karena bahaya meresahkan masyarakat setempat. Tindakan pencegahan termasuk, misalnya:
 - 1) Melakukan sosialisasi di bidang ketertiban masyarakat
 - 2) Mendidik masyarakat tentang perlunya lebih mematuhi hukum
 - 3) Membina hubungan positif antara polisi setempat dan masyarakat
 - b. Upaya preventif
Untuk memerangi pelanggaran perjudian online, Tindakan pencegahan digunakan sebagai landasan, contoh upaya preventif yaitu:
 - 1) Mengadakan penyuluhan Hukum
 - 2) Melakukan pengawasan
 - 3) Patroli area dan jaga keamanan lingkungan.
 - 4) Melakukan Razia
 - 5) Berkoordinasi dengan Kelurahan dan RT/RW
 - c. Upaya Represif
Tindakan represif dilakukan dalam upaya untuk mengakhiri kejahatan dengan memberikan efek jera yang

mencegah pelaku melakukan kejahatan yang sama lagi. Berikut ini adalah tindakan-tindakan represif yang disebutkan:

- 1) Menerima dan menanggapi laporan atau pengaduan kejahatan yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga polisi dapat memenuhi kewajibannya untuk melakukan razia terhadap tempat-tempat perjudian online tersebut dan segera menangkap para pelakunya.
- 2) Melakukan serangkaian penyidikan terhadap tindak pidana perjudian online agar dapat ditangani lebih lanjut sehingga para pelakunya jera dan dapat ditindak secara langsung untuk memberikan kenyamanan bagi lingkungan sekitar.
- 3) Menangkap penjudi online yang terdeteksi melakukan judi online agar dapat diperiksa dan ditahan oleh pihak kepolisian setempat sebelum dikirim ke kantor polisi.

2. Hambatan Yang Terjadi Dalam Pencegahan Perjudian Online
Ada berbagai hambatan dalam menanggulangi kejahatan judi online, antara lain:

- a. Ketidaktahuan publik dan kurangnya kepedulian
- b. Ada perlindungan dari beberapa oknum tertentu.
- c. Pelaku melarikan diri

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Polisi dan personelnya harus memainkan peran yang lebih besar dalam mendidik masyarakat tentang risiko dan efek perjudian online.
2. Masyarakat juga harus berperan dalam upaya pencegahan, tidak hanya mengandalkan polisi untuk menjelaskan efek dan risiko perjudian online.
3. Polisi harus berperan dalam memerangi perjudian online, tetapi kesadaran masyarakat juga diperlukan agar masyarakat sadar akan dampak dan risiko dari kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Fakultas Hukum Universitas Maarif Hasyim Latif

yang telah membantu dalam penulisan artikel skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami Chazawi, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 158
- Bambang Poernomo, Asas-asas Hukum Pidana Dahlia Indonesia, Jakarta, 1997, hlm. 17
- Barda Nawawi Arief, Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana, Semarang, 1994, hlm. 1
- Eddy O.S. Hiariej, Prinsip-Prinsip Hukum Pidana Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2014, hlm. 121
- Enik Isnaini, 2017, Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia, Jurnal Independent Vol.5, No.1
- Johanes Papu, Sejarah dan Jenis Perjudian, diakses dari www.google.co.id
- Kartini Kartono, Patologi social Rajawali Pers 1981, Jakarta, hlm. 53
- Masruchin Ruba'I, dkk, Buku ajar Hukum Pidana Banyumedia Publishing, Malang, 2014, hlm. 61
- Muladi dan Barda Nawawi Arief, Teori-teori dan Kebijakan Pidana, (Bandung: Alumni, 1992), hlm. 61
- Muladi, Lembaga Pidana, hlm. 10. Permana (2018), Penegakkan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali), Tugas Akhir Fakultas Hukum Universitas Udayana
- Priasmoro, 2016, peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian (studi kasus di wilayah hukum polres metro), Jurnal Poenale, Vol 4, No.1 (2016)
- Ronny Hanitijo Soemitro, Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum dan Masyarakat, Remadja Karya, CV. Bandung 1985, hlm. 132
- Soesilo, Kriminologi, Politea, bogor 1985, Cet 1, hlm. 28
- Stevin Hard Aweh, 2017, Pertanggungjawaban Atas Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Presfektif Hukum Pidana, Lex et Societatis, Vol.V/No.5/Jul/2017
- Unsur-unsur Perjudian hlm 45, dalam skripsi Kris Demirto Faot dengan Judul Skripsi Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua, dikutip pada tanggal 26 April 2022
- Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik indonesia
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/1011415213/penegakan-hukum-tindak-pidana-judi-online-di-kota-gorontalo.html> diakses pada tanggal 15 februari 2022
- <https://www.google.com/search?client=opera&q=pasal+27+ayat2+Undang-Undang+ite+perjudian&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> di akses pada tanggal 6 februari 2022
- <https://www.google.com/search?client=opera&q=Undang-Undang+no+7+tahun+1974+tentang+penertiban+perjudian&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> diakses pada tanggal 6 februari 2022
- <https://www.google.com/search?q=abstrak+adalah&oq=abstrak+&aqs=chrome.4.69i5912j69i57j35i39j0i433i512.5646j1j9&client=ms-android-samsung-ga-revl&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8#imgdii=82meFkQCukmSNM&imgsrc=9tjubje8KuQE7M> diakses pada tanggal 28 februari 2022
- <https://yuridis.id/pasal-303-kuhp-kitab-undang-undang-hukum-pidana/> diakses pada tanggal 6 februari 2022