

**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PERJUDIAN ONLINE
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Oleh :

Markuat
STIH PAINAN, BANTEN
E-Mail : Markuat00@gmail.com

ABSTRAK

Judi bisa disebut sebagai penyakit turun menurun dalam sejarah peradaban manusia, hal inilah yang menjadi salah satu penghambat penegakan hukum tindak pidana perjudian. Apalagi dengan kemajuan zaman yang begitu pesatnya dewasa ini, perjudian juga mengalami kemajuan yang tadinya secara tradisional akan tetapi saat ini menjadi perjudian online. Hal tersebut merupakan penerapan teknologi secara negative. Tindakan perjudian online merupakan salah satu cyber crime yang merupakan pekerjaan rumah yang besar bagi penegak hukum kita karena cakupannya lintas negara dan mengancam nasib masa depan bangsa karena tidak sesuai dengan norma agama, kesusilaan dan budaya bangsa, serta norma hukum. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui upaya penegakan hukum perjudian online dan hambatan dalam penegakan hukumnya. Pemerintah melakukan beragam upaya baik preventif maupun represif untuk mengatasi perjudian online. Terlihat jelas dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian” serta terkait ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik yaitu pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Diharapkan dengan adanya penegakan hukum yang memberikan efek jera, mampu merubah pola pikir masyarakat agar tidak terjebak dalam perjudian online yang menimbulkan sederatan masalah besar dalam kehidupannya, bukannya untung malah rugi besar.

Kata kunci: Penegakan Hukum, Perjudian Online, Teknologi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akibat negatif pertumbuhan teknologi saat ini bermacam- macam, hal ini bisa menambah bentuk kejahatan yang wajib diatasi dengan sungguh- sungguh. Kejahatan ini bila tidak diatasi dengan serius maka memberi dampak buruk serta mempengaruhi kehidupan masyarakat. Kejahatan internet merupakan akibat dari penyalahgunaan teknologi informasi dan kejahatan ini mengancam banyak negara sebab pelakunya juga berasal dari bermacam- macam negara. Cyber crime ialah tipe tindak pidana yang susah diatasi sebab berbeda dengan kejahatan biasa. Di Indonesia sendiri bermacam tipe cybercrime yang telah merebak, diantaranya pornografi, mengotori web, hacking, cyber perjudian, serta lain- lain. Hukum positif di Indonesia tindak pidana perjudian dibedakan menjadi dua, tindak pidana perjudian biasa serta tindak pidana perjudian online. Perjudian online sedang menjadi pemberitaan hangat di media, walaupun telah banyak upaya yang dicoba pemerintah buat memberantas perjudian online, tetap saja belum bisa memberikan efek jera untuk warga yang tergiur memperoleh uang dengan metode praktis. Aksi tersebut jelas berlawanan dengan ketentuan hukum positif, agama, kesusilaan serta mencoreng pandangan hidup bangsa dan membahayakan untuk keberlanjutan kepribadian generasi bangsa. Tipe perjudian online juga bermacam- macam serta mudah diakses oleh setiap orang tanpa ada ketentuan cukup dengan sarana media internet.

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

Apalagi dengan adanya Pandemi Covid 19 ini ada perubahan besar dalam tatanan kehidupan mencakup berbagai sisi kehidupan salah satunya dalam proses pembelajaran secara daring yang mewajibkan si peserta didik harus menggunakan media internet dalam mendukung proses pembelajaran secara daring dan tentu saja intensitas anak didik akan lebih sering menggunakan internet. Kesempatan ini ternyata juga menambah jumlah promosi situs perjudian online melalui platform media sosial, ini dijadikan peluang emas penyedia layanan perjudian untuk mengemas iklan judi secara menarik untuk menarik pengguna internet. Yang menjadi kekhawatiran ketika pengguna internet adalah anak muda yang masih labil maka tidak akan berpikir panjang mencoba ikut dalam perjudian tersebut, mereka menganggapnya itu hanyalah sebuah permainan keberuntungan. Dengan berjalannya waktu akan membuat candu bagi mereka hingga berpengaruh terhadap motivasi untuk belajar lebih tekun justru beralih keminatan terhadap judi online.

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

Pemerintah telah melaksanakan beragam upaya secara preventif dan represif. Upaya preventif dilakukan aparat penegak hukum dengan Kominfo melalui metode memblokir web perjudian online yang umumnya dikemas dalam wujud permainan online yang biasanya nama situsnya palsu serta berasal dari negara lain. Perbandingan antara nama serta tujuan web yang berbeda merupakan

salah satu hambatan kesusahan untuk memberantas judi online. Tidak hanya itu, server judi memakai jaringan yang terletak di negara lain, yang jelas aturan hukumnya berbeda dengan negara kita. Sebaliknya untuk upaya represif dengan membagikan sanksi pidana untuk pelaku perjudian online sesuai dengan pasal 27 ayat 2 UU ITE. Pelaksanaannya dalam pasal 45 ayat 1. Tetapi, dalam penegakan hukumnya ditemui bermacam- macam hambatan di dalamnya, baik dari peraturan perundang-undangan, kesiapan penegak hukum, sarana dan prasarana yang ada, serta tingkat kesadaran masyarakat. Perihal ini pasti saja membatasi proses penegakan hukum perjudian online.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan dalam pendahuluan tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hambatan penegakan hukum tindak pidana perjudian online ?
2. Bagaimanakah upaya penegakan hukum tindak pidana perjudian online?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui hambatan penegakan hukum tindak pidana perjudian online.
2. Untuk mengetahui upaya penegakan hukum tindak pidana perjudian online.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan pendekatan yuridis normatif sebagai pendekatan utama dan yuridis empiris sebagai pendekatan pendukung. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data sekunder sebagai data utama dan primer sebagai data pendukung. Selanjutnya, data-data tersebut kemudian diolah dengan cara metode kualitatif.

PEMBAHASAN

1. Hambatan penegakan hukum perjudian online

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

1) Penegak Hukum

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

Selain itu, sudah melakukan verifikasi dan seleksi atas platform-platform yang mendaftar di Penyelenggara Sistem Elektronik sehingga mereka yang lolos bukan merupakan judi online. Penegak hukum juga harus memahami perbedaan game permainan dan game judi online jika game sebenarnya seperti orang main gable. Jadi, tidak diperlukan uang untuk bisa memainkan game tersebut. Kominfo telah bekerja 24 jam dalam sehari untuk memblokir situs judi online yang hingga saat ini tetap masih menjamur karena hanya tahap pemblokiran saja, selanjutnya tugas polisilah yang harus melalukan tindakan terhadap pelaku agar dapat memberikan efek jera. Kepolisian sangat perlu menghimbau masyarakat untuk

dapat berperan aktif melapor ke pihak Kepolisian terkait tindak pidana perjudian online. Kepolisian juga harus selalu berkoordinasi dengan pihak Interpol untuk mencegah masuknya bandar-bandar baru ke Indonesia jika dilihat dari beragam kasus terjadi yang lingkupnya sangat luas ke beragam negara, dan juga agar dapat diterapkannya sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian online secara maksimal (Hermon dkk, 2019). Seperti yang baru-baru ini dilakukan untuk mencekal bos judi online yang digerebek Kapolda Sumatera Utara yang ditengarai berada di Singapura.

2) Sarana dan Prasarana

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

Dengan digital forensik bertujuan untuk mengamankan dan menganalisis bukti digital sehingga dapat memperoleh berbagai fakta yang objektif untuk dijadikan bukti dalam proses hukum. Digital forensik ini sangat membantu kerja Penyidik dalam hal untuk mengetahui siapa saja yang terlibat, kapan dilakukan perjudian online dan di mana keberadaan orang yang mengirim email berdasarkan server pengirim (Sharofan dkk, 2022). Kualitas Penyelidik polisi memainkan peran penting dalam upaya menekan merebaknya kejahatan dunia maya yang melibatkan keterampilan atau kualitas penyelidik setiap unit harus cukup dan diperhatikan karena sangat vital dalam mengungkap kasus perjudian online yang dilaporkan secara public. Hal ini membuktikan perlunya Pendidikan dan pelatihan khusus agar memiliki keterampilan di bidang ilmu transaksi elektronik untuk memerangi kejahatan dunia maya. Dengan memiliki sertifikasi program Certified Ethical Hacker (CEH) dan sertifikasi program Computer Hacking Forensic Investigator Certification (CHFI) maka ketika menjalankan pemeriksaan barang bukti digital lebih mumpuni karena sudah dibekali pendidikan yang mengkaji kejahatan dunia maya.

Ketersediaan laboratorium digital forensic yang belum bisa dimiliki semua Polres di Indonesia menjadi kendala yang terjadi di lapangan dalam upaya penegakan hukum perjudian online yang tidak hanya menjamur di kota besar tetapi di pedesaan, selama tersedia jaringan internet yang mudah diakses melalui gawai dan komputer tanpa memandang batasan usia dan negara dapat dengan mudah berselancar dalam perjudian online ini tanpa harus bertatap muka langsung. Keterbatasan laboratorium digital forensic ini mengharuskan penyidik yang di Polres datang ke Polda melakukan pemeriksaan di laboratorium digital forensic. Dalam hal tersebut tentu saja ada sederetan antrian antara Polres satu dengan yang lainnya dalam satu provinsi. Hal tersebut, tentu saja akan memakan waktu dalam perjalanan sehingga tidak efektif dan efisien karena penyidik tidak hanya sekali dalam pemeriksaan digital forensic. Meskipun saat ini ada beberapa kampus yang sudah memiliki laboratorium digital forensic dan turut berkontribusi dalam upaya pemberantasan judi online dengan bekerja sama kepada penyidik untuk dapat menggunakan laboratorium milik kampus untuk digunakan penyidik dalam melakukan pemeriksaan. Digital forensic yang

dimiliki kampus itupun juga tidak semua kampus memiliki laboratorium digital forensic.

3) Faktor Masyarakat

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

Dari segi material orang yang telah kalah judi akan kehilangan harta benda berupa uang yang mereka miliki dari hasil bekerja jika si pemain judi sudah memiliki penghasilan sendiri dan jika masih anak muda yang duduk di bangku sekolah pasti akan meminta uang kepada orang tuanya dengan membohongi orang tuanya dengan alasan bayaran sekolah. Seharusnya uang tersebut bisa dialokasikan untuk tabungan atau membeli hal yang tepat guna malah dibayarkan kepada agen judi. Belum lagi jika si pemain judi online sudah memiliki keluarga maka taruhannya bisa sampai ke perpecahan keluarga karena uang yang seharusnya digunakan untuk menafkahi keluarganya dipindahkan untuk taruhan judi online yang belum tentu akan menang sesuai diharapkan. Sementara jika dilihat dari sisi kerohanian pemain judi yang menang biasanya menggunakan uang tersebut untuk melakukan hal-hal negatif atau mengambur-hamburkan

uangnya dengan mabuk-mabukan dan aktivitas lain yang sifatnya menyimpang karena merasa memiliki kepuasan tersendiri. Ketika menang maka dirayakan dengan pesta untuk menggambarkan kebahagiaannya tersebut (Zurohman dkk., 2016). Perjudian merupakan satu bentuk perilaku menyimpang yang terjadi di tengah masyarakat saat ini bukanlah suatu hal yang tidak dapat kita kontrol. Seluruh lapisan masyarakat dengan unsur-unsur yang ada di dalamnya mempunyai peranan yang strategis untuk melakukan control terhadap perjudian online yang merugikan lingkungan sekitar dan contoh tidak layak bagi generasi muda (Suwendri, 2020).

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

Langkah kontrol sosial terhadap judi online selanjutnya dapat dilakukan melalui tokoh masyarakat antara lain alim ulama, karang taruna pemuda atau pagayuban anak muda, tokoh formal misalnya Kepala Desa, RT, RW, & tokoh-tokoh lain yang dihormati. Pada warga pedesaan biasanya menggunakan ikatan solidaritas yang masih erat, terlihat dari tingginya penghargaan dan kepercayaan mereka terhadap tokoh warga yang berpengaruh relatif besar. Mereka mempercayakan perkara keamanan dan ketertiban pada mereka lantaran ditindak lanjuti dengan segera dan dievaluasi karena mempunyai kekuatan dan kekuasaan. Tokoh formal misalnya Kepala Desa, RT, RW, Dusun melakukan kontrol menggunakan himbauan dan merumuskan seperangkat aturan yg wajib ditaati

semua masyarakat tanpa terkecuali. Meskipun sering dihimbau untuk tidak melakukan tindakan judi yang membawa dampak buruk namun aturan tegas yang ditujukan untuk “membasmi” belum terdapat. Hanya menggunakan hukuman yg masih bersifat teguran, pemasangan spanduk atau himbauan dan belum berupa tindakan tegas. Apalagi dengan perjudian online yang bisa dimainkan dengan menggunakan gadget semakin memberikan kebebasan bagi si pemain judi dan sulit untuk dideteksi oleh tokoh masyarakat. Jika ada masyarakat yang pernah terlibat dalam perjudian online sebaiknya diberikan edukasi dan pembinaan oleh tokoh masyarakat agar kembali menjadi manusia yang berkepribadian baik agar tidak terjerumus kembali dalam kesalahan yang sama.

4) Faktor pemerintah

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

Negara bertugas untuk mengatur regulasi dan pengawasan pengguna internet yang ada di Indonesia. Sementara Direktorat Cybercrime bentukan Polri bertugas dalam menegakan hukum dari regulasi yang ada. Guna memaksimalkan kolaborasi tersebut, Kementerian Kominfo membuka kanal aduan masyarakat

melalui tautan <https://aduankonten.id/> untuk melaporkan penemuan dengan konten negatif di platform digital dan pengaduan nomor melalui aduan penyalahgunaan jasa telekomunikasi ke akun Twitter @aduanPPI jika suatu waktu menerima pesan terkait judi online yang dikirim melalui SMS. Mengadakan pelatihan-pelatihan di bidang informasi dan transaksi elektronik yang bersertifikasi terhadap Penyidik yang menangani perjudian online agar memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk melakukan penyidikan tindak pidana cyber crime. Laboratorium digital forensic harus disediakan di setiap Polres agar kinerja penyidik dalam menyelesaikan perjudian online dapat lebih maksimal, efektif, dan efisien sehingga penyidik tidak perlu melakukan perjalanan jauh hingga ke Polda.

2. Penegakan hukum tindak pidana perjudian online

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

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

online lebih pandai membuat situs yang menarik dan menggiurkan untuk dikunjungi. Penyedia judi online membuat banyak situs dengan menawarkan berbagai model permainan seperti situs IBCbet. com, SBObet. com, Bola88. com, liga365. com dan sebagainya (M Adli, 2015). Mengacu pada Pasal 1 ayat 1 KUHP yang mengatakan “Suatu perbuatan tidak dapat pidana,kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan perundang-undangan pidana yang telah ada.” Yang terkenal dengan asas “Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali”. Oleh sebab itu perjudian secara tradisional tidak mampu mencakup unsur yang ada dalam perjudian online yang mana dalam rumusan Cyber space dapat dikatakan bahwa bentuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer sebagai sarana atau alat dapat dikatakan sebagai kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan online gambling (D Pardede, 2019).

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

Penerapan suatu hukuman pada tindak pidana perjudian online perlu diberikan hukuman yang berat, agar dapat memberikan efek jera bagi pelaku dan memberikan peringatan kepada masyarakat agar tidak mudah tergiur untuk melakukan kejahatan tersebut karena akan memberikan dampak buruk bagi

tatanan masyarakat, sebab bisa menjadi candu bagi yang sudah maniak dalam perjudian ini. Selain itu, memicu tindak kriminal lain untuk memenuhi hasratnya untuk tetap bisa bermain judi online ditambah menjadi pemicu keretakan rumah tangga jika si pelaku memilih bahagia dengan bermain judi online meskipun harta bendanya sudah ludes terjual dan kehilangan pekerjaannya atau dipecat dari kantornya karena waktu kerja dihabiskan untuk judi online, belum lagi hutang yang menumpuk. Menurut Indri Utami Sumaryanti S.Psi, M.Psi selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung (Unisba) menyampaikan bahwa fakta psikologi yang dialami oleh seorang pecandu judi. Dimana kebiasaan tersebut akan menimbulkan efek berbahaya yang bisa mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Dalam ilmu psikologi itu ada yang namanya perilaku perjudian atau gambling behaviour. Sebutan tersebut tepat untuk orang yang gemar bermain judi. Oleh karena itu, sangat penting peran dari pengadilan terkhususnya pada jaksa dan hakim dalam memberikan tuntutan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian online agar lebih bijaksana dan adil dalam menjalankan tugasnya. Hal tersebut merupakan upaya dalam penegakan hukum perjudian online (B Triwiratno, 2019).

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

benar-benar dijalankan untuk menimbulkan efek jera dan menyelamatkan generasi muda mencakup bangsa dan negara di masa yang akan datang.

PENUTUP

1. Hambatan penegakan hukum perjudian online diman Dalam upaya penegakan hukum perjudian online ini ditemui beberapa hambatan yang mengakibatkan semakin menjamurnya perjudian online di Indonesia, yaitu sumber daya penegak hukumnya yang belum memenuhi kuantitas dan kualitas yang menguasai keterampilan di bidang cyber crime, kurangnya ketersediaan laboratorium digital forensic di pihak kepolisian sehingga membutuhkan banyak waktu untuk saling antri dalam penggunaan laboratoium digital forensic, faktor kurangnya kesadaran masyarakat yang berperan sebagai control sosial baik dari lingkup keluarga hingga tokoh masyarakat dalam memberikan sanksi sosial, dan Faktor pemerintah yang harus lebih mengatur Lembaga yang bekerja dalam menangani cyber crime agar tidak terjadi tumpang tindih dalam menjalankan pekerjaannya.
2. Penegakan hukum tindak pidana perjudian online Dalam UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 yang merupakan aturan bersifat khusus (Lex Specialis) pada Undang-Undang tersebut terdapat pasal tentang larangan terkait judi online, telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian” serta terkait ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. UU ITE berkekuatan hukum bagi siapa saja yang berada di wilayah hukum negara Indonesia baik warga negara Indonesia maupun warga negara asing ataupun lembaga atau korporasi yang mengakibatkan hukum di Indonesia. Siapapun yang melakukan pelanggaran terhadap Undang-Undang di wilayah negara Indonesia dapat dikenakan hukuman sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Buku – Buku :

Abdulkadir Muhammad, 2006, Etika Profesi hukum, Bandung, Citra Aditya Bakti.

Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Bandung: Refika Aditama,

Adami Chazawi, 2005, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, Jakarta: Rajawali Pers.

M. Faal, 2011, Penyaringan Perkara Pidana Oleh Polisi (Deskresi Kepolisian), Jakarta:Pt Pradnya Paramita.

Mulyana W. Kusumah, 2001, Tegaknya Supremasi Hukum : Terjebak Antara Memilih Hukum dan Demokrasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Petrus Reinhard Golose, 2008, Seputar Kejahatan Hacking, Teori dan Studi Kasus, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.

Satjipto Raharjo, 1995, Masalah Penegakan Hukum, Bandung: Sinar Baru.

Setiadi, E. M., & Kolip, U, 2011, Pengantar Sosiologi, Jakarta: Kencana.

Peraturan Perundang-Undangan :

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)