



LEX PROGRESSIUM

Organized by Yayasan Pendidikan Dan Pelayanan Kesehatan Rahmat Husada
Email: lexprogressium@gmail.com
Website: <https://jurnal.dokterlaw.com/index.php/lexprogressium/index>

ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAKAN PRAKTIK JUDI ONLINE DI JAKARTA DAN PENEGAKAN HUKUMNYA

Article	Abstract
<p>Author Sigit Yeranto¹, Bambang Widarto²</p> <p>¹Faculty Of Law, Dirgantara Marsekal Suryadarma University ²Faculty Of Law, Dirgantara Marsekal Suryadarma University</p> <p>Email yeranto.sigit@gmail.com¹, bambangwidarto@unsurya.ac.id²</p> <p>Data Submitted:10-01-2024 Revised:10-03-2024 Accepted:10-05-2024</p>	<p>Abstract : <i>Online gambling is currently a public concern, and the government is trying to eradicate the practice of online gambling with enforcement and regulations. Enforcement of online gambling practices is quite difficult due to developments in technology and modus operandi and bookies located outside the country, making this one of the obstacles in law enforcement. The purpose of this research is to find out how law enforcement is in terms of online gambling practices in Jakarta and also what are the obstacles to law enforcement in online gambling practices in Jakarta. Based on Law of the Republic of Indonesia number 1 of 2024 concerning the second amendment to Law number 1 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions articles (27) and (45). Furthermore, Law of the Republic of Indonesia Number 1 of 2023 concerning the Criminal Code Articles (426) and (427), as well as Law Number 1 of 2006 concerning Mutual Assistance in Transnational Criminal Matters. And to increase the effectiveness of Law Enforcement, an Online Gambling Eradication Task Force was formed with synergy between institutions on the basis of Law (Keppres) Number 21 of 2024. This research method uses Normative Qualitative by analyzing written law from library materials and secondary legal sources. The results of this research concluded that 1) Law Enforcement is regulated in Law of the Republic of Indonesia Number 1 of 2024 ITE Articles (27) and (45), Law of the Republic of Indonesia Number 1 of 2023 concerning the Criminal Code Article (426) and (427), as well as Law Number 1 of 2006 concerning Mutual Assistance in Transnational Criminal Matters, (Presidential Decree) Number 21 of 2024 to eradicate the Practice of Online Gambling. 2) Bukit goods are important and difficult to obtain because transactions use electronics, requiring collaboration between government agencies and law enforcement. Suggestions from Research: 1) Increase ITE Knowledge capabilities in POLRI and collaborate with elements of society effectively. 2) Accountability and transparency in implementing the tasks of the online gambling eradication task force for the community.</i></p> <p>Keywords : <i>Enforcement, Regulation, Online Gambling</i></p> <p>Abstrak : Judi online saat ini menjadi perhatian Publik, serta Pemerintah mengupayakan cara memberantas praktik judi online dengan Penegakan dan peraturan. Penegakan praktik judi online cukup sulit karena perkembangan Teknologi serta modus operandi dan Bandar berada di luar Negri, menjadikan salah satu hambatan</p>

dalam Penegakan Hukum. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana Penegakan Hukum dalam Hal Praktik Judi Online di Jakarta dan juga Apa kendala Penegakan Hukum dalam Praktik Judi Online di Jakarta. Berdasarkan Undang Republik Indonesia nomor 1 tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang nomor 1 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal (27) dan (45). Selanjutnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal (426) dan (427), serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2006 tentang Bantuan Timbal Balik dalam Masalah Pidana Transnasional. Dan Untuk meningkatkan efektifitas Penegakkan Hukum dibentuk Satuan Tugas Pemberantas Judi Online yang Bersinergitas antar Lembaga dengan dasar Hukum (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024. Metode penelitian ini menggunakan Kualitatif Normatif dengan cara menganalisa Hukum yang tertulis dari bahan pustaka dan sumber Hukum sekunder. Hasil penelitian ini didapatkan Kesimpulan bahwa 1) Penegakan Hukum diatur dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2024 ITE Pasal (27) dan (45), Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal (426) dan (427), serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2006 tentang Bantuan Timbal Balik dalam Masalah Pidana Transnasional, (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024 untuk memberantas Praktik Judi Online. 2) Barang Bukit menjadi hal penting dan sulit didapat karna transaksi menggunakan Elektronik, membutuhkan Kolaborasi Lembaga Pemerintah dan Penegak Hukum. Saran dari Penelitian : 1) Meningkatkan kemampuan Pengetahuan ITE di POLRI serta berkolaborasi dengan elemen Masyarakat secara efektif. 2) Akuntabilitas dan Transparansi pelaksanaan tugas Satgas Pemberantasan judi online kepada Masyarakat.

Kata Kunci : *Penegakan, Peraturan, Judi Online*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat turut mempengaruhi pola penggunaan internet sebagai media informasi. Di Indonesia, jumlah pengguna internet terus meningkat, didorong oleh kemudahan akses dan kecepatan jaringan yang semakin baik.¹ Internet kini digunakan oleh berbagai kalangan tanpa batasan usia, menjadi sarana komunikasi, penyelidikan, serta sumber informasi yang luas. Selain sebagai penyedia informasi, internet juga mempermudah berbagai aktivitas masyarakat, seperti pertukaran pesan secara instan, pembelajaran daring, hingga transaksi bisnis online yang membuka peluang perdagangan lebih luas.

Kemajuan internet yang semakin masif didukung oleh perkembangan media sosial yang semakin beragam. Media sosial kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan

¹ Jannatul Firdaus Nawang Wulan dan Taufik Hidayat, "Peranan Penggunaan Internet dan Sosial Media dalam Meningkatkan Kegiatan Produktif bagi Masyarakat," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia* 1, no. 2 (2024): 25.

masyarakat, digunakan tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai platform komunikasi, promosi, dan penyebaran informasi. Berbagai aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Shopee, dan Tokopedia semakin memfasilitasi interaksi sosial dan ekonomi digital. Namun, pesatnya penggunaan internet dan media sosial juga menghadirkan tantangan, termasuk penyalahgunaan teknologi untuk tujuan negatif. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan penggunaan internet yang sehat, yaitu dengan mengakses informasi yang positif dan menghindari konten berbahaya. Dengan pemanfaatan yang bijak, internet dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas masyarakat, terutama dalam dunia bisnis dan pendidikan.

Di sisi lain, penggunaan internet yang luas juga membuka celah bagi kejahatan dunia maya atau *cyber crime*.² Salah satu bentuk kejahatan yang marak terjadi adalah judi online, yang semakin populer karena kemudahan akses dan sistem permainan yang menarik. Judi online mencakup berbagai jenis permainan, seperti taruhan sepak bola, poker, lotre, dan kasino. Pemerintah Indonesia telah mengatur berbagai ketentuan hukum untuk menangani tindak kejahatan ini, terutama melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Dalam kasus judi online, ketentuan hukum yang dapat diterapkan adalah Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, yang secara eksplisit melarang segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun yang dilakukan secara daring. Pasal 303 KUHP menyebutkan bahwa siapa saja yang dengan sengaja menawarkan, memberi kesempatan, atau turut serta dalam permainan judi yang melanggar hukum dapat dikenakan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP mengatur bahwa siapa pun yang dengan sengaja ikut serta dalam permainan judi yang tidak sah dapat dikenakan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah.³ Selain ketentuan dalam KUHP, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 juga memiliki ketentuan yang menjerat pelaku judi online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana

² Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara Cyber Crime* (Bandung: Refika Aditama, 2005), 40.

³ Fahrul, F. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 6.

sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yakni pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.

Selain judi online, kejahatan siber yang juga marak terjadi adalah penipuan digital, seperti investasi bodong dan skema ponzi yang merugikan masyarakat. Dalam hal ini, pelaku dapat dijerat dengan Pasal 378 KUHP tentang tindak pidana penipuan, yang menyatakan bahwa barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, atau rangkaian kebohongan, membujuk orang lain untuk menyerahkan suatu barang atau memberi utang maupun menghapuskan piutang, maka ia dapat dihukum dengan pidana penjara paling lama 4 tahun. Jika penipuan tersebut dilakukan dalam skema penghimpunan dana ilegal yang menyerupai layanan perbankan, maka pelaku juga dapat dikenakan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perbankan.⁴ Dalam hal ini, Pasal 46 ayat (1) UU Perbankan menyebutkan bahwa setiap pihak yang menghimpun dana dari masyarakat tanpa izin Bank Indonesia dapat dikenakan pidana penjara paling lama 15 tahun dan denda maksimal Rp200 miliar.

Lebih lanjut, jika hasil kejahatan yang diperoleh dari judi online atau penipuan digital digunakan untuk melakukan pencucian uang, maka pelaku dapat dijerat dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (TPPU). Pasal 3 UU TPPU mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja menempatkan, mentransfer, mengalihkan, membelanjakan, membayarkan, menghibahkan, menitipkan, membawa ke luar negeri, menukarkan, atau perbuatan lainnya terhadap hasil tindak pidana dengan tujuan menyembunyikan atau menyamarkan asal-usulnya dapat dikenakan pidana penjara maksimal 20 tahun dan denda hingga Rp10 miliar. Selain itu, Pasal 4 UU TPPU juga mengatur bahwa setiap orang yang menyembunyikan atau menyamarkan asal-usul, sumber, lokasi, peruntukan, atau kepemilikan sebenarnya dari hasil tindak pidana dapat dikenakan pidana yang sama. Dengan adanya ketentuan ini, pemerintah dapat menjerat tidak hanya pelaku utama, tetapi juga pihak yang membantu menyamarkan hasil kejahatan tersebut.

Meskipun berbagai regulasi telah disusun untuk menjerat pelaku kejahatan siber, tantangan utama dalam penegakan hukum adalah kemampuan aparat dalam mengidentifikasi dan menangkap pelaku yang sering kali menggunakan identitas palsu atau berada di luar

⁴ M. Sholehuddin, *Sistem Sanksi dalam Hukum Pidana* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003).

yurisdiksi Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah perlu terus meningkatkan kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk lembaga internasional seperti Interpol dan Financial Action Task Force (FATF), guna memastikan bahwa para pelaku kejahatan siber dapat diadili sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, upaya pencegahan melalui literasi digital juga perlu ditingkatkan agar masyarakat lebih memahami risiko kejahatan siber serta dapat melindungi diri dari berbagai modus penipuan dan penyalahgunaan teknologi di era digital ini.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Analisis Hukum Terhadap Tindakan Praktik Judi Online Di Jakarta Dan Penegakan Hukumnya”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian hukum yuridis normatif. Pendekatan penelitian hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kasus (*case approach*). Jenis Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan guna menjawab rumusan masalah penelitian, Peneliti menggunakan metode atau teknik pengumpulan data dengan *library research*. Metode analisis data yang dipergunakan adalah analisis data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan Dan Penegakan Hukum Dalam Hal Praktik Judi Online Di Jakarta

Penegakan hukum terhadap praktik judi online di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian dapat dipidana dengan hukuman penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda hingga Rp10 miliar.⁵ Selain itu, Pasal 426 KUHP mengatur bahwa setiap orang yang menawarkan atau memberi kesempatan untuk berjudi tanpa izin dapat dipidana dengan penjara maksimal 9 tahun atau denda kategori VI.

⁵ "Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik," *Dinamika Hukum dan Masyarakat* 1, no. 1 (n.d.): 20.

Pelaku yang menggunakan kesempatan berjudi tanpa izin juga dapat dihukum penjara maksimal 3 tahun atau denda kategori III berdasarkan Pasal 427 KUHP.

Untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum, pemerintah membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring (Satgas Judi Online) melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024. Satgas ini bertujuan untuk mengoptimalkan pencegahan dan penegakan hukum judi online, meningkatkan koordinasi antarlembaga, dan merumuskan kebijakan strategis. Satgas terdiri dari berbagai kementerian dan lembaga, seperti Kementerian Koordinator Bidang Hukum dan Keamanan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta Kepolisian Negara Republik Indonesia.⁶

Satgas Judi Online melakukan tiga operasi utama: (1) pembekuan rekening mencurigakan yang digunakan untuk transaksi judi online, (2) penindakan terhadap praktik jual-beli rekening, dan (3) penindakan transaksi game online melalui top-up di minimarket. PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) telah memblokir ribuan rekening mencurigakan dan melaporkannya ke penyidik Bareskrim Polri untuk diproses lebih lanjut. Jika dalam 30 hari tidak ada yang melaporkan, aset dalam rekening tersebut akan disita dan diserahkan kepada negara.

Praktik jual-beli rekening dilakukan dengan cara pelaku mendaftarkan rekening atas nama warga di desa-desa, kemudian rekening tersebut dijual ke bandar judi online. Untuk menangani hal ini, Satgas melibatkan Bhabinkamtibmas dan Babinsa sebagai ujung tombak penegakan hukum di tingkat masyarakat. Selain itu, Satgas juga bekerja sama dengan TNI dan kepolisian untuk menindak pelaku jual-beli rekening dan melindungi masyarakat dari praktik ilegal ini.⁷

Korban di masyarakat tidak hanya orang tua tetapi juga anak-anak. Berdasarkan data demografi :

Usia	Presentase	Jumlah Pemain
Dibawah 10 Tahun	2%	80.000 oranga
10 sd 20 Tahun	11%	440.000 orang
21 sd 30 Tahun	13%	520.000 orang

⁶ Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 3, no. 1.

⁷ Kominfo, *Berantas Judi Online Satgas Ambil Tiga Langkah Operasi Hukum*, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/57254/berantas-judi-online-satgas-ambil-tiga-langkah-operasi-hukum/0/berita>, (Diakses hari rabu, Tanggal 19 juni 2024 pukul 07:00.)

30 sd 50 Tahun	40%	1.640.000 orang
50 ke atas	34%	1.350.000 orang

Rata-rata adalah kalangan menengah ke bawah yang jumlahnya 80% dari jumlah pemain 2,37 juta orang. Dan klaster nominal transaksi untuk menengah ke bawah itu antara Rp 10.000 s.d. Rp 100.000 Menurut data untuk cluster nominal transaksi kelas menengah ke atas itu antara Rp 100.000 sampai Rp40 Miliar.

Mengenai modus melalui pengisian pulsa atau top up yang dilakukan di minimarket, Penegakan hukum Satgas akan menutup pelayanan top up di minimarket yang terbukti terafiliasi dengan game judi online, pengisian pulsa di minimarket juga bisa untuk permainan judi online. pengisian pulsa apabila di gunakan untuk judi online terlihat kode virtualnya atau akunnya.

Babinsa dan Bhabinkamtibmas terdepan untuk bisa melakukan pengecekan dan penutupan, Selain ketiga operasi tersebut, Menkopolhukam menjelaskan Kementerian Kominfo akan menutup akses internet service provider (ISP), hal itu dilakukan agar provider yang ada di luar negeri juga tidak memberikan ruang untuk pemain judi online yang ada di Indonesia. Penindakan dan penegakan Hukum juga berkolaborasi dengan PPAATK, untuk menuruntkan tren judi online di masarakat l dilakukan secara efektif dan kontrol di lapangan secara berkala. Penegakan hukum judi online membetuk suatu pertemuan rapat untuk menyamakan pola pikir dan pola tindak agar prosedur operasi standar pada masing-masing kementerian dan lembaga lebih terintegrasi, dalam rapat koordinasi semuanyasepakat dalam penegakan hukum judi online harus berjalan di satu rel sehingga sudah tidak ada lagi yang namanya ego sectoral dan berpikir satu untuk mengefektifkan, mensukseskan pemberantasan judi online.⁸

2. Penegakan Hukum Dalam Hal Praktik Judi Online Di Jakarta

Judi online semakin marak di masyarakat karena kemudahan akses dan daya tarik keuntungan instan yang dijanjikan. Kecanduan judi online dapat menyerang berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Banyak korban yang terjebak dalam lingkaran perjudian, berawal dari taruhan kecil hingga akhirnya mengalami kerugian

⁸ Kominfo, *Berantas Judi Online Satgas Ambil Tiga Langkah Operasi Hukum*, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/57254/berantas-judi-online-satgas-ambil-tiga-langkah-operasi-hukum/0/berita>, (Diakses hari rabu, Tanggal 19 juni 2024 pukul 07:00.)

finansial yang besar. Bandar judi memanfaatkan psikologi pemain dengan sistem algoritma yang dirancang untuk mempertahankan kecanduan, sehingga pemain terus memasang taruhan meskipun sudah mengalami kekalahan berulang.

Dari segi hukum, perjudian termasuk dalam tindak pidana yang diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 45 ayat (3) dalam UU tersebut menyatakan:

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Berdasarkan pasal ini, setiap orang yang mendistribusikan atau memfasilitasi perjudian online dapat dikenakan pidana. Namun, dalam implementasi penegakan hukum, terjadi dilema karena terdapat ketentuan berbeda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terbaru, yaitu UU Nomor 1 Tahun 2023. Dalam KUHP baru, perjudian diatur dalam Pasal 426 dan 427 dengan ancaman pidana yang lebih berat, yaitu:

1) Pasal 426 KUHP:

(1) Setiap orang yang tanpa hak menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.

(2) Jika perjudian dilakukan sebagai usaha atau menjadikannya sebagai mata pencaharian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI.

2) Pasal 427 KUHP:

(1) Setiap orang yang turut serta bermain judi di tempat perjudian yang dilarang dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun atau pidana denda paling banyak kategori II.

(2) Jika dilakukan dalam bentuk judi online, pidana penjara dapat ditambah 1/3 (sepertiga).

Berdasarkan pasal-pasal ini, terdapat perbedaan ancaman pidana antara KUHP dan UU ITE, di mana KUHP baru mengancam pelaku perjudian dengan hukuman maksimal 9 tahun

penjara, sedangkan UU ITE hanya 6 tahun penjara. Hal ini menimbulkan kebingungan dalam penerapan hukum, terutama bagi penyidik dalam menentukan pasal yang lebih efektif digunakan untuk menjerat pelaku.

Selain itu, penegakan hukum terhadap judi online juga menghadapi kendala dalam aspek teknis. Salah satu tantangan utama adalah pembuktian, karena judi online merupakan kejahatan siber yang menggunakan sistem digital yang sulit dilacak. Pasal 5 UU ITE memang mengakui informasi elektronik sebagai alat bukti yang sah, namun dalam praktiknya, penyidik harus mengikuti prosedur yang ketat dalam pengeledahan dan penyitaan barang bukti elektronik. Pasal 43 ayat (3) UU ITE mengatur bahwa penyidik hanya memiliki waktu 4 jam untuk mendapatkan izin dari Ketua Pengadilan Negeri sebelum melakukan pengeledahan atau penyitaan perangkat elektronik, yang sering kali sulit dipenuhi dalam praktik penyidikan.⁹

Selain itu, banyak situs judi online yang menggunakan server di luar negeri dan teknologi enkripsi tingkat tinggi, sehingga menyulitkan penegak hukum dalam melacak aliran dana dan mengidentifikasi pelaku utama. Para bandar judi sering kali menggunakan metode pembayaran yang sulit ditelusuri, seperti cryptocurrency, e-wallet internasional, atau rekening palsu, sehingga transaksi perjudian sulit dilacak oleh otoritas keuangan.

Dari perspektif hukum pidana, penyidik harus memahami pendekatan yang tepat dalam menangani perkara judi online. Pilihan pasal yang digunakan sangat berpengaruh terhadap efektivitas penegakan hukum, apakah menggunakan KUHP yang memiliki ancaman pidana lebih berat atau UU ITE yang lebih spesifik mengatur perjudian dalam ruang digital.

Dengan berbagai tantangan ini, dibutuhkan sinkronisasi regulasi antara UU ITE dan KUHP baru, serta penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan siber, khususnya judi online. Judi online sebagai bentuk kejahatan teknologi harus ditangani dengan strategi khusus, termasuk dalam pengelolaan barang bukti elektronik agar tidak hilang atau rusak dalam proses penyidikan. Selain itu, kerja sama dengan lembaga internasional dalam pembatasan akses situs judi online dan pemblokiran transaksi keuangan mencurigakan juga menjadi langkah penting dalam pemberantasan perjudian online secara efektif.

KESIMPULAN

Penegakan hukum oleh POLRI terhadap pelaku tindak pidana judi online di Kepolisian Daerah Jakarta dilaksanakan dengan berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat

⁹ Budhijianto Danrivanto, *Revolusi Cyberlaw Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2017).

(1) Undang Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang Undang Nomer 1 tahun 2008 tentang ITE, serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 426 pasal, 427 ayat (1) dan (2). Upaya ini di dukung oleh Pemerintah dengan penerapan Undang Undang Nomor 1 Tahun 2006 tentang Bantuan Timbal Balik dalam Masalah Pidana Transnasional. Selanjutnya dalam rangka memaksimalkan serta mengefektifitaskan penegakan hukum pidana, Pemerintah membentuk Satuan Tugas pemberantasan perjudian online, dengan dasar Hukum Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024, Guna mengefektifkan pelaksanaan Tugas Pemberantasan Judi Online, melalui lintas lembaga dan penegak hukum satgas judi online memberikan laporan 3 bulan sekali kepada Presiden RI serta deadline sampai dengan 31 Desember 2024 untuk menyelesaikan permasalahan judi online.

Kendala penegakan hukum dalam tindak pidana perjudian online di Kepolisian Daerah Jakarta adalah: Pembuktian yang sulit didapat mengingat judi online dilakukan dengan teknologi informasi sehingga membutuhkan keahlian serta waktu yang panjang untuk mendapatkan bukti yang cukup. Kendala lain tindak pidana dilakukan di luar negeri dimana perjudian menjadi legal karna menghasilkan devisa Negara lain. Meningkatnya modus kejahatan judi online, belum diiringi dengan memaksimalkan peningkatan kualitas dan kuantitas personil Polri. Kendala lain sulitnya menemukan identitas para pelaku dan saksi, Kurangnya bukti dalam proses pemberkasan. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri, provider dan masyarakat untuk memperoleh informasi terkait tindak pidana judi online. Selanjutnya selain hal tersebut belum optimalnya kordinasi dan sinergi dari Aparat Kepolisian dan Keminfo, kurangnya kepedulian masyarakat untuk bekerja sama dengan kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian online

SARAN

Bagi lembaga Penegak Hukum perlu meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia mengenai tindak pidana perjudian yang berbasis teknologi ITE, dengan harapan dapat cepat melakukan penindakan penegakan Hukum atas tindak pidana perjudian online dengan segala modus, selanjutnya Pemerintah perlu meningkatkan edukasi serta preventif Tentang bahaya judi online kepada masyarakat, serta penegakan hukum yang tegas.

Akuntabilitas dan Transparansi pelaksanaan tugas Satgas Pemberantasan judi online kepada Masyarakat, serta laporan hasil kerja Satgas terhadap Presiden RI juga dapat disampaikan kepada masyarakat, sinergi antar Lembaga Pemerintah, Badan Penegak Hukum

harus terus di tingkatkan untuk mencegah modus baru dari bandar. Melakukan evaluasi hasil kerja Satgas terhadap efektivitas pemberantasan judi online dengan cara mendapatkan bukti bukti sebagai awal Penegakan Hukum. Bersinergi dengan masyarakat dalam hal informasi pendidikan bahaya dampak perjudian online di tengah masyarakat jakarta yang melibatkan ketua lingkungan masyarkat setingkat Rt, Rw sampai dengan kelurahan, dilakukan informasi pendidikan bahaya dampak perjudian online terus menerus sampai dengan deadline yang telah di tentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- "Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Dinamika Hukum dan Masyarakat* 1, no. 1 (n.d.): 20.
- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. *Kejahatan Mayantara Cyber Crime*. Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Budhijianto Danrivanto. *Revolusi Cyberlaw Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Fahrul, F. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 6.
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 3, no. 1.
- Jannatul Firdaus Nawang Wulan dan Taufik Hidayat. "Peranan Penggunaan Internet dan Sosial Media dalam Meningkatkan Kegiatan Produktif bagi Masyarakat." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia* 1, no. 2 (2024): 25.
- M. Sholehuddin. *Sistem Sanksi dalam Hukum Pidana*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut Undang-Undang ITE).
- Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang
Hukum Pidana.

Undang-undang Nomor 1 Tahun 2006 tentang Bantuan Timbal Balik dalam Masalah Pidana.

Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 Tentang Satuan Tugas Pemberantas Perjudian
Daring.