

ANALISIS PUTUSAN PENGADILAN NOMOR 707/PID.B/2023/PN SBY PADA TINDAK PIDANA PERJUDIAN BERBASIS ONLINE

Moch. Adjie Kirnawan Putra

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Fakultas Hukum,

Erny Herlin Setyorini

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Fakultas Hukum,

Abstract

Information Technology and Communication (ITC) has influenced the development of society by providing convenience and comfort in interactions. However, the advancements in ITC have also brought negative impacts, especially in the form of crimes such as online gambling. Online gambling is a form of crime that involves the utilization of ITC in gambling activities. Despite being prohibited, illegal online gambling still exists in Indonesia. This has resulted in various negative consequences, including financial misuse, addiction, and financial losses for individuals involved. The study will examine the arguments used by the court in deciding such cases, including legal considerations, presented evidence, and other factors influencing the decisions. The research adopts a normative juridical method that focuses on analyzing relevant legal texts, including laws, court decisions, and government regulations. The research findings indicate that in the PT Surabaya Decision No. 707/Pid.B/2023/PN SBY, it is affirmed that the case falls under information technology-based criminal offenses (ITE). In this context, the prosecution mainly focuses on general gambling offenses, utilizing Article 303 of the Indonesian Criminal Code (KUHP), although ideally, individuals convicted in such cases should be prosecuted based on the Information and Electronic Transactions Law (UU ITE).

Keywords: Law, Gambling, Crime.

Abstrak

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi perkembangan masyarakat dengan memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berinteraksi. Namun, kemajuan TIK juga telah memberikan dampak negatif, terutama dalam bentuk kejahatan, seperti perjudian berbasis online. Perjudian berbasis online merupakan bentuk kejahatan yang melibatkan pemanfaatan TIK dalam aktivitas perjudian. Keberadaan perjudian online ilegal di Indonesia masih tetap ada, meskipun dilarang. Hal ini telah menyebabkan berbagai dampak negatif, seperti penyalahgunaan keuangan, kecanduan, dan kerugian finansial bagi individu yang terlibat. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap putusan pengadilan terkait kasus perjudian berbasis online. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tanggung jawab dalam tindak pidana perjudian berbasis online. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang berfokus pada analisis teks-teks peraturan hukum yang relevan, termasuk undang-undang, putusan pengadilan, dan peraturan

pemerintah. Hasil penelitian menunjukkan dalam Putusan PT Surabaya No. 707/Pid.B/2023/PN SBY menegaskan bahwa kasus tersebut termasuk dalam kejahatan pidana berbasis teknologi informasi (ITE). Dalam konteks ini, pihak kejaksaan lebih berfokus pada tindak pidana perjudian umum, sehingga pasal yang digunakan adalah Pasal 303 KUHP, meskipun sebenarnya orang yang divonis sebaiknya dituntut berdasarkan UU ITE.

Kata Kunci: Hukum, Perjudian, Tindak Pidana.

Pendahuluan

TIK Itu pun sudah memperbaiki tingkah laku beserta cara tumbuh di seluruh dunia yaitu dunia tanpa limit. Pada sektor teknologi informasi dan komunikasi, pada kejadian ini internet ialah bagian dari peradaban teknologi informasi dimana memudahkan manusia untuk berinteraksi tanpa harus saling berhadapan. Saat ini, tumbuhnya TIK semakin maju dengan pesat. dapat di setiap pelosok dunia, teknologi telah menjadi kecanduan yang tidak bisa dipisahkan dari keadaan hidup. Pada tiap unsur kehidupan berkaitan pada kemajuan teknologi tersebut dan tidak dapat dipungkiri bahwa seiring majunya teknologi akan memberi kemudahan pada segala pergerakan kehidupan manusia.

Bangsa Indonesia nan berkembang menjadi rakyat industri berbasis TIK masih tertinggal dalam hal-hal. Situasi ini disebabkan pada rendahnya sumber daya manusia Indonesia dalam pengembangan TIK, termasuk kemampuan untuk menangani problem peraturan yang muncul. Kemungkinan negatifnya ialah beberapa angka kriminalitas di banyak sektor dan model operandi yang berbeda.

Contoh hal yang sering dipakai dalam judi online ialah HP dan komputer, diantaranya HP digunakan jadi alat komunikasi, dan komputer digunakan sebagai cara kerja, namun pada prinsipnya sama dan bisa digunakan sebagai dasar guna berbuat kejahatan. Cybercrime sendiri ialah bentuk atau dimensi baru tindak kejahatan saat ini yang meraup perhatian cukup besar dari banyak masyarakat internasional.

Kemajuan TIK sudah membawa banyak macam akibat, sebab menghasilkan kerja sama untuk kenaikan kesejahteraan, peningkatan, dan peradaban rakyat, tapi juga berperan sebagai alat pendobrak peraturan. Kemajuan TIK turut mempengaruhi perkembangan tindak kriminal yang menggunakan kedua sarana tersebut untuk berjudi. Kejahatan semacam berikut bukanlah mudah untuk dihapuskan, sedangkan sifatnya sangat tertutup sehingga mudah bagi pemeran kejahatan untuk mengerjakan kejahatan tersebut.

Apabila terjadi kejahatan judi di masyarakat, bagi siapa tidak berpartisipasi tapi tahu kejadiannya, hendaknya ikut serta dalam pemberantasan judi di lingkungannya yaitu melapor ke yang berwajib, supaya pelaku judi tersebut dapat diringkus dan dipidana. Tindak judi dapat diberantas, sehingga dapat menghasilkan rakyat yang peka pada peraturan, dan pelaku judi harus tahu pada dampak tidak baik tindak judi, lakukan upaya untuk tidak terlibat dalam tindak judi, dan berkontribusi untuk memberantas juga menghilangkan tindak judi.

Dilihat dari faktanya, penegak peraturan pada tindak judi tidak ideal, dan pembuat judi bukan dihukum sama dengan peraturan yang ada, sedangkan tindak judinya jelas ilegal dan kriminal di negara kita. Sadarnya peraturan tidak dapat dimiliki, dan bagaimana peraturan itu sendiri tumbuh sama dengan harapan. Perjudian ada di setiap komunitas, dan alih-alih melaporkan dan mengambil tindakan untuk memberantasnya, penduduk setempat cenderung diam dan membiarkannya tumbuh meskipun dampak negatifnya terhadap seluruh rakyat.

Tindak Pidana Perjudian Berbasis Online merupakan bentuk kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam aktivitas perjudian. Seiring dengan perkembangan TIK, perjudian telah meluas ke dunia digital, di mana individu dapat berjudi melalui platform online menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, atau ponsel pintar. Kemajuan TIK telah memberikan kemudahan akses dan anonimitas bagi para pelaku judi online. Hal ini telah menyebabkan peningkatan jumlah kasus perjudian berbasis online di berbagai negara, termasuk Indonesia. Meskipun perjudian online ilegal di Indonesia, namun masih ada sejumlah situs atau platform yang menawarkan layanan perjudian online kepada penduduk Indonesia.

Dampak negatif dari perjudian berbasis online termasuk penyalahgunaan keuangan, kecanduan, dan kerugian finansial bagi individu yang terlibat. Selain itu, kegiatan perjudian online juga dapat memberikan peluang bagi aktivitas kriminal seperti pencucian uang, penipuan, atau tindak *cybercrime* lainnya. Dalam menghadapi masalah perjudian berbasis online, penting bagi pemerintah dan penegak hukum untuk mengambil tindakan yang efektif. Ini meliputi peningkatan pengawasan, penegakan hukum yang tegas terhadap pelaku perjudian ilegal, dan edukasi kepada masyarakat mengenai dampak negatif perjudian serta pentingnya melaporkan kegiatan perjudian ilegal yang terjadi di sekitar mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis mendalam terhadap putusan pengadilan terkait kasus perjudian berbasis online. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji argumen yang digunakan oleh pengadilan dalam memutuskan kasus tersebut, termasuk pertimbangan hukum, bukti yang diajukan, dan faktor-faktor lain yang memengaruhi putusan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tanggung jawab dalam tindak pidana perjudian berbasis online.

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan dan pengembangan penegakan hukum terkait perjudian berbasis online. Dengan memahami putusan pengadilan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi atau saran untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum, seperti penyempurnaan peraturan, pelatihan bagi petugas hukum, atau pengembangan metode investigasi yang lebih efisien. Secara keseluruhan, tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kasus perjudian berbasis online dan kontribusinya dalam konteks penegakan hukum di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode hukum yuridis normatif. Metode ini bertujuan untuk mencari kaidah-kaidah peraturan hukum, asas-asas hukum, dan pengaruh peraturan hukum terhadap pertanyaan hukum yang dihadapi. Dalam penelitian normatif, fokus utama adalah pada analisis teks-teks peraturan hukum yang relevan, termasuk undang-undang, putusan pengadilan, peraturan pemerintah, dan sumber-sumber hukum lainnya. Melalui pendekatan ini, penelitian normatif berusaha memahami dan menginterpretasikan norma-norma hukum yang berlaku untuk merumuskan solusi atas permasalahan hukum yang timbul. Metode penelitian normatif memberikan gambaran tentang bagaimana pertanyaan hukum seharusnya dirumuskan berdasarkan norma-norma yang ada. Namun, kajian dalam penelitian normatif terbatas pada analisis teoritis dan tidak melibatkan praktik di dunia nyata.

Menurut Peter Mahmud Marzuki, riset hukum adalah suatu proses yang menghasilkan aturan hukum, asas hukum, dan pengaruh hukum sebagai respons terhadap pertanyaan-pertanyaan hukum yang ada. Dalam konteks penelitian ini, metode yuridis normatif digunakan untuk menganalisis putusan pengadilan dan faktor-faktor hukum yang mempengaruhinya dalam kasus Tindak Pidana Perjudian

Berbasis Online. Dalam metode penelitian yuridis normatif, langkah-langkah yang umum dilakukan meliputi pengumpulan data hukum melalui studi pustaka, analisis teks-teks peraturan hukum, perbandingan dengan putusan pengadilan sebelumnya, dan penarikan kesimpulan berdasarkan norma-norma yang relevan. Pendekatan ini membantu memahami kerangka hukum yang berlaku dan memperoleh wawasan yang mendalam tentang kasus perjudian berbasis online yang sedang diteliti.

Dalam konteks penelitian ini, metode hukum yuridis normatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang putusan Pengadilan Nomor 707/PID.B/2023/PN SBY pada Tindak Pidana Perjudian Berbasis Online. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat mengungkapkan argumen-argumen hukum yang digunakan dalam putusan tersebut dan memperoleh wawasan yang lebih komprehensif mengenai aspek hukum yang terkait dengan kasus perjudian berbasis online yang diteliti.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana pertanggungjawaban terhadap tindak pidana perjudian berbasis online dalam Putusan Pengadilan Nomor 707/PID.B/2023/PN SBY?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian saat ini berkembang dengan teknologi. Jenis dan jenis permainan judi juga telah bergeser dari judi jadul menjadi judi online yaitu judi menggunakan TIK. Judi online gampang di pakai oleh orang-orang selama memakai permainan tersebut pembuat judi tak perlu bertemu dengan pembuat judi lain dan tidak mesti ke tempat lain, hanya dengan di rumah atau dimana saja yang menyediakan akses internet tempat penjudi tersebut berada. adalah. Meningkatnya prevalensi perjudian online mengharuskan pihak berwenang untuk memberlakukan undang-undang dan peraturan untuk mengekang pertumbuhan dan perluasan perjudian online. Pihak berwenang sejauh ini gagal menegakkan hukum perjudian online secara optimal karena tidak ada instrumen hukum untuk mengatur kejahatan tindak judi online.

Polisi yang menjadi salah satu tonggak hukum bisa menuruti ketentuan Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian NRI. Pasal 13 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 menyebutkan jika tugas utama Polri adalah pemeliharaan rasa aman dan tata tertib seluruh rakyat, melayani masyarakat, menyajikan perlindungan dan pengayoman, serta merealisasikan hukum.

Di lain sisi, polisi pun berhak jadi penyidik berdasarkan Pasal 15 dan 16 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 dan Pasal 5-7 KUHAP. Pasal 45 ayat (2) UU ITE menyatakan jika peraturan ini cuma bisa untuk layanan yang dipakai untuk tindak judi, dan hukuman bagi pembuat judi online tetap tidak ditentukan. Tapi, jika peraturan ini terdapat pengertian yang luas, bisa mengakomodasi kriminalitas judi online yang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja yang melanggarnya.

Bahkan hingga saat ini kejahatan judi online sering terjadi, namun ada kasus judi online yang tidak melapor ke pihak kepolisian. Langkah yang diambil polisi, jika ditemukan cukup bukti adalah menindak pelaku judi online. Tujuan represi adalah memberantas kejahatan melalui tindakan tegas dan memberikan efek jera kepada pelakunya dengan memperbaiki keadaan dari sumbernya yaitu rakyat. Dasar peraturan untuk menjebak pembuat judi internet adalah Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1). Terkait Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang ITE, dinyatakan jika pembuat judi merupakan orang yang mempersiapkan fasilitas, sarana dan prasarana, maka dapat digabungkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan Pasal 27 KUHP.

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang ITE jadi dasar peraturan merealisasikan hukum pada kejahatan tindak judi online. Tapi faktanya, polisi masih mengusut pelaku judi berdasarkan Pasal 303 KUHP, dikarenakan penyidik mesti menerima surat keputusan dari pimpinan pengadilan negeri tempatnya melalui masyarakat dalam waktu satu hari. Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tetap sulit ditegakkan jika kejaksaaan bisa menangkap dan menahan mereka. Kondisi ini dinilai kurang sesuai seperti pertumbuhan sekarang dan membutuhkan pembedaan peraturan perundang-undangan yang ada.

Di Putusan No. 707/Pid.B/2023/PN SBY soal tindak judi online oleh saudara bersalah Muchlis Nurafri Riawan. Alat bukti digunakan sebagai dasar keadilan ialah:

1. Xiom Poco F4 handphone metal green 1 (satu);
2. 1 (satu) Kartu ATM Debit BCA Paspor Platinum

Saksi dimana dimajukan ke perkara judi online yaitu Saksi Firdaus Firmansyah, tim memperoleh informasi dari masyarakat tentang permainan judi baccarat (judi kartu online) (gugatan terpisah). Di perkara itu, pembuat judi dijerat menggunakan pidana tambahan Pasal 303 Ayat 1 s/d 3 KUHP Pokok Pengaduan yang berbunyi: "Permainan judi adalah segala kemungkinan untuk memperoleh keuntungan yang biasanya tergantung pada elemen kesempatan Ketahanan, bahkan jika peluang menjadi lebih besar saat pemain menjadi lebih terlatih atau lebih fleksibel.

Majelis hakim juga mempertimbangkan perbuatan pembuat judi:

Kondisi yang memperberat:

1. Perbuatan pembuat judi meresahkan rakyat umum

Kondisi mempermudah:

1. Pembuat judi santun dan tidak mempersulit selama proses mengadili;
2. Pembuat judi tidak akan melakukan tindak pidana lagi;

Definisi permainan judi juga termasuk taruhan pada hasil permainan lain dimana tidak dibuat diantara yang berpartisipasi dalam permainan, juga taruhan lainnya. Berdasarkan dakwaan terhadap terdakwa, Majelis Hakim Pengadilan Negeri Surabaya mengeluarkan Putusan Nomor 707/Pid.B/2023/PN SBY tentang tindak judi online yang bilang bahwa yang bersalah telah dapat hasil sah dan bulat bersalah sebagai berikut: kejahatan: Menurut dakwaan jaksa, perjudian sama dengan Pasal 303 bis (1) Pasal 3 KUHP.

1. Mengatakan kalau pembuat judi, Daniel Christian, tidak benar dengan melakukan "judi kesempatan" yang telah dibuktikan secara dah dan meyakinkan;
2. Memberi ganjaran pada pembuat judi pidana penjara 4 (empat) bulan;
3. Dipastikan kalau terdakwa sudah ditangkap dan ditahan, dan semua hukuman akan di potong;
4. Mewajibkan pembuat judi agar tetap ditahan;
5. Memastikan bukti yaitu:
 - 1) (Satu) Unit Ponsel Hijau Logam Xiamoi Poco F4;
 - 2) (Satu) Kartu ATM Platinum Debit BCA disita dan dihapuskan.
6. Memberikan tunggakan perkara kepada tergugat sebanyak RP 2000,-

Di putusan perkara No. 707/Pid.B/2023/PN SBY, Hakim PTSurabaya memakali alinea ke-Pasal 303 KUHP yang berbunyi: Perjudian merupakan hiburan dimana pada umumnya dipakai untuk mendapat keuntungan, bahkan peluang dapat melonjak dengan lahit. Taruhan yang ada dan taruhan di hasil pertandingan atau keadaan lain secara tidak langsung diantara para pembuat judi masuk ke

definisi permainan. Di hal tindak judi online, ketentuan yang merupakan tindak pidana mesti menutupi ketentuan di bawah ini:

1. Barang siapa
2. Mengikuti tindak judi di keadaan umum, didekat keramaian, atau tempat umum yang bisa, tanpa izin penguasa, hakim menetapkan penjatuhan pidana terhadap terdakwa berdasarkan unsur-unsur tersebut di atas, dan mengadakan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan hukum yang berlaku dan pertimbangan lainnya Hakim memutuskan menjatuhkan hukuman Terdakwa dipidana dengan pidana penjara (lima) bulan dikurangi masa penangkapan dan penahanan serta membayar biaya perkara sebesar Rp. 2500,-. Ditetapkan pula bahwa semua pidana yang dijatuhkan kepada terdakwa harus dikurangkan dari pidana itu.

Hingga saat ini, perjudian, baik yang dilakukan secara tradisional maupun melalui platform online, telah didakwa berdasarkan ketentuan Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP. Kedua pasal tersebut merupakan dasar hukum yang mengatur larangan perjudian dalam sistem hukum pidana di Indonesia. Tindak pidana perjudian diatur dalam UU No. 7 tahun 1974 dan juga memiliki landasan hukum dalam KUHP, khususnya Pasal 303bis, Pasal 303 ayat (1), dan Pasal 303 ayat (3). Undang-Undang tersebut, yang disahkan pada tahun 1974, dikeluarkan dengan pertimbangan bahwa perjudian secara mendasar bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan kehidupan dan masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan utama dari undang-undang ini adalah menertibkan perjudian dengan membatasinya hingga lingkungan terkecil, dengan akhir tujuan penghapusan perjudian di seluruh wilayah Indonesia.

Pasal 303bis KUHP merupakan hasil perubahan dari Pasal 542 KUHP yang mengatur tentang perjudian. Perubahan ini berfungsi untuk memberlakukan hukuman pidana penjara dan denda yang lebih berat sebagai upaya memberikan efek jera kepada pelaku tindak pidana perjudian dan calon pelaku. Dengan meningkatnya ancaman pidana, diharapkan masyarakat akan menjadi takut terlibat dalam kegiatan perjudian, dan pelaku juga akan menjadi jera untuk tidak mengulangi perbuatannya. Sementara itu, Pasal 303 ayat (1) KUHP melarang secara tegas segala bentuk perjudian. Melanggar ketentuan ini dapat mengakibatkan pidana penjara atau denda sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sedangkan Pasal 303 ayat (3) KUHP menegaskan bahwa barang-barang yang digunakan atau dimanfaatkan dalam perjudian dapat disita atau dirampas oleh pihak berwenang.

Dengan adanya UU No. 7 tahun 1974 beserta ketentuan dalam KUHP, pemerintah memiliki dasar hukum yang kuat untuk menindak tindak pidana perjudian dan menjaga ketertiban dalam masyarakat. Undang-undang ini juga memberikan landasan bagi aparat penegak hukum untuk melakukan penyidikan, penuntutan, dan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian, baik secara tradisional maupun dalam bentuk perjudian berbasis online.

Menurut iSaptana Setia Budi, penggunaan Pasal 303 dinilai lebih fleksibel dalam hal pembuktian jika dibandingkan dengan ketentuan yang ada dalam UU No 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam penerapan Pasal 303, penyidik hanya perlu menunjukkan bukti fisik yang ada, dan tidak perlu melakukan pemeriksaan forensik terhadap barang bukti tersebut. Selain itu, biaya yang dikeluarkan juga relatif kecil. Di sisi lain, jika menggunakan ketentuan yang diatur dalam Amandemen UU No. 11 Tahun 2008 dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka diperlukan uji forensik terhadap barang bukti, kehadiran ahli IT, dan sebagainya, yang pada akhirnya berpotensi menimbulkan kerugian yang lebih besar dalam hal biaya. Pemerintah juga menghabiskan jumlah dana yang relatif kecil dalam menangani kasus perjudian online.

Berdasarkan informasi yang diungkapkan dalam persidangan, Putusan PT Surabaya No. 707/Pid.B/2023/PN SBY menegaskan bahwa kasus tersebut termasuk dalam kejahatan pidana berbasis teknologi informasi (ITE). Dalam konteks ini, pihak kejaksaan lebih berfokus pada tindak pidana perjudian umum, sehingga pasal yang digunakan adalah Pasal 303 KUHP, meskipun sebenarnya orang yang divonis sebaiknya dituntut berdasarkan UU ITE.

Perjudian online diatur dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE, di mana tindak perjudian online diatur dalam Pasal 45 ayat (2). Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa kepentingan mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang berkaitan dengan tindak perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1), akan dikenakan pidana penjara dengan maksimal enam tahun dan/atau denda hingga satu juta rupiah. Adas beberapa tantangan dimana bikin keadaan sulit buat menentukan pelaku yang berbuat judi online, dimana hal itu sangat umum. Sebagai aparat penegak hukum, polisi berperan penting dalam menghasilkan lingkungan yang aman. Dengan tidak adanya rasa takut yang mengganggu, orang telah menemukan kondisi yang aman untuk meningkatkan motivasi hidup. Adapun kendala pencegahan kejahatan judi internet adalah dibawah ini:

1. Kurangnya Rasa Sadar dan Pedulinya Masyarakat.

Kurangnya rasa sadar dan pedulinya masyarakat merupakan salah satu keadaan dimana mempersulit pejabat untuk menemui contoh judi online. Kebanyakan pembuat judi tidak sadar akibat dan keadaan memberatkan yang dari akibat tindak judi online. Kebanyakan orang tidak menyadari risiko juga penderitaan yang berhubungan tindak judi online, yang kelihatannya sudah dikatakan hal yang lumrah di kehidupan rakyat.

Tindak judi terlihat bisa diterima secara luas. Kemampuan polisi untuk memecahkan kasus tindak judi online terdapat batas karena penduduk tidak selalu memiliki akses informasi ketika terjadi tindakan yang melibatkan tindak judi online. Mereka terlihat tidak banyak ingin melihat hal tersebut. Hal ini berdampak pada minimnya pengaduan masyarakat tentang game online ke pihak kepolisian. Mereka memilih untuk tidak tampil karena keadaan berat di sosial dan intimidasi dari pembuat judi atau keluarga pelaku. Sungguh ironis bahwa di satu sisi peorangan tidak puas dengan tindak judi online, tetapi di lain sisi masyarakat melindunginya agar tidak terjadi.

2. Adanya Perbuatan melindungi dari oknum-oknum Tertentu.

Tindak judi adalah problem khalayak yang harus di berantas dengan hati-hati. Sebagai bentuk dari tugas petugas mereka untuk menaikkan ketertiban dan keamanan publik, polisi juga memakai banyak taktik untuk mengakhiri tindak judi online. Selain penyalahgunaan kekuasaan, juga keselamatan dan keamanan orang banyak. Jika hal ini terus terjadi, biasanya masyarakat akan berbaik dengan polisi dengan membayar mereka. Demi terciptanya rasa aman dan keharmonisan lingkungan sekitar, kegiatan para suporter ini tidak dapat diabaikan dan harus cepat diatasi.

3. Pelaku Melarikan Diri.

Pada saat petugas bersiap untuk melakukan razia di tempat terjadinya tindak pidana perjudian, pelaku sudah pergi, yang disebut “pelaku pergi”. Ini karena para pelaku diberi informasi orang dalam tentang penggerebekan polisi. Kebocoran informasi ini juga mengakibatkan tidak ditemukannya bukti. Hal ini dapat membuat kasus perjudian semakin sulit diungkap karena pelakunya juga semakin sulit ditangkap. Untuk memberantas kejahatan dunia virtual khususnya tindak judi online, ada kemungkina cara yang dapat dilakukan, antara lain

meninjau kembali peraturan perundang-undangan yang diatur dengan menggunakan hukum dan prosedur yang berlaku.

Selanjutnya ini adalah tindakan pencegahan ketika berhadapan dengan perjudian online:

1. Upaya Preventif (Pencegahan)

- 1) Sikap ini ialah cara dimana dilakukan guna mengurangi terjadinya suatu hal, dalam hal ini tindak judi online. Pembuatan pencegahan dapat menghasilkan potensi masyarakat untuk bersama-sama mencegah juga memberantas tindak judi online, daripada memakai cara ilegal. Polisi dapat memajukan banding atas upaya tersebut dengan:

- a. Dapatkan nasihat hukum

Nasihat hukum harus diberikan kepada banyak orang untuk mengurangi jumlah tindak pelanggaran yang kerap terjadi. Nasihat hukum ialah upaya guna memberikan ilmu juga pemahaman tentang standar, aturan dan hukum yang memberikan kontribusi untuk menaikkan kesadaran publik mengenai hukum yang sepadan.

- b. Melakukan pengawasan

Aparat kepolisian harus memperhatikan dengan seksama keadaan banyak orang di lokais keramaian dan lokasi umum dimana banyak orang yang turut dalam tindak judi online berkumpul.

Koordinasi diperlukan agar RT/RW Kelurahan dapat menginformasikan kepada masyarakat. Polisi terlibat dalam kehidupan sosial masyarakat dan secara kolektif menyebarkan berita tentang efek perjudian melalui penggunaan tagar untuk mempertahankan dan melindungi lingkungan.

- 2) Melakukan razia

Kemungkinan strategi guna memberantas tindak judi ialah dengan melakukan razia di banyak lokasi yang kemungkinan dijadikan tempat tindak judi.

2. Usaha Represif dipakai untuk mengakhiri perbuatan jahat dengan mencegah pelaku berbuat kejahatan yang sama di masa depan. Tindakan keras berikut disebutkan:

- 1) Mendapatkan pemberitahuan soal pelanggaran dan mengambil perilaku tepat jadi pihak berwenang bisa langsung berlakukan penangkapan di tempat tindak judi online berlangsung.
- 2) Tangkap penjudi internet yang diamati oleh polisi setempat, interogasi mereka, lalu tahan mereka dan bawa ke kantor polisi.
- 3) Tangkap pembuat judi online dimana diliat oleh polisi setempat, interogasi juga tahan mereka dan bawa ke kantor polisi.

Pertanggungjawaban tindak pidana perjudian secara online melibatkan beberapa aspek yang perlu dianalisis. Pertama, dalam konteks hukum, pertanyaan muncul mengenai bagaimana peran undang-undang yang mengatur perjudian, seperti UU No. 7 tahun 1974 dan ketentuan dalam KUHP, dapat diterapkan secara efektif terhadap perjudian berbasis online. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menciptakan tantangan baru dalam penegakan hukum terkait perjudian online, di mana batas-batas geografis dan yurisdiksi dapat menjadi kabur. Kedua, terdapat pertanyaan tentang pemahaman dan kecakapan aparat penegak hukum dalam menghadapi tindak pidana perjudian online. Karena sifatnya yang canggih dan sering kali melibatkan infrastruktur digital yang kompleks, penanganan kasus perjudian online membutuhkan pengetahuan khusus dalam bidang teknologi dan

investigasi digital. Keahlian ini sangat penting agar penyidikan dapat dilakukan secara efektif dan bukti yang cukup dapat dikumpulkan untuk mendukung proses peradilan.

Selain itu, pertanggungjawaban tindak pidana perjudian secara online juga berkaitan dengan aspek pengaturan dan kebijakan. Dalam menghadapi fenomena perjudian online yang terus berkembang, perlu adanya upaya untuk memperbarui dan menyempurnakan peraturan yang relevan. Pengembangan kerangka hukum yang komprehensif dan adaptif akan membantu menangani tantangan hukum yang dihadapi dalam penegakan hukum terkait perjudian online. Selanjutnya, tanggung jawab juga mencakup upaya pencegahan dan pengedukasian terkait risiko dan konsekuensi perjudian online. Pemerintah, lembaga penegak hukum, dan masyarakat secara bersama-sama perlu bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya perjudian online dan memberikan pendidikan mengenai dampak negatifnya. Tindakan ini dapat membantu mengurangi permintaan terhadap perjudian online dan melindungi masyarakat dari kerugian yang mungkin timbul akibat keterlibatan dalam aktivitas tersebut.

Dalam analisis pertanggungjawaban tindak pidana perjudian secara online, perlu dilakukan kajian yang holistik melibatkan aspek hukum, penegakan hukum, pengaturan kebijakan, dan pencegahan. Upaya kolaboratif dari berbagai pihak akan menjadi kunci dalam menghadapi tantangan yang kompleks ini dan memastikan penegakan hukum yang efektif terhadap perjudian online

KESIMPULAN :

Saat ini judi semakin berkembang dengan perkembangan teknologi. Jenis dan jenis permainan judi juga telah berubah dari judi jadul menjadi judi online dimana judi dengan menggunakan IT dan internet. Judi online paling mudah diakses oleh siapa saja karena pembuat judi tidak mesti bertemu dengan pembuat judi lain atau pergi ke mana pun saat bermain, hanya perlu dilakukan di rumah atau di mana pun penjudi disediakan jalan internet. Dan populernya tindak judi online menjadi wajib bagi polisi memberlakukan undang-undang dan peraturan untuk mengekang pertumbuhan dan perluasan tindak judi online. Sebagaimana di kasus Putusan Nomor 707/Pid.B/2023/PN SBY, jika ditemukan bukti yang cukup, polisi secara bertahap akan menindak pelaku judi online. Tujuan dari penindakan tersebut adalah untuk memberantas kejahatan dengan mengambil tindakan tegas, untuk mencegah pelaku dengan mengatasi masalah pada sumbernya yaitu masyarakat, namun saat ini sudah terlalu sering kasus kejahatan judi online tidak dilaporkan ke masyarakat dan polisi pun melakukan hal yang sama. jika perjudian online memang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

Adami Chazawi. 2011. *Pelajaran Hukum Pidana 1*. Raja Grafindo Persada.

Adamichasawi Dan Ardi Ferdinan. 2015. *Tindak Pidana Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Malang: Media Nusa Creative.

Andi Hamzah. 1994. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta.

- Astini, D., & Lubis, G. F. A. 2019. “*Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik.*” *Semdi Unaya* 3 (1).
- Barda Nawawi Arief. 1996. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Citra Aditya Bhakti.
- Chairul Huda. 2006. *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*. Kencana.
- Enik Isnaini. 2017. “Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia.” *Jurnal Independent* 5 (1).
- Lilik Muryadi. 2007. *Hukum Acara Pidana (Normatif, Teoritis, Praktis, Dan Permasalahannya)*. Bandung: Pt. Alumni.
- Masruchin Ruba’i, Dkk, *Buku Ajar Hukum Pidana* Banyumedia Publishing, Malang, 2014.
- M.H. Tirtaamidjaja. 1955. *Pokok-Pokok Hukum Pidana*. Fasco.
- M. Ikhsan. 2018. “Faktor-Faktor Terjadinya Judi Online.” *Jurnal Untan*.
- Manalu, H. S. 2019. “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/Pn.Mdn).” *Journal Of Education, Humaniora And Social Sciences (Jehss)* 2 (2).
- Moeljanto. 2018. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Bina Aksara.
- Moeljatno. 1990. *Kuhp: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Bumi Aksara.
- Momo Lelana. 1994. *Hukum Kepolisian*. Gramedia.
- Munawar, S. 2019. “Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian.” *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum* 1 (2).
- P.A.F. Lamintang. 1997. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Peter Mahmud, M. N.D. *Penelitian Hukum*. 2005.
- Priasmoro, 2016, *Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Polres Metro)*, *Jurnal Poenale*, Vol 4, No.1 (2016)
- Saleh, R. 2014. *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana (Cetakan Pe)*. Ghalia Indonesia.
- Sudarto. 2007. *Pidana Dan Hukum Pidana (Cet. Ke-1)*. Alumni.
- Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. 2020. “Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi.” *Dinamika Hukum & Masyarakat*.
- Wirjonoprodjodikoro. 2012. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Di Indonesia*. Bandung: Refikaaditama.

Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang No.48 Tahun 2009 Tentang Kekuasaan Kehakiman

Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan. Transaksi Elektronik

