



Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* dari Perspektif Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Kota Kupang)

Akbar Nur Wijaya Asra ^{1*}, Bhisya V. Wilhelmus ², Deddy R. Ch. Manafe ³
¹⁻³ Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Alamat Kampus: Jln Adisucipto, Penfui, Kupang, Nusa Tenggara Timur

Korespondensi penulis: alziorisma@gmail.com *

Abstract, *One of the negative impacts of the internet is online gambling, which previously people only played gambling games in the usual way. Gambling has been around on this earth for thousands of years and is the oldest game in the world. In essence, gambling is behavior that violates religious, ethical, moral and legal norms and endangers the livelihood of the community and the life of the community, nation, and state. This research was carried out in Kupang City, precisely at the Kupang City Resort Police. This research is an empirical legal research, which is carried out by looking at the reality that exists in field practice. This approach is also known as a sociological approach that is carried out directly in the field. The data were analyzed in a descriptive-qualitative manner. Based on the results of the research that has been carried out, it is obtained that: (1) Law enforcement efforts against perpetrators of online gambling crimes, including: (a) The application of criminal sanctions for perpetrators of online gambling crimes in accordance with applicable laws and regulations. (b) Strict action to take legal action against the perpetrators of online gambling crimes. (2) Factors that are obstacles in the process of handling online gambling crimes, include: (a) Obstacles to law enforcement, (b) Lack of awareness and concern from the public, (c) Server factors located outside the Kupang City area, (d) Inadequate facilities and infrastructure, (e) Difficulty in collecting evidence. The author's suggestion is to tackle online gambling crimes, not only by relying on the role of the Police, but also the need for participation from the community. The public should not be closed and more open in providing information and reports to the Police regarding gambling crimes that occur around the area where they live.*

Keywords: *Online Gambling, Law Enforcement, Criminal Acts*

Abstrak, Salah satu dampak negatif dari internet adalah perjudian *online*, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini sejak beribu-ribu tahun yang lalu dan merupakan permainan tertua didunia. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Kupang tepatnya di Kepolisian Resor Kota Kupang. Penelitian ini merupakan penelitian hukum empiris, yaitu dilakukan dengan melihat kenyataan yang ada dalam praktik lapangan. Pendekatan ini dikenal juga dengan pendekatan secara sosiologis yang dilakukan secara langsung ke lapangan. Data dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa: (1) Upaya penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*, antara lain: (a) Penerapan sanksi pidana bagi pelaku tindak pidana perjudian *online* sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. (b) Tindakan tegas melakukan penindakan/proses hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*. (2) Faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam proses penanganan tindak pidana perjudian *online*, antara lain: (a) Kendala penegakkan hukum, (b) Kurangnya kesadaran dan kepedulian dari masyarakat, (c) Faktor server yang berada di luar wilayah Kota Kupang, (d) Sarana dan prasarana yang kurang memadai, (e) Sulitnya mengumpulkan alat bukti. Saran dari penulis ialah untuk menanggulangi tindak pidana perjudian *online*, tidak hanya dengan mengandalkan peran Kepolisian, tetapi juga perlu adanya partisipasi dari masyarakat. Masyarakat hendaknya tidak tertutup dan lebih terbuka dalam memberikan informasi serta laporan kepada Kepolisian terkait tindak pidana perjudian yang terjadi di sekitar wilayah tempat tinggalnya.

Kata Kunci: *Perjudian Online, Penegakan Hukum, Tindak Pidana*

1. LATAR BELAKANG

Salah satu dampak negatif dari internet adalah perjudian *online*, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini sejak beribu-ribu tahun yang lalu dan merupakan permainan tertua didunia. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dengan hanya bermodalkan telepon pintar dan uang puluhan ribu rupiah mereka menjajal peruntungan. Namun dalam jangka panjang, mereka kecanduan dan berpotensi melakukan tindakan kriminal. Di Indonesia aktivitas perjudian dilarang oleh pemerintah karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama. Khusus judi *online*, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.

Dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Perjudian secara *online* di internet di atur pada pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi “setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakses nya informasi atau dokumen yang memiliki muatan perjudian. Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam pasal 45 ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2016 yakni “setiap orang 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 pada pasal 27 ayat (2) UU ITE di pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 Milyar.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian *online* yang lebih praktis dan aman, fenomena judi *online* yang marak dikalangan masyarakat saat ini dikenal luas dengan istilah judi togel *online* (Toto Gelap). Bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui *smartphone* dengan fasilitas pendukung atau program pendukung untuk bermain taruhan togel *online*. Salah satu kemudahan judi *online* adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan *online* yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, tempat dengan *wifi* atau melalui *smartphone*. Dalam transaksi pembayaran, metode *online* juga digunakan melalui M-banking. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini

tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke layanan *online*. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian *online* masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian *online* ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan internet.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yuridis empiris. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis sosiologis. Aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu upaya penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* dan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam proses penanganan tindak pidana perjudian *online*.

Penelitian ini dilakukan di Kota Kupang dengan mengambil beberapa sampel dari beberapa titik yang strategis terkait dengan tindak pidana perjudian *online* dimana responden dalam penelitian ini sebanyak 4 orang. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data, yaitu studi kepustakaan, wawancara dan dokumentasi. Data-data yang telah diperoleh diolah dalam beberapa tahap, yaitu *editing*, *coding* dan tabulasi setelah data terkumpul data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*

1. Penerapan Sanksi Pidana bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* Sesuai Dengan Peraturan Perundang-Undangan Yang Berlaku

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* ditinjau dari undang undang informasi dan transaksi elektronik dalam pasal 27 ayat (2) Didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Perjudian terdapat dalam buku kedua mengenai kejahatan. Perjudian dianggap kejahatan dikarenakan bukan hanya melanggar peraturan perundang-undangan yang ada tetapi juga melanggar norma agama.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “Pelaku judi *online*, dilakukan penegakkan hukum sesuai dengan hukum acara dan peraturan perundangan yang berlaku yakni Undang-undang ITE/KUHP”.

Dalam hal ini, adapun di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Perjudian terdapat dalam buku kedua mengenai kejahatan. Perjudian dianggap kejahatan dikarenakan bukan hanya melanggar peraturan perundang-undangan yang ada tetapi juga melanggar norma

agama. Dalam Pasal 303 ayat (1) poin 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) disebutkan bahwa “Diancam dengan penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah barang siapa tanpa mendapat izin: (1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu. Peraturan UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE tersebut lebih menitikberatkan pada muatan atau konten judi, sehingga bukan perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya perbuatan dan konten yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana jika dikaitkan seseorang yang menerima endorsement judi *online* dengan membagikan konten yang bermuatan judi maka berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE yang berbunyi “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni “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 Rp 1 miliar”.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sebagaimana yang kita tahu bahwa yang dimaksud dengan “mendistribusikan” dapat diartikan sebagai mengirimkan ataupun menyebarkan informasi melalui elektronik kepada orang lain atau pihak lain. Dan “membuat dapat diakses” diartikan sebagai perbuatan yang menyebabkan suatu informasi atau dokumen dapat diketahui orang lain atau publik. Dalam hal ini dijelaskan tentang penegakan terhadap tindak pidana judi *online* dengan memperhatikan ketentuan yang ada dalam Undang-Undang ITE. Berdasarkan pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dapat dikatakan melakukan judi *online* apabila seseorang telah mengunggah, menyebarkan sesuatu yang memuat unsur perjudian dan dapat dikenai hukuman sesuai dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

2. Tindakan Tegas Melakukan Penindakan/Proses Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online

Ada beberapa faktor yang memengaruhi penegakan hukum, yaitu faktor hukumnya sendiri, faktor penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, faktor masyarakat, dan faktor kebudayaan. Kelima faktor tersebut merupakan faktor-faktor yang terkait satu sama lain. Merupakan esensi dari penegakan hukum dan bekerjanya hukum dalam masyarakat. Kaitannya dengan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian

online, efisiensi maupun efektifitasnya juga tergantung kepada faktor-faktor sebagaimana yang disebutkan meliputi, faktor perundang-undangan, faktor penegak hukum, faktor infrastruktur pendukung sarana dan prasarana, faktor budaya hukum masyarakat.

Upaya dan peranan penegak hukum sangat berperan penting dalam memberantas setiap tindak pidana. Sebagai salah satu lembaga penegakan hukum, Kepolisian dalam melakukan penegakan hukum kasus perjudian *online* tetap harus mengutamakan prinsip proporsionalitas hukuman, yang berarti bahwa sanksi yang diberikan kepada pelaku harus sebanding dengan tingkat pelanggarannya. Hukum yang diaplikasikan tentu tidak boleh terlalu ringan dan tidak terlalu berat bagi pelaku pelanggaran ini.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “Dalam menindaklanjuti para pelaku tindak pidana perjudian *online*, kami akan melakukan tindakan tegas dengan memproses para pelaku ke jalur hukum sesuai dengan ketentuan Undang-undang ITE/KUHP. Kami dari Kepolisian mengambil tindakan secara tegas untuk menegakkan hukum di lingkungan tersebut agar para pelaku mempunyai efek jera”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa Kepolisian memiliki peranan penting dalam pencegahan dan penanggulangan tindak pidana, dan juga Kepolisian merupakan garda terdepan dalam penegakan hukum dan pemberantasan berbagai tindak pidana khususnya tindak pidana perjudian *online* yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Pada umumnya pola-pola penanggulangan perjudian menekankan prinsip bahwa penindakan terhadap pelaku perjudian online dalam bentuk bagaimanapun harus menimbulkan efek jera agar kejadian tersebut tidak terjadi lagi mengingat pelakunya adalah masyarakat umum dimana pelaku tersebut dapat dikatakan sebagai tersangka.

Faktor-Faktor Yang Menjadi Penghambat Dalam Proses Penanganan Tindak Pidana Perjudian *Online*

1. Kendala Penegak Hukum

Menurut keterangan Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “aparatus kepolisian hanya sedikit yang mempunyai kemampuan baik dalam penguasaan di sektor teknologi informasi hal tersebut tidak seimbang dengan maraknya kasus terkait perjudian *online* yang terjadi dalam masyarakat karena perjudian *online* dapat terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga hal ini yang menyebabkan masih banyak kasus perjudian *online* yang belum tertangani oleh aparat kepolisian”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian *online* merupakan salah satu faktor

penting. Kurangnya penguasaan dan pemahaman personil disektor teknologi informasi dapat mempengaruhi terhadap kinerja aparat kepolisian dalam memberantas tindak pidana cyber crime, dikarenakan perjudian *online* sangat mengandalkan fasilitas internet sebagai sarana dalam melakukan aksi kejahatannya. Hal ini dikarenakan masih sedikitnya pengetahuan dari aparatnya sendiri seperti kurangnya diadakan pelatihan-pelatihan maupun keterampilan-keterampilan mengenai tindak pidana tertentu lebih-lebih mengenai kejahatan *cyber crime*.

2. Kurangnya Kesadaran dan Kepedulian Dari Masyarakat

Menurut keterangan Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “Ini tentu menyulitkan kami dari pihak kepolisian dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* khususnya di wilayah Kota Kupang, dikarenakan kurangnya kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam hal melaporkan adanya tindak pidana perjudian *online* yang terjadi di lingkungan mereka. Entah dengan alasan karena takut untuk melaporkan ataupun karena faktor perasaan atau malu dengan sesama mereka yang membuat masyarakat itu jadi tidak mau untuk melaporkan. Mungkin juga karena kurangnya koordinasi antara masyarakat dengan pihak kepolisian juga termasuk faktor kendala dalam mencegah tindak pidana perjudian *online*. Oleh karena itu masyarakat harus peka dan aktif terhadap keadaan sekitar apabila ada kemungkinan terjadi perjudian yang dilakukan. Ironisnya kadang di satu sisi masyarakat resah akan keberadaan perjudian namun di sisi lain sebagian masyarakat malah mendukung perjudian itu. Akibatnya masyarakat akan hidup tanpa adanya aturan hukum sehingga mereka menjadi tidak tertib dan ketidak tertiban inilah yang mendorong munculnya kejahatan dimana-mana termasuk perjudian *online*”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa, kurangnya kesadaran masyarakat untuk ikut serta membantu petugas penegak hukum dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* yang ada di kalangan masyarakat itu sendiri, dimana masyarakat lebih memilih diam dan tidak melaporkan tindakan pidana tersebut ke pihak kepolisian. Hal ini tentu menyulitkan dan menghambat kinerja Kepolisian khususnya unit Sat Reskrim Polresta Kupang dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* yang terjadi di masyarakat. Penyebab kurangnya kesadaran masyarakat terhadap hukum itu dapat disebabkan juga karena kurangnya pemahaman masyarakat akan hukum itu sendiri.

3. Faktor Server Yang Berada Di Luar Wilayah Kota Kupang

Menurut keterangan Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa, “hambatan kami unit Sat Reskrim Polresta Kupang dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* adalah adanya server judi *online* di luar wilayah Kota Kupang. Para pelaku sengaja karena menghindari kejaran petugas dengan meletakkan server di luar

wilayah Kota Kupang bahkan hingga keluar negeri. Pelaku menggunakan akun pribadi dan perjudian *online* juga dilakukan secara pribadi. Ini tentu menyulitkan petugas kepolisian dalam mengusut identitas para pelaku tindak pidana perjudian *online*”.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa permasalahan server judi *online* yang berada di luar wilayah Kota Kupang yang tentu saja menyulitkan petugas untuk melacak dan menemukan identitas pelaku. Maka dari itu, solusi yang bisa diandalkan adalah pemerintah pusat harus memblokir situs judi *online*.

4. Sarana Dan Prasarana Yang Kurang Memadai

Menurut keterangan Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “mengenai sarana dan prasarana yang kurang memadai membuat kami sulit mengumpulkan barang bukti. Fasilitas untuk menjalankan proses penegakan hukum harus memadai agar hasil yang diperoleh juga baik, maka dibutuhkan fasilitas seperti alat-alat yang modern dan anggaran operasional. Fasilitas alat-alat yang modern yang dibutuhkan seperti kendaraan, sarana komunikasi, jaringan internet yang kuat dan perangkat teknologi IT untuk mendeteksi adanya perjudian *online*”.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang kurang memadai ini juga menyulitkan Kepolisian unit Sat Reskrim Polresta Kupang dalam mengumpulkan bukti-bukti tindak pidana perjudian *online* yang terjadi di wilayah Kota Kupang. Sarana dan prasarana sebenarnya dapat digunakan untuk menjalankan operasional yang dibutuhkan seperti alat-alat modern, pembelian bahan bakar dan pendukung perangkat teknologi (jaringan wifi). Apabila fasilitas sudah mendukung semua, maka pencegahan dan penegakan hukum perjudian *online* akan berjalan lebih baik.

5. Sulitnya Mengumpulkan Alat Bukti

Menurut keterangan Pejabat sementara Kasubmit 2 Unit 4 Satreskrim Polresta Kupang, mengatakan bahwa “kami sebagai aparat Kepolisian khususnya dalam menangani tindak pidana perjudian *online* tidak bisa begitu saja menangkap orang yang dicurigai telah melakukan tindak pidana perjudian *online*, karena harus mempunyai alat-alat bukti yang cukup untuk menangkapnya. Alat bukti dibutuhkan untuk menjerat pelaku perjudian *online* sesuai aturan perundang-undangan yang berlaku. Akan tetapi dalam prosesnya alat bukti sulit untuk didapat. Penggunaan alat dalam perjudian *online* sudah begitu modern yang mengakibatkan sulitnya kepolisian dalam melacak dan mengumpulkan barang bukti”.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Alat bukti dibutuhkan untuk menjerat pelaku perjudian *online* sesuai aturan perundang-undangan yang berlaku. Akan tetapi dalam prosesnya alat bukti sulit untuk didapat. Penggunaan alat dalam perjudian *online* sudah

begitu modern yang mengakibatkan sulitnya kepolisian dalam melacak dan mengumpulkan barang bukti. Selain itu untuk menangkap pelaku perjudian juga sangat sulit dilakukan, karena pelaku tidak dapat diketahui secara pasti keberadaannya dan akun yang digunakan untuk perjudian juga tidak menggunakan sesuai dengan identitas diri yang sebenarnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*
 - a. Penerapan sanksi Pidana pelaku tindak pidana perjudian *online* sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku
 - b. Tindakan tegas melakukan penindakan/proses hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*
2. Faktor-Faktor Yang Menjadi Penghambat Dalam Proses Penanganan Tindak Pidana Perjudian *Online*, yakni antara lain:
 - a. Kendala penegak hukum
 - b. Kurangnya kesadaran dan kepedulian dari masyarakat
 - c. Server yang berada di luar wilayah Kota Kupang
 - d. Sarana dan prasarana yang kurang memadai
 - e. Sulitnya mengumpulkan alat bukti

Saran

1. Undang-Undang ITE harus diterapkan dalam setiap persidangan kasus kejahatan perjudian *online*. Oleh karena itu, perlu didukung oleh sarana prasarana dan peningkatan kemampuan aparat penegak hukum itu sendiri terutama penyidik dan ahli laboratorium forensik.
2. Untuk memudahkan penyidikan dan penuntasan kasus perjudian *online*, pihak kepolisian sebaiknya menjalin kerja sama dengan pihak penyedia layanan internet. Dengan begitu situs-situs perjudian dapat diblokir oleh semua internet provider di Indonesia. Selain itu, keberadaan para pelaku perjudian *online* juga dapat dilacak dan dideteksi dengan mudah melalui satelit ataupun wifi melalui kerjasama dengan seluruh internet provider di Indonesia.
3. Untuk menanggulangi tindak pidana perjudian, tidak hanya dengan mengandalkan peran Kepolisian, tetapi juga perlu adanya partisipasi dari masyarakat. Masyarakat hendaknya tidak tertutup dan lebih terbuka dalam memberikan informasi serta laporan kepada Kepolisian terkait tindak pidana perjudian yang terjadi di sekitar wilayah tempat

tinggalnya, sehingga Kepolisian dapat segera bertindak guna meminimalisir terjadinya tindak pidana perjudian demi terciptanya lingkungan masyarakat yang aman, damai dan tentram.

4. Investasi dalam Teknologi Informasi merupakan langkah krusial dalam menegakkan hukum perjudian *online*. Diperlukan aliran anggaran yang memadai untuk pengadaan peralatan teknologi informasi yang canggih dapat meningkatkan kemampuan dalam melacak dan memantau aktivitas *online*. Selain itu, kerjasama dengan sektor swasta untuk mendapatkan akses dan penggunaan teknologi terbaru juga perlu ditingkatkan dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online* yang beriringan dengan peningkatan kemampuan pelacakan dan pemantauan aktivitas di dunia maya.
5. Penting untuk menguatkan kerjasama antar negara dalam pertukaran informasi dan koordinasi operasional dalam penegakan hukum terhadap perjudian *online*. Langkah-langkah konkret yang dapat dilakukan melalui pembentukan perjanjian kerjasama bilateral atau multilateral serta memperkuat diplomasi dan komunikasi antar negara yang penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang efisien dan efektif dalam mengatasi tantangan global.

DAFTAR REFERENSI

Books:

- Amar, L. (2017). *Peranan orang tua dalam proses persidangan tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh anak*. Mandar Maju.
- Andi, I., & dkk. (2018). *Metodologi penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Adami, C. (2008). *Hukum pidana stelsel pidana, tindak pidana, teori-teori pemidanaan dan batas berlakunya hukum pidana*. PT Rajawali.
- Adami, C. (2007). *Pelajaran hukum pidana*. PT RajaGrafindo Persada.
- Adami, C. (2015). *Tindak pidana informasi & transaksi elektronik*. Media Nusa Kreatif.
- Golose, P. R. (2007). Penegakan hukum cyber crime dalam sistem hukum Indonesia dalam seminar pembuktian dan penanganan cyber crime di Indonesia. FHUI.
- Husen, H. M. (2009). *Kejahatan dan penegakan hukum di Indonesia*. Rineka Cipta.
- Manulu, H. S. (2019). Penegakan hukum terhadap pelaku pidana online.
- Maskun. (2013). *Kejahatan cyber crime: Suatu pengantar*. Kencana.
- Moeljatno. (2016). *Kitab undang-undang hukum pidana*. PT Bumi Aksara.

- Mulyadi. (2014). Tinjauan kriminologis terhadap kejahatan perjudian online. Universitas Hasanuddin.
- Rahardjo, S. (2006). *Masalah penegakan hukum*. PT Sinar Baru.
- Sitompul, J. (2012). *Cyberspace, cybercrimes, cyberlaw: Tinjauan aspek hukum pidana*. Tatanusa.
- Sodikin. (2018). *Penegakan hukum lingkungan*. IN Media.
- Soekanto, S. (2010). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. PT Grafindo Prasada.
- Soekanto, S. (2010). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suhariyanto, B. (2012). *Tindak pidana teknologi informasi (cybercrime)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sunggono, B. (2003). *Metodologi penelitian hukum*. PT Raja Grafindo Persada.
- Syahdeni, R. S. (2009). *Kejahatan dan tindak pidana komputer*. Pustaka Utama Grafiti.
- Wahid, A., & Labbib, M. (2005). *Kejahatan mayantara (cyber crime)*. PT Refika Aditama.

Journals:

- Asriadi, A. (2021). Analisis kecanduan judi online (Studi kasus pada siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Jonyanis, J., & Adli, M. (2015). Perilaku judi online (Dikalangan mahasiswa Universitas Riau) (Doctoral dissertation, Riau University).
- Nebi, O. (2018). Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian toto gelap (Togel) di masyarakat. *Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora*, 39(2).
- Ramdania, D. (2018). Efektivitas pasal 303 bis KUHP dalam menanggulangi tindak pidana perjudian sebagai penyakit masyarakat. *Wacana Paramarta: Jurnal Ilmu Hukum*, 17(2), 105-114.
- Santoyo. (2008). Penegakan hukum di Indonesia. *Jurnal Hukum Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto*, 3(8).
- Sulisyanto, H., Ardjayeng, L., & Lindu. (2008). Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, 1(1).
- Hernanda, et al. (2020). Penanganan hukum dalam pemberantasan situs judi online di Indonesia. *Jurnal Lex Suprema*, 2(1). ISSN: 2656-6141.

Laws:

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Pasal 27 Ayat (2) juncto Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang diubah ke dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.