

KEBIJAKAN HUKUM TENTANG *PERJUDIAN ONLINE*

Alifian Fajar Rizkita
Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta

Korespondensi

Surel: alifian1100@gmail.com

Nomor telepon.:

Submitted: 11 December 2023

Accepted: 20 December 2023

Published: 21 December 2023

ABSTRAK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian adalah permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai taruhan, seperti bermain dadu dan kartu. Sementara itu, judi online adalah perjudian yang dilakukan secara daring melalui internet. Menurut Pasal 303 ayat (3), dijelaskan bahwa "permainan yang disebut perjudian adalah setiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan untuk memperoleh keuntungan tergantung semata-mata pada keberuntungan, juga karena pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Ini mencakup semua aturan tentang keputusan dalam sebuah perlombaan atau permainan yang tidak diadakan antara mereka yang berpartisipasi dalam perlombaan atau permainan tersebut, serta semua aturan lainnya." Ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE berasal dari Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE, yang berbunyi: "setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) akan dihukum dengan pidana penjara maksimal 6 (enam) tahun dan/atau denda maksimal Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Kata kunci: *Cyber Cryme*; Perjudian online ; Kriminal.

Perkenalan

Dalam era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sangat cepat, terutama di sektor teknologi informasi yang memungkinkan orang dengan mudah menerima dan menyediakan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memiliki dampak positif juga dapat memiliki dampak negatif, yang memberikan peluang digunakan sebagai sarana melakukan kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya didefinisikan sebagai kegiatan ilegal dengan menggunakan perantara komputer melalui jaringan elektronik global. (Siswanto, 2009: 40) Menurut Judharik Sawan, kejahatan dunia maya adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh sistem telekomunikasi yang baik, seperti sistem panggilan telepon atau sistem nirkabel yang menggunakan antena khusus. (Judharik Sawan, 2005: 12-13) Kejahatan dunia maya juga terkait dengan istilah dunia maya. Dunia maya dipandang sebagai dunia komunikasi berbasis komputer. Dunia maya juga dianggap sebagai realitas baru dalam kehidupan sehari-hari yang dikenal sebagai internet. Sistem kerja dunia maya dapat dikatakan mengubah jarak dan waktu yang sebelumnya terbatas menjadi tak terbatas. (Masken, 2013: 46) Penyalahgunaan dalam dunia maya kemudian disebut sebagai kejahatan dunia maya.

Di Indonesia, kehidupan masyarakat saat ini telah berubah karena pengaruh internet. Internet dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Namun, kemudahan tersebut juga membuka peluang penyalahgunaan internet untuk melakukan kegiatan negatif, seperti perjudian online. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, muncul kejahatan baru yang saat ini terjadi di berbagai komunitas, yaitu perjudian yang dilakukan secara online. Perjudian online dikategorikan sebagai kejahatan siber karena dalam melakukan kejahatan tersebut, perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai medium untuk melanggar hukum perjudian. Perjudian secara fundamental bertentangan dengan norma agama, norma kesusilaan, dan moral Pancasila, serta dapat membahayakan kelangsungan hidup masyarakat, bangsa, dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. (Lanka, 2017:1) Kejahatan siber, terutama perjudian online, membutuhkan upaya

penegakan hukum untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin meluas. Secara konseptual, penegakan hukum adalah kegiatan untuk menyelaraskan hubungan nilai-nilai yang tercantum dalam aturan yang baik dan nyata, serta merupakan sikap tindakan sebagai serangkaian penjabaran nilai-nilai akhir, untuk menciptakan, menjaga, dan memelihara perdamaian sosial. (Soerjono Soekanto, 2014:5)

Penegakan hukum dilakukan oleh penegak hukum. Implementasi hukum di masyarakat selain mengandalkan kesadaran hukum masyarakat juga sangat ditentukan oleh aparat penegak hukum. (Santoyo, 2008) Upaya penegakan hukum terhadap kejahatan siber di Indonesia dilakukan oleh kepolisian, karena kejahatan tersebut berkaitan dengan masalah keamanan dan ketertiban negara. Polisi merupakan garda terdepan dalam mengantisipasi berbagai ancaman keamanan dan penegakan hukum di Indonesia, hal ini sesuai dengan Pasal 13 huruf b Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi "Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakkan hukum."

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 yang mencakup Informasi dan Transaksi Elektronik, juga dikenal sebagai UU ITE, dibuat di Indonesia pada tahun 2008. Pertimbangannya menekankan bahwa kemajuan dan peningkatan teknologi tidak diragukan lagi. Kalimat berikut telah diubah untuk mencerminkan terminologi baru sambil mempertahankan arti yang sama: Pada periode globalisasi kontemporer, kemajuan teknologi terjadi sangat cepat, khususnya di sektor teknologi informasi, yang memungkinkan orang untuk dengan mudah memperoleh dan menyebarkan pengetahuan kepada khalayak yang lebih besar. Selain efeknya yang baik, keunggulan teknologi informasi juga dapat memberikan efek negatif sehingga berpotensi untuk dimanfaatkan untuk kejahatan siber. Kejahatan dunia maya ditandai dengan tindakan terlarang terkait komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global. Istilah "dunia maya" juga dikaitkan dengan kejahatan dunia maya. Lingkungan komunikasi berbasis komputer diperkirakan ada di dunia maya. Internet, atau dunia maya, dianggap sebagai realitas baru dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa waktu dan jarak yang sebelumnya terbatas telah diperpanjang hingga tak terbatas oleh sistem kerja dunia maya. Cybercrime adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyalahgunaan online.

Efek internet telah mengubah kehidupan masyarakat di Indonesia saat ini. Siapa saja, di mana saja, kapan saja, dapat mengakses Internet. Karena kemudahan penggunaannya, orang dapat menyalahgunakan internet untuk mengambil bagian dalam kegiatan berbahaya, termasuk perjudian online. Perjudian online telah menjadi kejahatan baru yang telah berkembang dengan kemajuan teknologi informasi dan saat ini dipraktikkan di banyak tempat. Pelanggaran perjudian online diklasifikasikan sebagai kejahatan dunia maya karena dilakukan melalui penggunaan komputer dan internet sebagai alat transportasi. Selain pada dasarnya bertentangan dengan prinsip-prinsip moral, manusiawi, dan agama, perjudian menempatkan masyarakat, negara, dan negara dalam bahaya. Di Indonesia, berjudi tidak dapat diterima. Penegakan hukum harus bekerja untuk mencegah dan menghapus kejahatan dunia maya, khususnya perjudian online, sebelum menyebar lebih jauh. Dari sudut pandang konseptual, penegakan hukum adalah kegiatan yang berusaha menyeimbangkan hubungan antara nilai-nilai yang ditemukan dalam aturan yang baik dan asli dan sikap tindakan yang terdiri dari sejumlah elaborasi cita-cita tertinggi untuk membangun dan melestarikan harmoni sosial.

Aparat penegak hukum bertanggung jawab untuk menegakkan hukum. Aparat penegak hukum berperan besar dalam menentukan bagaimana hukum diterapkan di masyarakat, selain bergantung pada kesadaran hukum masyarakat. Karena kejahatan dunia maya dikaitkan dengan masalah keamanan dan ketertiban negara, penegakan hukum di Indonesia ditangani oleh polisi. Di Indonesia, polisi adalah responden pertama dalam hal menemukan potensi risiko keamanan dan menegakkan hukum sesuai dengan aturan yang relevan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang

disahkan di Indonesia, mengatur kejahatan dunia maya dan memberikan landasan hukum kepada penegak hukum untuk menuntutnya.

Metode Penelitian

Saya menggunakan studi literatur, metodologi penelitian yang memerlukan pengumpulan dan evaluasi materi terkait dalam topik studi tertentu, dalam penelitian ini. Para peneliti menentukan tujuan penelitian serta pembatasan subjek selama prosedur ini. Selanjutnya, sumber literatur terkait dipilih dan diperiksa, termasuk buku, makalah, laporan penelitian, dan jurnal ilmiah. Data yang relevan dicatat dan diperiksa dari jenis literatur ini. Proses pengorganisasian dan evaluasi data yang dikumpulkan, termasuk teori, teknik penelitian, hasil, dan kesimpulan, dikenal sebagai analisis data. Temuan analisis diterapkan untuk menutup kesenjangan pengetahuan, mengungkap pola, perbedaan, dan kesamaan dalam literatur, dan mengembangkan pemahaman yang lebih besar tentang masalah penelitian. Studi literatur memberikan landasan teoritis yang kuat, mengarahkan penelitian lebih lanjut, dan membantu peneliti dalam menghasilkan laporan penelitian yang informatif dan terstruktur.

Hasil dan Pembahasan

1. Alasan tingginya tingkat penggunaan judi online di Indonesia serta solusi untuk kasus-kasus kejahatan judi online.

Perjudian online di kalangan orang Indonesia dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk:

1. Memiliki kecenderungan untuk menjadi kaya secara instan
Kurangnya pengetahuan dan literasi membuat orang tidak dapat membedakan antara investasi yang aman dan berbahaya. Sehingga orang mudah terpengaruh oleh hal-hal instan.
2. Akses mudah ke perjudian di zaman sekarang ini
Pada zaman dahulu perjudian dilakukan secara tertutup dan dilakukan di tempat-tempat tertentu, seiring dengan perkembangan jaman judi pun dilakukan dengan cara terbuka hanya dengan smartphone dan internet seseorang dapat dengan mudah mengakses judi online
3. Kondisi ekonomi
Seseorang yang kesulitan mendapatkan pekerjaan mudah terpengaruh dengan judi online karena modal yang dikeluarkan kecil dan mendapatkan hasil instan dan nominal yang besar
4. Pengaruh lingkungan
Lingkungan sosial yang buruk dan didominasi oleh penjudi online akan membuat orang lain penasaran dan ketagihan melakukan judi online

Kami menggunakan taktik preventif dan represif dalam hal perjudian internet ini. Dalam hal ini, polisi menggunakan media online untuk mengeluarkan seruan publik yang memperingatkan orang-orang tentang risiko yang terkait dengan perjudian dan untuk mengawasi perilaku online mereka. Dengan cara ini, seruan menjangkau komunitas secara langsung dan menawarkan panduan dan peringatan. Dalam hal ini, konseling mengambil bentuk pendidikan mengenai perjudian internet, termasuk risiko dan potensi kerugiannya, sebagaimana disediakan oleh pihak berwenang. Selain itu, polisi mengeluarkan peringatan,

menekankan bahwa terlibat dalam perjudian, termasuk perjudian internet, adalah ilegal dan bahwa pelanggar akan menghadapi dampak hukum berdasarkan Pasal 303 KUHP.

Langkah selanjutnya dalam kampanye Polisi untuk menghentikan perjudian online adalah menggunakan media Internet untuk pengawasan dunia maya. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Polisi bekerja sama untuk menghapus situs web apa pun yang memiliki koneksi ke perjudian online. Dalam hal ini, tugas polisi adalah berpatroli di dunia maya menggunakan media online, mengawasi siapa saja yang tampaknya terlibat dalam kegiatan perjudian online. Mereka juga perlu mencari dan mengumpulkan berbagai tautan dan situs web yang mungkin menyertakan konten terkait perjudian. Tautan dan situs web yang dikumpulkan dikirim ke Kominfo untuk ditinjau dan diproses. Situs yang bertekad untuk menyertakan konten terkait perjudian akan masuk daftar hitam, mencegah pengguna mengaksesnya.

Salah satu jenis tindakan penegakan hukum yang lebih berkonsentrasi pada penghapusan kejahatan setelah dilakukan dengan menggunakan hukum pidana adalah penggunaan penanggulangan yang represif, yaitu sanksi pidana yang menimbulkan bahaya bagi pelaku. Politik hukum pidana meliputi investigasi, investigasi lanjutan, penuntutan, dan kegiatan lainnya. Ada berbagai strategi untuk menghentikan perjudian internet Indonesia, seperti:

1. Melakukan pendidikan

Pendidikan dapat dilakukan dengan cara pendekatan logis oleh ahli tertentu dan dapat dilakukan dengan tokoh agama tertentu atau kombinasi keduanya

1. Blokir situs judi online di Indonesia

Pemerintah harus memblokir atau memutus jaringan internet situs judi online, misalnya pemutusan jaringan pulau domino Higgs

3. Lakukan kegiatan yang positif dan lebih bermanfaat seperti melakukan kegiatan olahraga, ibadah dan lain-lain.

4. Waspadai dampak negatif perjudian online

Jika Anda melakukan judi online secara terus menerus, maka akan berdampak negatif pada keuangan, kesehatan, dan hubungan sosial

2. Penjudi online

Pelaku kejahatan judi online adalah seseorang yang melakukan perjudian melalui media elektronik dan media internet dengan menggunakan uang dan barang sebagai taruhan. Dalam pasal 55 ayat 1 KUHP yang berbunyi:

Dihukum sebagai pelaku tindak pidana:

1. 1. Orang yang melakukan, mengarahkan, dan terlibat dalam tindakan: Orang yang melakukan sesuatu dengan menyalahgunakan posisi atau martabat mereka dengan menggunakan kekerasan, ancaman, atau penipuan, atau dengan memberikan kesempatan, sumber daya, atau pengetahuan, atau dengan sengaja mendorong orang lain untuk melakukan tindakan tersebut.
2. Hanya perilaku yang didorong dengan sengaja dan hasilnya yang dipertimbangkan oleh para advokat.

Dari pasal 55 ayat 1 di atas, pelaku tindak pidana dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, antara lain:

1. Pelaku yang melakukan tindakan kriminal sendiri (pelaku langsung) Pelaku langsung adalah seseorang yang melakukan tindakan kriminal sendiri dan bertanggung jawab paling besar atas tindakan kriminalnya. Tindakan yang dilakukannya sesuai dengan perumusan kejahatan dan tanpa tindakan pelaku langsung, kejahatan tersebut tidak akan terjadi.
2. Orang yang memerintahkan orang lain untuk melakukan tindakan kriminal (pelaku perintah) Pelaku perintah adalah seseorang yang melakukan tindakan kriminal dengan memerintahkan orang lain untuk melakukan kejahatan dengan memanfaatkan keterbatasan orang yang diperintah sehingga orang tersebut tidak mampu menolak kehendak pelaku perintah.
3. Seseorang yang turut serta dalam kejahatan sebagai medepleger sesuai dengan KUHP (Kode Pidana) menunjukkan seseorang yang dengan sengaja ikut serta dalam melakukan kejahatan yang dilarang oleh hukum.
4. Seseorang yang dengan sengaja menghasut orang lain untuk melakukan tindakan kriminal (penghasut)

Penghasut adalah seseorang yang secara sengaja membujuk orang lain untuk melakukan tindakan kriminal dengan tujuan pribadi untuk melaksanakan rencananya dalam melakukan kejahatan.. Utitlokken memiliki beberapa syarat, yaitu:

- a. Seseorang harus memiliki kemauan untuk melakukan tindak pidana
- b. Seseorang harus memerintahkan atau memindahkan orang lain untuk melakukan tindak pidana
- c. Seseorang yang memerintah atau melakukan harus menggunakan upaya tertentu seperti ancaman, perjanjian, hadiah, dll.
- d. Orang yang diperintah atau yang dipindahkan harus benar-benar melakukan tindak pidana sesuai dengan perintah orang yang bergerak

3. Sistematika cara kerja perjudian online

Di Indonesia ada banyak sekali game online. Mulai dari kalangan kita, pubg mobile, mobile legends hingga game yang dilarang oleh pemerintah dan agama, yaitu judi online.terdapat beberapa jenis perjudian online, antara lain:

1. Slot

Aturan dasar atau fitur permainan mesin slot adalah sebagai berikut: untuk memutar gulungan yang memegang simbol, pemain harus menekan tombol putar. Untuk memenangkan uang sesuai dengan tabel pembayaran yang ditampilkan pada mesin, pemain harus mencocokkan simbol tertentu pada payline yang ditunjuk dalam permainan slot. Karena semua permainan slot menggunakan metode yang sama, yang mengacak angka menggunakan Random Number Generator (RNG), mereka dapat dimainkan baik online maupun offline. Random Number Generator (RNG) adalah program komputer yang menghasilkan angka atau gambar acak berdasarkan kombinasi gambar ketika pemain mengklik tombol putar. Pemain dihadapkan pada kendala unik karena teknologi ini tidak mampu mengontrol angka yang ditampilkan. Selain itu, mesin ini menghasilkan persentase kemenangan yang bervariasi. Akibatnya, pengguna perlu menyadari bagaimana kemenangan disajikan.

2. Judi bola online

Judi bola online pasti membutuhkan agen, agen yang berbeda adalah pasar taruhan yang berbeda. Hal pertama setelah mendapatkan agen bola adalah mempelajari cara bermain dan istilah-istilah yang digunakan oleh agen judi bola online. Hal ini menentukan jumlah taruhan beserta kenikmatan yang dirasakan jika memenangkan judi bola online. Dalam judi bola online ada beberapa jenis, antara lain:

- a. Taruhan Menang, Kalah, dan Imbang
- b. Taruhan Arisan Liga
- c. Bertaruh dengan Voor/Leg dan Key
- d. Tebak Skor

Ini memiliki sistem bola jalanan dan sistem bola mati di antara varietas yang disebutkan di atas. Ketika datang ke bola jalanan, petaruh dapat membuat taruhan yang masuk akal ketika bola sedang bermain atau bergerak, serta taruhan dengan kondisi buruk dan penting yang berubah dari menit ke menit. Namun, taruhan tidak dapat dilakukan selama tendangan penalti, tendangan sudut, atau pelanggaran. Petaruh memeriksa taruhan mereka tepat sebelum kickoff sementara set piece sedang dirakit. Petaruh juga bisa melakukan taruhan dengan cara-cara tertentu, yaitu istilah miskin dan kaki. Definisi miskin dan kaki adalah sebagai berikut:

Tidak ada yang menerima keuntungan posisi signifikan yang sama ketika bersaing di lokasi netral karena kaki adalah posisi tim.

Keuntungan setengah (1/2) dari uang taruhan untuk hasil imbang yang diberikan kepada tim disebut miskin (1/4). Misalnya, jika Anda menginvestasikan 5 juta dalam pertandingan Jerman vs Portugal, di mana ia diberi 1/4 yang mengerikan, hasilnya adalah hasil imbang. Jika kami bertaruh di Jerman, kami kehilangan setengah dari 2,5 juta taruhan kami; jika kita bertaruh pada Portugal, taruhan lawan akan membayar kita 2,5 juta. Pihak yang menang akan menerima 5 juta jika pertandingan seri, sedangkan tim yang kalah akan menerima 5 juta.

3. Kasino online

Mainkan game ini dengan mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh agen melalui situs web agen online. Selanjutnya, Anda menunggu untuk mendapatkan id anggota game, maka game tersebut dapat diakses atau dapat dimainkan

4. Poker online

Cara bermain poker bisa dilakukan dengan memiliki kombinasi 5 kartu yang dianggap memiliki nilai terbesar. Pemain dengan nilai kartu terbesar dianggap sebagai pemenang.

5. Selikuran

Blackjack adalah permainan kartu yang memiliki lebih banyak pemain daripada permainan kasino lainnya. Dalam game ini Anda harus belajar strategi misalnya:

- a. Mempelajari nilai kartu, setiap kartu memiliki nilainya masing-masing dengan tujuan mengalahkan dealer dan agar kartu kita tidak terbakar
- b. Mempelajari opsi kami

Keuntungan kasino dengan menjadikan pemain sebagai pemasang pertama.

4. Tanggung Jawab Pelaku Judi Online

Menurut Van Hamel, pertanggungjawaban hukum adalah keadaan normal dari pemikiran dan keterampilan yang melibatkan tiga jenis kemampuan, yaitu 1) kemampuan untuk memahami makna dan konsekuensi nyata dari tindakan sendiri, 2) kemampuan untuk menyadari bahwa tindakan-tindakan tersebut melanggar ketertiban umum, 3) kemampuan untuk memiliki kehendak untuk melakukannya. (Eddy dan Hiariej) Simons mendefinisikan tanggung jawab hukum sebagai keadaan psikis, sehingga penerapan sanksi pidana dari perspektif publik dan individu dianggap tepat. Menurut Simons, dasar tanggung jawab dalam hukum pidana adalah keadaan psikologis tertentu pada pelaku tindakan pidana dan hubungan antara situasi dan tindakan yang dilakukan sehingga pelaku dapat dipertanggungjawabkan atas tindakannya.

Pendekatan sosial-budaya merupakan upaya preventif yang dapat dilakukan untuk mencegah orang tergoda untuk berjudi, baik secara konvensional maupun melalui internet, karena merupakan tindakan kriminal. Sementara itu, pendekatan hukum dilakukan secara represif setelah adanya tindakan pidana perjudian terungkap. Pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) untuk mengatasi tindakan pidana perjudian online yang terjadi saat ini. Undang-Undang ITE mengatur berbagai aktivitas di dunia maya, termasuk tindakan-tindakan yang dilarang karena melanggar hukum dan memiliki unsur pidana. Meskipun kejahatan siber tidak diatur secara spesifik dalam satu perundang-undangan tertentu, Undang-Undang ITE telah mengatur kejahatan siber, termasuk perjudian online, yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan yang dilarang.

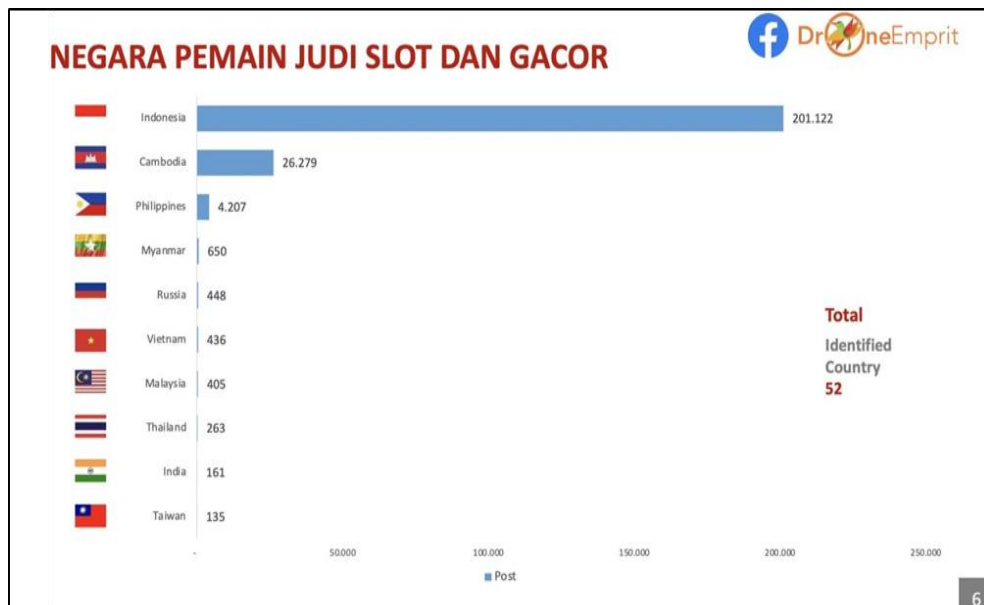
5. Menentukan Locus Delicti dan Tempus Kejahatan Perjudian Daring

Locus Delicti dalam Black's Law Dictionary didefinisikan sebagai tempat di mana pelanggaran dilakukan; lokasi insiden terbaru yang diperlukan untuk menetapkan tanggung jawab aktor). Sebaliknya, tempus didefinisikan sebagai waktu; periode yang telah ditentukan. (Bryan) Jika dipahami dengan benar, lokasi dan waktu pelaksanaan pidana disebut sebagai lokus dan tempus. Mengetahui lokus sangat penting untuk memastikan apakah tindak pidana tersebut tercakup dalam hukum pidana Indonesia atau tidak. Pilih kejaksaan dan pengadilan mana yang akan menangani masalah ini sehubungan dengan Pasal 2 hingga 8 KUHP. Ini ada hubungannya dengan keterampilan relatif. Sangat penting untuk memahami tempus karena hal-hal berikut: Pasal 1 KUHP (apakah tindakan yang dimaksud ilegal pada saat itu dan terkait dengan prinsip legalitas); Pasal 44 KUHP (apakah terdakwa mampu bertanggung jawab pada saat itu); Pasal 45 KUHP (apakah terdakwa berusia 16 tahun pada saat tindakan); dan Pasal 79 KUHP (vernet atau kadaluarsa, dihitung mulai hari setelah kejahatan terjadi). (1993, Moljatno) Berikut adalah beberapa teori locus delicti yang sering diterapkan di Indonesia: (Sudarto, 1990)

- a. Teori aksi material (leer van lichamelijke daad)
- b. Teori alat yang digunakan (leer van het instrument).
- c. Theory of effect (leer van het gevolg)

Ada situasi di mana petugas penegak hukum merasa sulit untuk menentukan lokasi dan waktu insiden perjudian online. Metode penentuan terbaik dapat digunakan untuk menentukan lokasi dan waktu kejahatan judi online yang dilakukan oleh aktor yang ketahuan bermain poker online di ruang publik seperti warnet. Dalam hal aparat penegak hukum menangkap pelaku, akun milik tersangka pelaku judi online dapat diperiksa di media komputer atau telepon. Saat menyelidiki komputer yang dicurigai digunakan untuk perjudian online, petugas penegak hukum dapat menggunakan pencitraan untuk mencari bukti bahwa mesin tersebut telah sering

digunakan untuk mengakses situs web perjudian atau rekening bank yang telah digunakan untuk mentransfer sejumlah uang tertentu ke rekening yang dimiliki oleh penyedia layanan perjudian online. Dengan menggunakan alamat IP pengguna atau data dari log komputer, temuan pencitraan juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi lokasi dan waktu pelaku kejahatan perjudian online. Ketika sebuah perusahaan taruhan berbasis internet menjalankan operasinya, server terkomputerisasi mereka dapat digunakan untuk menarik pemain lain.. Ini dapat diverifikasi dengan melihat melalui log server, yang berisi informasi pemain dan informasi akun yang digunakan untuk mentransfer dana ke penyedia layanan perjudian atau untuk menerima kemenangan dari perjudian online. Berdasarkan alamat IP orang yang mengunjungi situs web yang dikelola server, lokasi pemain juga dapat ditentukan dari data server.



Sumber: pendiri Drone Emprit, Ismail Fahmi, melalui akun twitternya, @ismailfahmi

Pada foto di atas, sudah ada sejumlah pemain judi online aktif di Indonesia, berdasarkan hasil penelitian dan data terbaru, judi online di Indonesia telah menjadi masalah serius. Berdasarkan jajak pendapat, Indonesia memiliki jumlah pemain slot dan gacor tertinggi di seluruh dunia — 201.122 — menjadikannya negara teratas. Selain itu, kecenderungan Indonesia terhadap perjudian online masih terus berkembang; dari tahun 2017 dan 2022, total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Selain itu, PPATK mengungkapkan bahwa 2,19 juta orang berpenghasilan rendah atau miskin, atau 79% dari semua penjudi online di Indonesia, adalah penjudi online. Kekhawatiran telah dikemukakan oleh peningkatan perjudian internet ini, terutama karena hal itu mempengaruhi berbagai demografi, seperti pejabat pemerintah, ibu rumah tangga, dan pelajar.

Selain itu, pemberantasan judi online di Indonesia juga terhambat dengan munculnya situs atau aplikasi judi online dengan nama yang berbeda, meskipun aksesnya telah terputus. Pemerintah telah berusaha mengatasi masalah ini dengan memblokir situs perjudian online dan memotong akses ke konten perjudian. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir hampir 1 juta slot judi online di jagat maya Indonesia. Selain itu, Kominfo juga telah memutus akses atau take down ribuan konten judi online.

Meskipun demikian, masalah perjudian online di Indonesia tetap menjadi perhatian serius, terutama karena melibatkan sejumlah besar pemain dan dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkannya. Upaya pemberantasan dan pemantauan yang lebih ketat mungkin diperlukan untuk mengatasi masalah ini. (Narasi, 2023)

Kesimpulan

1. Permainan judi online yang dilakukan oleh masyarakat merupakan hasil interaksi sosial, didukung oleh sistem judi online yang sangat mudah diakses melalui internet membuat orang tertarik untuk bermain judi online. Alhasil, Indonesia menjadi negara nomor 1 dengan pemain judi slot dan gacor di dunia.
2. Akibat lemahnya pengawasan penegak hukum di Indonesia terhadap undang-undang yang mengatur tentang teknologi informasi, mengakibatkan pelaku judi online masih merasa nyaman dan aman dalam melakukan perjudian online
3. Masyarakat tidak mematuhi peraturan hukum dan perundang-undangan UU ITE sehingga pemain judi online berkembang di Indonesia.
4. Kebiasaan orang-orang yang menganggap perjudian sebagai tindakan umum mendukung terjadinya perjudian online

Referensi

- Amiruddin dan Zaenal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- <http://www.balipost.com>. Diakses tanggal 20 November 2023 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Rajawali Press, Jakarta.
- Kerta Negara, 2017, “*Vidio: Bandar Judi Online Diburu Ke Jakarta*”
- Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung.
- Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengabtar*, Kencana, Jakarta.
- PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Santoyo, 2008, *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Hukum, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Volume 8, Nomor 3.
- Siswanto Sunarso, 2009, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi kasus Prita Mulyasari*, Rienaka Cipta, Jakarta.
- Soerjono Soekanto, 2014, *Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Penegakan Hukum*, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia