

Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online Oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

Syahreva Smaradahana Fakayun Libasae¹, Wahyu Priyanka Nata Permana²

Abstract

Problems in the study related to the enforcement of online gambling criminal law by the DIY Regional Police and obstacles in the enforcement of online gambling criminal law by the DIY Regional Police. The purpose of this study is to determine the enforcement of online gambling criminal law by the DIY Regional Police. The research method uses empirical legal research. The approach method uses sociological juridical. Based on the research, the author concludes that the enforcement of online gambling criminal law by the DIY Regional Police is carried out with preemptive, preventive and repressive steps through the penal and non-penal channels. Obstacles in the enforcement of online gambling criminal law by the DIY Regional Police are caused by legal factors, law enforcement factors, facilities and infrastructure factors, community factors and cultural factors. The DIY Regional Police should be more persistent in implementing preemptive, preventive and repressive steps through the penal and non-penal channels. There are also updates related to the laws governing online gambling related to the media used to play gambling until the sanctions and punishments are increased.

Keywords: Online Gambling, DIY Regional Police, Law Enforcement, Criminal Act.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian terkait penegakan hukum tindak pidana judi online oleh Polda DIY serta hambatan dalam penegekan tindak pidana judi online oleh Polda DIY. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penegakan hukum tindak pidana judi online oleh Polda DIY. Metode penelitian ini menggunakan penelitian hukum empiris. Metode pendekatan menggunakan yuridis sosiologis. Berdasarkan penelitian, penulis menyimpulkan bahwa penegakan hukum tindak pidana judi online oleh Polda DIY dilakukan dengan langkah preemtif, preventif dan represif jalur penal dan jalur non penal. Hambatan dalam penegakan tindak pidana judi online oleh Polda DIY diakibatkan oleh faktor hukum, faktor penegak hukum, faktor sarana dan fasilitas, faktor masyarakat dan faktor kebudayaan. Sebaiknya Polda DIY lebih gigih dalam melaksanakan langkah preemtif, preventif dan represif jalur penal maupun non penal. Terdapat pula pembaruan terkait undang-undang yang mengatur tentang perjudian online terkait media yang digunakan untuk bermain judi hingga sanksi dan hukumannya diberatkan.

Kata kunci: Judi Online, Polda DIY, Penegakan Hukum, Tindak Pidana.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat dapat menimbulkan dampak kejahatan, segala bentuk informasi yang bersifat global mudah diakses kapanpun dengan bantuan internet atau disebut dengan dunia maya. Kejahatan yang terjadi di ranah internet atau dunia maya dinamakan dengan *cybercrime*. Menurut Widodo kejahatan dunia maya atau *cybercrime* adalah seseorang atau sekelompok orang atau korporasi yang sengaja melakukan kejahatan dengan memanfaatkan komputer atau sistem komputer atau jaringan komputer sebagai alat atau sarana kejahatan. Kejahatan dunia maya berbeda dengan kejahatan

¹ Syahreva Smaradahana Fakayun Libasae, Mahasiswa Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, 2019, E-mail: 19410571@students.uii.ac.id

² Wahyu Priyanka Nata Permana, S.H., M.H., Dosen Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, E-mail: 154101308@uii.ac.id

tradisional dari segi karakteristik. Karakteristik *cybercrime* sangat unik, meskipun hukum pidana konvensional sebagaimana yang berlaku di Indonesia dapat digunakan hakim sebagai dasar hukum untuk mengadili pelaku *cybercrime*, tetapi dalam praktiknya terdapat banyak keterbatasan, dari segi unsur tindak pidana maupun pertanggungjawaban.³ Dunia *cybercrime* terdapat berbagai macam jenis kejahatan yang meresahkan dan menimbulkan masalah sosial. Salah satunya yang sedang marak terjadi di lingkungan masyarakat adalah perjudian yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan internet atau lebih dikenal dengan judi *online*.

Berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai 190 triliun rupiah, kepala PPATK menyebutkan telah merebaknya aktivitas judi *online* yang ada di Indonesia dengan 25 kasus judi *online* yang telah dilaporkan kepada aparat penegak hukum dari tahun 2019 hingga tahun 2022.⁴ Kominfo dalam hal ini telah melakukan langkah tegas dengan memblokir 566.332 ribu konten judi *online* sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 dengan rincian, sebanyak 84.484 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2018, 78.306 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2019, 80.305 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2020, 204.917 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2021, sementara 118.302 ribu konten perjudian *online* hingga Agustus 2022.⁵

Perkembangan teknologi informasi di kota Yogyakarta yang lumayan pesat menjadikan kegiatan perjudian *online* dapat dengan mudah diakses. Sepanjang tahun 2022 Direskrimsus Polda Daerah Istimewa Yogyakarta berhasil mengungkap 43 kasus *cybercrime* yang terdiri atas penipuan online 14 kasus, illegal akses 6 kasus, pornografi 16 kasus, judi *online* 3 kasus, SARA 1 kasus, pencemaran nama baik 2 kasus dan ujaran kebencian 1 kasus.⁶ Kepadatan penduduk mengakibatkan keterbatasan sumber-sumber pokok, keterbatasan lapangan pekerjaan, menghambat proses peningkatan kualitas masyarakat, dan persaingan antar penduduk yang pada akhirnya berujung pada tindakan kriminal.⁷

Perjudian termasuk dalam pelanggaran hukum dan diatur dalam hukum Indonesia yang menjerat pelaku maupun penyelenggara. Pasal yang berkaitan dengan hal ini, secara umum terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan didalam Pasal 45 ayat (3) Undang-undang Nomor 1 Tahun

³ Widodo, 2009, *Sistem Pemidanaan dalam Cybercrime*, Cetakan ke 1, Yogyakarta, Laksbang Mediatama, hlm 15.

⁴ <https://nasional.kompas.com/read/2022/08/22/22292241/ppatk-25-kasus-judi-online-telah-dilaporkan-nilainya-capai-ratusan-triliun>, diakses pada tanggal 22 September 2023, pukul 23.58

⁵ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/kementerian-kominfo-blokir-566-ribu-konten-judi-online-sejak-2018>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 05.28

⁶ <https://yogya.inews.id/berita/kasus-cyber-crime-mendominasi-di-2022-polda-diy-waspada-perkara-terus-meningkat/all>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 00.01

⁷ Rafli Muhammad Sabiq dan Nunung Nurwati, Pengaruh Kepadatan Penduduk Terhadap Tindakan Kriminal, *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, Edisi No. 2, Vol. 3, 2021

2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 45 ayat (3) Undang-undang No 1 Tahun 2024 (selanjutnya disingkat dengan UU ITE).

Penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* tidak lepas dari pembuktian dalam ranah pidana yang merupakan usaha untuk mencari kebenaran materil telah terjadinya tindak pidana dan tersangka.⁸ Perjudian *online* termasuk dalam kejahatan dalam ruang siber atau *cybercrime*, oleh karena itu diperlukan juga alat bukti elektronik yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁹

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa yang menjadi hambatan dalam penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum empiris dengan pendekatan yuridis sosiologis, Dalam hal ini pendekatan yuridis sosiologis menekankan penelitian untuk memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan cara turun langsung dan melakukan wawancara pada penyidik Direktorat Reserse Kriminal Khusus (ditreskrimsus) Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta terkait penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* di ranah hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pemilihan lokasi dalam penelitian ini didasarkan dari ruang lingkup yang dekat dengan penulis. Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder dan menggunakan Teknik analisis data deskriptif kualitatif, yang berisi kegiatan pengklasifikasikan data, wawancara, *editing*, penyajian hasil analisis dalam bentuk narasi, dan pengambilan kesimpulan. Penelitian terkait penegakan hukum tindak pidana judi *online* sudah beberapa kali dilakukan. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat perbedaan fokus pembahasan berdasarkan objek dan subjek terhadap penegakam hukum di setiap daerah di Indonesia.

⁸ H Sugeng Tiyarto, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Cetakan Kedua, Genta, Yogyakarta, 2015, hlm 33.

⁹ Adami Chazawi, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hlm 4

Hasil dan Pembahasan

1. Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online Oleh Polda DIY

Kepolisian memiliki peran penting dalam sistem peradilan pidana di Indonesia, karena sistem peradilan pidana dimulai dari kepolisian. Pada wilayah Yogyakarta dibawah naungan Polda DIY terdapat beberapa Polsek maupun Polres yang bertanggungjawab atas berjalannya sistem peradilan pidana yang memiliki peran dan tugas dalam melakukan penyelidikan dan penyidikan berdasarkan Pasal 14 ayat (1) huruf g UU Kepolisian yang berbunyi “kepolisian berwenang melakukan penyelidikan dan penyidikan semua tindak pidana sesuai hukum acara pidana dan peraturan perundang-undangan lainnya”.¹⁰

Dalam penegakan hukum tindak pidana judi online, Polda DIY melakukan beberapa langkah-langkah dalam upaya penanggulangan kejahatan seperti langkah represif baik melalui jalur penal maupun jalur non penal dan langkah preventif ataupun preemtif. Langkah represif dengan jalur penal merupakan serangkaian upaya atau tindakan yang dimulai dari penyelidikan, penyidikan dan penyerahan berita acara pemeriksaan pada penuntut umum untuk dihadapkan ke sidang pengadilan yang dilakukan oleh Polda DIY. Langkah represif dengan jalur non penal dilakukan Polda DIY dengan tidak memproses kasus judi *online* lebih lanjut dengan hanya memberikan penyuluhan terkait bahaya dan dampak perjudian *online* bagi para pelaku pemain judi *online*.

Langkah preventif dilakukan Polda DIY dengan patroli siber guna menyusuri berbagai situs-situs yang terdeteksi mengandung muatan judi *online* dan juga dari laporan-laporan masyarakat yang masuk ke Kepolisian mengenai situs maupun media yang dicurigai terdapat konten judi *online*. Patroli siber juga dilakukan disaat terdapat kasus endorse judi *online* oleh influencer yang sedang diproses, dari situs yang diendorse tersebut Kepolisian melakukan pengembangan dengan menyusuri situs-situs yang terkait dengan situs yang diendorse oleh pelaku tersebut. Kepolisian melalui Bareskrim Polri bekerja sama dengan Kominfo dalam memberantas judi *online* dengan menyusuri situs-situs yang mengandung judi *online* dan pihak Kepolisian mengumpulkannya dalam bentuk sebuah berkas yang nantinya akan dilaporkan kepada Kominfo untuk diproses dan dilakukan pemblokiran atas situs-situs tersebut.

Polda DIY juga melakukan langkah preemtif dengan terjun langsung ke masyarakat dari memasang himbauan di berbagai *platform* seperti billboard, media cetak dan media online mengenai bahaya atau dampak judi *online* dan juga melakukan sosialisasi di berbagai kalangan masyarakat mulai dari tingkat lembaga pendidikan SMA.¹¹

¹⁰ Undang-undang Kepolisian, Pasal 14 ayat 1.

¹¹ Wawancara dengan Bripda Alfian Nurfauzi, Banit Subdit 5 Siber, di Yogyakarta, 14 Agustus 2024.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penulis dengan orang atau kelompok yang bertanggung jawab atas tindak pidana judi online di Polda DIY, menuturkan bahwa telah menangani dan menerima beberapa laporan mengenai praktek judi *online* mulai dari yang kasusnya ditangani hingga naik ke meja persidangan atau yang kasusnya hanya berakhir dengan jalur non penal di polsek terkait yang berada dibawah naungan Polda DIY dengan berakhir hanya diberikan penyuluhan saja. Berikut contoh kasus yang pernah/sedang di proses Polda DIY atau instansi dibawahnya:¹²

Tabel 1.

Kasus yang pernah/sedang di proses Polda DIY

No	Tersangka	Peran	Pasal	Tahapan
1.	GB (23), AS (22), MI (23), LA (23), MK (22), dan KS (49)	Endorse/ mengiklankan konten yang bermuatan judi <i>online</i>	Pasal 27 ayat 2 jo Pasal 45 ayat 3 UU ITE	Lanjut
2.	GY (19) dan NL (20)	Bermain judi <i>online</i>	Pasal 303 jo 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat 2 jo 45 ayat 3 UU ITE	Dihentikan
3.	JL (35)	Bermain judi <i>online</i> yang mengakibatkan KDRT	Pasal 303 jo 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat 2 jo 45 ayat 3 UU ITE	Dihentikan

Sumber: Wawancara dengan Bripda Alfian Nurfauzi, Banit Subdit 5 Siber, Yogyakarta, 14 Agustus 2024.

Kasus pada poin nomor 1 berasal dari sumber tindakan pengetahuan atau temuan penyelidikan atau penyidik Polda DIY dalam operasi patroli siber yang rutin dilakukan, patroli siber dilakukan tidak hanya menyusuri situs-situs atau web yang menyediakan konten judi *online* tetapi patroli siber juga dilakukan di berbagai media sosial seperti instagram, facebook, X, tiktok dan lain sebagainya. Patroli siber yang dilakukan di media sosial dilakukan untuk melakukan penyelidikan guna mencari keterangan dan mengumpulkan bukti atas seseorang yang dicurigai melakukan suatu peristiwa hukum dengan mengendorse atau mempromosikan konten yang bermuatan judi *online* di akun media sosial pribadi seseorang tersebut. Dari patroli siber tersebut, penyelidikan mengumpulkan bukti awal berupa tangkapan layar dari media sosial para pelaku GB (23), AS (22), MI (23), LA

¹² *Ibid.*

(23), MK (22), dan KS (49) yang kedatangan mempromosikan atau mengendorse konten bermuatan judi *online*, penyidik kemudian membuat berita acara dan laporan pada penyidik agar dapat dilakukan pemeriksaan, penggeledahan, penyitaan bahkan penangkapan terhadap para pelaku. Dari bukti permulaan berupa tangkapan layar akun media sosial para pelaku, penyidik mencari alamat para pelaku kemudian melakukan penggeledahan dan pemeriksaan. Penggeledahan dan penangkapan para pelaku dilakukan di berbagai tempat kediaman pelaku, ada yang di kosan dan kontrakan. Atas hasil pemeriksaan dan penggeledahan penyidik mengamankan 6 buah handphone pribadi milik pelaku yang berisi percakapan antara pelaku dan bandar dan 6 kartu ATM pribadi milik pelaku yang digunakan dalam proses transaksi judi *online* untuk dijadikan barang bukti, penyidik melakukan pencetakan rekening koran dari 6 kartu ATM tersebut untuk dijadikan barang bukti atas laporan transaksi keuangan yang dilakukan oleh pelaku dan bandar. Dikarenakan barang bukti yang didapatkan penyidik cukup kuat, penyidik kemudian melakukan penangkapan dan penahanan terhadap pelaku. Berdasarkan hasil penyelidikan dan penyidikan dengan bukti yang cukup kuat, penyidik kemudian melimpahkan berkas perkara ke pengadilan agar dapat diproses lebih lanjut oleh jaksa penuntut umum. Disaat penuntut umum sedang memproses surat dakwaan tersangka, Polda DIY kemudian melakukan konferensi pers kepada publik dan media terkait informasi perkembangan kasus yang sedang ditangani. Pada saat penulis menulis informasi ini, perkembangan kasus ini masih di tahap pembuatan surat dakwaan oleh penuntut umum.

Kasus yang ditangani Polda DIY dalam poin 2 dan 3 memiliki kesamaan dalam prakteknya, seluruh pelaku dalam poin tersebut merupakan orang yang bermain judi *online* melalui media elektronik handphone.

Kasus dalam poin nomor 2 berasal dari sumber tindakan laporan masyarakat kepada kepolisian bahwa telah terjadi tindak pidana judi *online*. Berdasarkan laporan tersebut, Polres Gunung Kidul melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap pelaku GY (19) dan NL (20) dengan mencari keterangan serta barang bukti dan melakukan pemeriksaan, penggeledahan dan langsung melakukan penangkapan pada saat itu juga dikarenakan pelaku tertangkap tangan sedang melakukan tindak pidana bermain judi *online*. Kedua pelaku kemudian dibawa ke Polres Gunung Kidul oleh penyidik untuk diperiksa lebih lanjut, penyidik dalam proses penyidikan tersebut memilih menyelesaikan peristiwa hukum ini dengan jalur non penal, penyidik melakukan penghentian penyidikan atas dasar mempertimbangkan kepentingan masyarakat dan sosial. Kedua pelaku tersebut sempat dilakukan penahanan beberapa jam sembari menunggu kedua orang tua pelaku datang ke Polres Gunung Kidul untuk menjemputnya, penyidik kemudian melakukan penyuluhan dan pembinaan kepada pelaku dan kedua orang tuanya tentang dampak dan bahaya

perjudian, kedua pelaku kemudian dipulangkan dan diharuskan melakukan wajib lapor ke Polres Gunung Kidul dalam beberapa waktu.

Kasus dalam poin nomor 3 berasal dari sumber tindakan aduan di Polres Sleman yang dilakukan oleh seorang istri atas tindakan suaminya (JL 35 tahun) yang melakukan KDRT akibat dampak dari kecanduan judi *online*. Atas peristiwa hukum tersebut, Polres Sleman melakukan penyelidikan dan penyidikan dengan mencari keterangan lebih lanjut dari sang istri yang dijadikan saksi. Dari pemeriksaan aduan tersebut penyidik menyimpulkan bahwa peristiwa hukum yang terjadi merupakan suatu tindak pidana judi *online* yang mengakibatkan KDRT, pelaku dapat dijerat dengan UU PKDRT dan Pasal Perjudian *online* (Pasal 303 dan 303 bis KUHP jo Pasal 27 ayat 2 UU ITE). Penyidik kemudian melakukan penggeledahan dan penyitaan terhadap tersangka JL dan melakukan penangkapan. Dari keterangan saksi, penyidik mendapatkan bukti bahwa pelaku melakukan penelantaran terhadap anak dan istri dengan tidak memberi nafkah dan menjual barang-barang di dalam rumah, sedangkan berdasarkan penggeledahan atas handphone milik pelaku terdapat bukti mutasi rekening dengan transfer bank secara berturut-turut dengan nama yang sama kepada seorang yang dicurigai bandar judi *online*. Pelaku juga sempat ditahan selama 1x24 jam, tetapi ditengah berjalannya proses penyidikan ini, pengadu (istri) melakukan rekonsiliasi dengan berakhir damai dengan memberikan kesempatan bagi pelaku untuk melakukan permintaan maaf dan memperbaiki perilakunya dan pengadu kemudian mencabut aduannya di Polres Sleman. Oleh karena itu penyidik melakukan penghentian penyidikan dikarenakan korban menarik aduan.

Kasus judi *online* yang ditangani Polda DIY terhadap pelaku yang kedapatan bermain judi *online* berakhir secara non penal, pelaku yang kedapatan bermain judi *online* hanya diberikan penyuluhan terkait dampak negatif perjudian kemudian dipulangkan, tindakan represif dengan jalur penal atas kasus perjudian *online* di Polda DIY yang naik hingga ke persidangan hanyalah kasus yang pelakunya melakukan endorse dengan menyebarluaskan konten yang mengandung muatan perjudian *online*.

Jalur non penal yang sering diambil Polda DIY dalam menangani pelaku yang bermain judi *online* dilakukan karena beberapa faktor. Penyidik di Polda DIY cenderung lebih memilih penyelesaian dengan jalur non penal karena jika diproses hingga ke persidangan ditakutkan mempengaruhi kredibilitas penyidik dalam memahami aturan hukum, aturan yang sering digunakan dalam menjerat pemain judi *online* seringkali menggunakan aturan hukum yang mengatur perjudian konvensional bukan perjudian *online*. Keterbatasan SDM dan juga biaya dalam menangani banyaknya pelaku yang bermain judi *online* juga menjadi suatu faktor, Polda DIY dalam menangani kasus judi *online* lebih fokus dalam mengejar bandar atau seorang yang menyebar luaskan konten perjudian *online*, Polda DIY lebih berambisi untuk memberantas judi *online* dari tingkatan paling atas dan cenderung

mengesampingkan yang berada dibawah-bawah seperti pelaku yang bermain judi *online*.

Peraturan mengenai perjudian dibagi menjadi dua, Pasal 303 dan 303 bis KUHP digunakan untuk mengatur perjudian konvensional dan Pasal 27 ayat 2 *juncto* Pasal 45 ayat 3 UU ITE digunakan untuk mengatur perjudian yang dilakukan secara *online*. Namun dalam prakteknya hakim sering menggunakan Pasal 303 dan 303 bis KUHP dalam menjerat pelaku kasus perjudian *online*, seperti yang terjadi dalam putusan kasus Nomor 148/Pid. Sus/2022/Pn Jmb dan 149/Pid.Sus/2022/Pn Jmb yang tidak sesuai dengan asas *lex specialis derogat lex generalis* sebagaimana diatur dalam Pasal 63 ayat (2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang dalam hal ini seharusnya menggunakan Pasal 27 ayat 2 UU ITE yang mengatur secara khusus dalam tentang perjudian *online*. Oleh karena itu, jika ada perjudian *online* tetapi didakwa dengan aturan perjudian konvensional atau menggunakan KUHP, maka apabila suatu tindak pidana diatur oleh lebih dari satu ketentuan hukum, maka majelis hakim harus memberikan kepastian hukum dan menggunakan aturan yang bersifat khusus tersebut, mengingat dalam hukum pidana diketahui berlakunya asas *lex specialis derogate legi generalis* yang berarti bahwa aturan yang bersifat khusus dapat mengesampingkan aturan yang bersifat umum.¹³

Padahal telah ada putusan hakim yang menjerat pelaku yang bermain judi *online* dengan aturan umum yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP dan terkesan mengesampingkan aturan khusus yaitu Pasal 27 ayat 2 UU ITE. Terlepas dari putusan hakim tersebut benar atau efektif yang jelas sudah ada pelaku bermain judi *online* yang dipidana penjara. Tetapi Polda DIY lebih memilih melakukan tindakan non penal dalam mengatasi pelaku yang bermain judi *online* dengan faktor dan kendala yang ada.

2. Hambatan Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online Oleh Polda DIY

Tindak pidana *cybercrime* sangatlah kompleks, para pelaku bisa dibidang orang-orang yang cerdas dalam bidang teknologi, internet dan aplikasinya, tetapi sangat disayangkan dari kelebihan tersebut digunakan untuk hal-hal yang merugikan. Tempat terjadinya *cybercrime* berada di ruang/wilayah maya (*cyberspace*) sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi hukum negara mana yang berlaku terhadapnya bahkan perbuatan tersebut seringkali dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara.

Judi *online* yang termasuk dalam *cybercrime* juga memiliki kinerja yang hampir sama dengan kejahatan siber lainnya, *cyberspace* menjadi lahan yang ditempati para bandar judi *online* dalam menyediakan situs-situs/link judi *online*. Dengan berbekal jaringan internet dan perangkat elektronik yang

¹³ Ernita Kudadiri, Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online, *Journal Of Criminal Law*, No. 1, Volume 4, 2023, hlm 13-14

dapat membuka situs seperti handphone, laptop, tablet atau perangkat sejenisnya seorang dengan mudah dapat mengakses situs judi *online* tersebut.¹⁴

Hambatan dalam penegakan hukum menurut Soerjono Soekanto diakibatkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, Polda DIY dalam mengatasi tindak pidana *cybercrime* seperti judi *online* pada prakteknya juga memiliki beberapa hambatan.

Pertama, Undang-undang. Dasar hukum yang menjadi acuan bagi aparat penegak hukum memberantas judi *online* memiliki celah didalamnya. Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang perjudian konvensional dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur mengenai perjudian *online*. Hukum yang mengatur bagi pemain judi terdapat dalam Pasal 303 bis KUHP ayat (1) dan (2) yang berbunyi “barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303” dan “barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian ini”, pasal ini mengatur bagi seorang yang melakukan judi secara terang-terangan atau secara langsung di suatu tempat beramai-ramai seperti bermain kartu, sabung ayam dan sejenisnya. Yang terhitung dalam permainan judi juga mengenai pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu dan juga segala pertarungan yang lain-lain. Tetapi dalam pasal ini tidak menjelaskan bagi pelaku yang bermain judi melalui media internet atau judi *online* dengan menggunakan handphone, tablet, laptop atau sejenisnya.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjadi undang-undang dalam praktek judi *online* dengan bunyi “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” secara tegas menjerat bandar atau pelaku penyedia jasa judi *online* atau seorang yang membuat program dalam hal ini web atau situs bermuatan judi bahkan bagi seseorang yang mempromosikan konten yang mermuatan judi. Seseorang yang bermain judi *online* tidak dapat dikenakan pasal tersebut secara tunggal karena nantinya akan ada yang menaungi pasal dengan unsur bermain judi yaitu dalam Pasal 303 KUHP. Berdasarkan penjelasan tersebut, UU ITE ini hanya menjerat bagi mereka yang menyediakan tempat atau menyebarkan sarana perjudian sehingga dapat diakses bagi banyak orang secara *online* di suatu web, situs atau bahkan aplikasi.

Polda DIY dalam melakukan penegakan hukum, mengincar akar permasalahan ini yaitu bandar atau penyedia jasa dari judi *online* yang beroperasi di *cyberspace* wilayah Indonesia terhalang hukum dari negara lain.

¹⁴ *ibid*

Bandar atau selaku orang yang bertanggungjawab atas praktek judi *online* melakukan aksinya melalui markas besarnya yang terletak di luar negara Indonesia tepatnya negara Kamboja. Hukum di negara Kamboja melegalkan adanya aktifitas perjudian, dasar hukum inilah yang digunakan para bandar judi *online* untuk berlindung dari penegakan hukum negara Indonesia. Walaupun pusat operasional praktek judi *online* jauh dari lingkup wilayah negara Indonesia, akan tetapi dengan kemajuan teknologi zaman sekarang memungkinkan untuk bandar judi *online* membuat dan menyebarkan situs judi *online* menembus batas *cyberspace* dalam lingkup negara Indonesia.

Ekstradisi merupakan salah satu cara untuk meringkus para bandar-bandar judi *online* ini. Ekstradisi secara singkat diartikan tentang pengambilan dan penyerahan atau membawa kembali seorang pelaku kejahatan dari suatu negara yang merupakan tempatnya melarikan diri dan mencari perlindungan ke negara lain yang memiliki yurisdiksi kriminal.¹⁵ Ekstradisi dilakukan melalui bantuan Interpol dengan kerja sama antara pemerintah Indonesia dan pemerintah Kamboja, namun hal ini tidak dapat dilakukan karena hukum negara Kamboja melegalkan aktifitas perjudian, hal inilah yang menjadi hambatan utama Polda DIY bahkan POLRI dalam menegakan tindak pidana perjudian *online*.

Aturan pidana yang menjerat pelaku judi *online* dinilai belum efektif dalam menjadi alat kontrol sosial terhadap masyarakat. Aturan tersebut belum secara tegas menjelaskan mengenai media yang digunakan pelaku dalam permainan judi *online* seperti handphone, laptop, komputer dan sejenisnya yang memungkinkan untuk membuka internet. Beberapa kasus atau laporan yang ditangani Polda DIY dan instansi yang berada di bawahnya mengenai orang yang kedapatan bermain judi *online* tidak diproses lebih lanjut hingga ke persidangan, tetapi hanya berakhir dengan langkah preventif melalui penyuluhan di kantor dan dipulangkan kembali. Sedangkan untuk pelaku endorse/mengiklankan konten bermuatan judi *online* di media sosialnya yang dilakukan oleh artis, public figure, atau seorang yang memiliki massa/pengikut di sosial media yang banyak dapat langsung diproses hingga ke pengadilan karena ada dasar hukum yang tegas menjeratnya.

Kedua, faktor penegak hukum, Pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum, yakni aparat penegak hukum dalam hal ini Polda DIY, sebagai aparat penegak hukum dengan sumber daya manusia yang ada diwajibkan memiliki keterampilan dan kemampuan dalam bidang IT, dikarenakan disitulah ranah judi *online* berada. Pada prakteknya Polda DIY sebagai aparat penegak hukum terkadang sedikit terlambat dalam mengikuti perkembangan IT atau karena bandar tersebut memiliki kemampuan dan

¹⁵ Dwi Melia Nirmalananda Dewi, Ekstradisi Sebagai Upaya Pencegahan Dan Pemberantasan Kejahatan Internasional, *Jurnal Analogi Hukum*, No. 1, Vol. 1, 2019

keterampilan lebih yang memicu celah baru dalam persebaran judi *online* di Indonesia.

Situs-situs judi *online* yang telah diblokir oleh Polda DIY dibantu dengan Kominfo hanya berlaku sesaat. Kompleksitas pemblokiran situs judi *online* menjadi kendala aparat penegak hukum dalam memberantas judi *online*, pertumbuhan situs yang sulit diprediksi mengakibatkan suatu situs yang telah diblokir bisa dengan mudah beroperasi kembali dengan alamat IP (*internet protocol*) yang baru tetapi muatan didalamnya masih sama persis dengan situs yang telah diblokir sebelumnya. Situs yang telah diblokir pun masih saja bisa dibuka oleh para pelaku perjudian dengan bantuan VPN (*Virtual Private Network*) yang merupakan layanan yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat koneksi internet pribadi yang terenkripsi melalui server luar negeri, VPN bekerja dengan cara menyembunyikan alamat IP pengguna dan mengenkripsi data yang dikirim dan diterima melalui jaringan publik. Beberapa server judi *online* juga ada yang sulit untuk diblokir bahkan tidak bisa untuk diblokir, jika dipaksakan untuk dilakukan pemblokiran akan merambat dan mempengaruhi server lain yang tidak terkait dengan judi *online*.

Kemampuan aparat penegak hukum dalam memahami undang-undang juga menjadi sebuah polemik, pelaku judi *online* yang telah tertangkap tangan atau terbukti dengan jelas melakukan tindakan perjudian *online* di Polda DIY atau lembaga dibawahnya hanya dilakukan tindakan hukum dengan diberikan penyuluhan saja dan tidak diproses hingga ke pengadilan padahal ini merupakan pelanggaran berat.

Minimnya motivasi dan kegigihan aparat penegak hukum dalam memberantas judi *online* juga menjadi hambatan dalam menangani hal tersebut. Faktor waktu yang dihabiskan dalam penanganan judi *online* menjadi hal yang krusial, dari tahap penyelidikan hingga tahap penyelesaian kasus memakan waktu yang terbilang cukup lama. Kerumitan dalam menangani kasus perjudian *online* dan skala yang sangat luas dari perjudian *online* membutuhkan upaya ekstra dalam pengumpulan bukti-bukti yang cukup kuat agar meyakinkan saat naik ke persidangan.

Ketiga, sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, Kurangnya jumlah sumber daya manusia dalam penegakan hukum juga menjadi suatu hambatan, dengan berkembang dan bertambahnya peredaran situs perjudian *online* dibutuhkan keselarasan dalam memahami ilmu IT. Semakin berjalannya waktu, kecerdikan bandar judi *online* juga semakin berkembang, diharapkan aparat penegak hukum dapat menyamainya atau bahkan jauh didepannya. Beberapa lembaga penegak hukum masih dianggap kurang dari segi SDM yang memiliki ilmu IT tingkat tinggi.

Perjudian online yang termasuk dalam ranah *cybercrime* memiliki poin utama tentang kecanggihan teknologi dan kecerdasan seorang yang mengoperasikannya. Seiring berkembangnya teknologi, taktik seorang dalam pengoperasiannya juga dipaksa untuk berkembang mengikutinya.

Jika dari pihak penegak hukum terlambat mengikuti perkembangan teknologi dan para pelaku *cybercrime* melesat jauh, maka dapat dipastikan kejahatan di dunia maya makin membesar dan tidak terbendung.

Faktor biaya juga menjadi penghambat yang signifikan, dalam proses penanganan judi *online* dibutuhkan alokasi dana yang besar untuk keperluan teknologi dan sumber daya manusia yang terlibat. Pengadaan alat-alat teknologi yang terbaru membutuhkan anggaran yang besar, padahal alat-alat tersebut menjadi kenduran bagi aparat penegak hukum dalam memberantas perjudian *online*. Keterbatasan anggaran tersebut membatasi kemampuan aparat penegakan hukum dalam melibatkan seluruh sumber daya yang diperlukan untuk menangani kasus-kasus perjudian *online*.

Keempat, Faktor Masyarakat. Kesadaran masyarakat mengenai dampak judi *online* dapat terbilang minim, masyarakat masih tergiur dengan kemenangan besar yang dijanjikan. Berdasarkan kasus yang pernah masuk di Polda DIY lapisan masyarakat dari yang remaja hingga orang tua semua pernah bermain judi *online*. Kurangnya pemahaman masyarakat terhadap hukum yang berlaku atau lemahnya konsekuensi hukum yang berlaku menjadi acuan masyarakat untuk tidak memperdulikan hal tersebut. Kepatuhan masyarakat terhadap hukum yang ada dapat menekan angka tindak pidana perjudian *online*, tetapi pada prakteknya hal tersebut masih jauh dari kata cukup. Aparat penegak hukum diharapkan melakukan tindakan preemtif di masyarakat untuk menekan pelaku perjudian *online*.

Kelima, Faktor Kebudayaan. Kegiatan perjudian *online* masa kini bahkan telah masuk ke ranah pergaulan hidup. Banyaknya remaja bermain judi *online* bahkan telah menjadi kebiasaan di lingkungan masyarakat. Bahkan bermain judi *online* telah dianggap biasa saja di lingkungan pergaulan remaja. Hampir semua orang di lapisan masyarakat pernah bermain judi *online* berdasarkan laporan yang masuk ke Polda DIY, dari usia masih anak-anak hingga orang tua yang bahkan telah berkeluarga pun pernah bermain judi *online*. Persebaran judi *online* yang massif menjadikan semua kalangan mudah mengakses konten perjudian, kegiatan bermain judi *online* sering dilakukan dan tersebar diberbagai tempat dari cafe-cafe, lingkungan pasar, lembaga pendidikan dan segala tempat yang memungkinkan terjadinya suatu perkumpulan. Hal ini dapat dikatakan sebagai budaya yang baru dikarenakan intensitas orang bermain judi *online* dari waktu ke waktu semakin meningkat. Diharapkan langkah preventif dan langkah preemtif dapat dilakukan Polda DIY bahkan POLRI sekalipun untuk menghentikan budaya bermain judi *online* yang kian massif ini.

Penutup

A. Kesimpulan

1. Polda DIY dalam penegakan hukum tindak pidana judi *online* telah melakukan berbagai strategi dan langkah-langkah dalam upaya

penanggulangan kejahatan judi *online* seperti langkah preemtif, preventif dan represif baik melalui jalur penal maupun non penal.

Langkah preemtif dilakukan dengan terjun langsung ke masyarakat dari memasang himbauan di berbagai *platform* seperti billboard di beberapa persimpangan jalan, media cetak seperti surat kabar dan media online seperti sosial media kepolisian mengenai bahaya atau dampak judi *online* dan juga melakukan sosialisasi di berbagai kalangan masyarakat mulai dari tingkat lembaga pendidikan SMA.

Langkah preventif dilakukan dengan patroli siber yang dilakukan secara rutin selama jam kerja di berbagai situs-situs yang terdeteksi mengandung muatan judi *online* dan juga dari laporan-laporan masyarakat yang masuk ke Kepolisian mengenai situs maupun media yang dicurigai terdapat konten judi *online*. Situs atau web yang bermuatan judi *online* tersebut akan dikumpulkan dalam bentuk berkas yang nantinya diserahkan kepada Kominfo untuk ditindaklanjuti dengan melakukan pemblokiran.

Langkah represif melalui jalur penal dilakukan melalui serangkaian upaya atau tindakan yang dimulai dari penyelidikan, penyidikan dan penyerahan berita acara pemeriksaan pada penuntut umum untuk dihadapkan ke sidang pengadilan. Sedangkan langkah represif melalui jalur non penal dilakukan dengan tidak memproses kasus judi *online* lebih lanjut dan hanya memberikan penyuluhan mengenai dampak dan bahaya judi online, jalur non penal diterapkan pada pemain judi *online* yang dilaporkan atau kedapatan bermain judi *online*.

Perjudian *online* yang ditangani Polda DIY pada kasus dalam poin 2 dengan tersangka GY (19) dan NL (20) dan kasus dalam poin 3 dengan tersangka JL (35) sebagai pelaku yang bermain judi *online* berakhir dengan tindakan represif jalur non penal dengan diberikan penyuluhan, sedangkan pada kasus dalam poin 1 dengan terdakwa GB (23), AS (22), MI (23), LA (23), MK (22), dan KS (49) sebagai pengiklan atau seorang yang menyebarkan konten bermuatan judi *online* pada akun sosial media dilakukan tindakan represif jalur penal hingga naik ke persidangan.

2. Hambatan Polda DIY dalam menegakkan hukum tidak pidana judi *online* terkendala beberapa faktor seperti faktor hukum, aparat penegak hukum, sarana dan fasilitas, masyarakat, dan kebudayaan.

Faktor hukum mengenai Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP untuk perjudian konvensional dan Pasal 27 ayat 2 UU ITE untuk perjudian *online* sering keliru/terbalik dalam menjerat pelaku perjudian *online*.

Faktor aparat penegak hukum melalui SDM yang ada dinilai kurang sigap dalam melakukan tindakan preemtif, preventif dan represif dalam penegakan hukum perjudian *online*.

Faktor sarana dan fasilitas yang mendukung aparat penegak hukum dinilai kurang memumpuni untuk mengimbangi bandar atau penyedia layanan judi *online* dalam melancarkan aksinya, faktor biaya terkait alokasi dana yang besar untuk keperluan teknologi dan SDM yang terlibat dirasa belum cukup bahkan kurang.

Faktor masyarakat dalam menyikapi perjudian *online* masih cenderung lemah pemahamannya, lemahnya konsekuensi hukum yang berlaku dan kepatuhan masyarakat menjadi poin utama dalam tersebarnya tindak pidana perjudian *online*.

Faktor kebudayaan mengenai kebiasaan masyarakat ketika berkumpul pasti tidak jauh dari praktek permainan judi *online*, dari perkumpulan anak-anak hingga orang tua pasti pernah bermain judi *online*.

B. Saran

1. Sebaiknya Polda DIY diharapkan lebih gigih dalam melaksanakan langkah preventif dan preemtif dengan ruang lingkup yang lebih luas, himbauan mengenai bahaya dan dampak judi *online* tidak hanya menyusuri media cetak offline dan media *online* secara umum tetapi diharapkan hingga ke lapisan paling dasar dalam lembaga pendidikan seperti mencantumkan di dalam buku atau media pembelajaran. Patroli siber yang dilakukan Polda DIY merupakan langkah preventif yang penting dengan memanfaatkan teknologi dan keahlian khusus, diharapkan langkah ini dapat berjalan konsisten dan terus berkembang mengikuti perubahan zaman. Sosialisasi aktif kepada masyarakat secara umum mengenai bahaya dan dampak judi *online* harus ditingkatkan, kolaborasi dengan berbagai pihak termasuk partisipasi masyarakat umum menjadi kunci dari keberhasilan menangani fenomena judi *online*. Generasi muda dan mahasiswa sebagai agen perubahan diharapkan untuk sadar mengenai fenomena judi *online* ini dengan membantu pihak kepolisian dalam memberikan pemahaman mengenai bahaya dan dampak perjudian *online*.
2. Sebaiknya ada pembaruan terkait Undang-undang yang mengatur tentang perjudian *online* terkait media yang digunakan untuk bermain judi hingga sanksi dan hukuman yang diberatkan. Aparat penegak hukum diharapkan memiliki motivasi lebih untuk memberantas perjudian *online* dan sadar bahwa hal ini telah merusak generasi bangsa. Penambahan alokasi dana untuk mendukung sarana dan prasarana aparat penegak hukum dalam memberantas judi *online* diharapkan bertambah dan tepat sasaran. Kesadaran masyarakat mengenai bahaya dan dampak judi *online* sebagai tonggak utama praktek ini diperlukan untuk meminimalisir tindak pidana ini terjadi.

Daftar Pustaka

- Adami Chazawi, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hlm 4
- Dwi Melia Nirmalananda Dewi, Ekstradisi Sebagai Upaya Pencegahan Dan Pemberantasan Kejahatan Internasional, *Jurnal Analogi Hukum*, No. 1, Vol. 1, 2019
- Ernita Kudadiri, Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online, *Journal Of Criminal Law*, No. 1, Volume 4, 2023, hlm 13-14
- H Sugeng Tiarto, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Cetakan Kedua, Genta, Yogyakarta, 2015, hlm 33.
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/kementerian-kominfo-blokir-566-ribu-konten-judi-online-sejak-2018>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 05.28
- <https://nasional.kompas.com/read/2022/08/22/22292241/ppatk-25-kasus-judi-online-telah-dilaporkan-nilainya-capai-ratusan-triliun>, diakses pada tanggal 22 September 2023, pukul 23.58
- <https://yogya.inews.id/berita/kasus-cyber-crime-mendominasi-di-2022-polda-diy-waspada-perkara-terus-meningkat/all>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 00.01
- Rafli Muhammad Sabiq dan Nunung Nurwati, Pengaruh Kepadatan Penduduk Terhadap Tindakan Kriminal, *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, Edisi No. 2, Vol. 3, 2021
- Undang-undang Kepolisian, Pasal 14 ayat 1.
- Wawancara dengan Bripda Alfian Nurfauzi, Banit Subdit 5 Siber, di Yogyakarta, 14 Agustus 2024.
- Widodo, 2009, *Sistem Pemidanaan dalam Cybercrime*, Cetakan ke 1, Yogyakarta, Laksbang Mediatama, hlm 15.