



ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG BERMUATAN PERJUDIAN

Bagas Dwi Akbar,¹ Alpi Sahari,²

¹.Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

email:

<i>Info Artikel</i>	<i>Abstract</i>
Masuk:26-12-2022 Diterima:06-01-2023 Terbit:25-06-2023 <i>Keywords:</i> <i>Crime, Information and Electronic Transactions, Containing Gambling</i> Kata Kunci: Tindak Pidana, Informasi Dan Transaksi Elektronik, Bermuatan Perjudian <i>Corresponding Author:</i> <i>Bagas Dwi Akbar</i> Vol:02, No.01: Juni (2023)	<i>Online gambling crimes consist of servers made by online bookies which are often placed in countries that legalize gambling, while the problem in this research is the Legal Arrangements for Criminal Liability for Parties Who Share Channel Links in which Online Gambling Content is contained. , Second, criminal responsibility for the actions of parties who play gambling through online channel links. Third, law enforcement policies in efforts to deal with criminal acts of online gambling information technology, the research method uses normative type research and is descriptive analysis in nature. Research results on gambling content can be held criminally responsible for violating the provisions of Article 45 paragraph (2) in conjunction with Article 27 paragraph (2) of the ITE Law, Criminal liability for perpetrators of online gambling websites must fulfill the elements of legal responsibility in efforts to tackle criminal acts of online gambling information technology in essence the criminalization policy is part of the criminal policy by using criminal law means and therefore includes part of the criminal law policy.</i> <hr/> Abstrak Pidana perjudian secara online terdiri server yang dibuat oleh bandar judi online sering kali diletakan di negara-negara yang melegalkan judi, adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pihak Yang Membagi Tautan Saluran yang di dalamnya Terdapat Konten Perjudian Secara Online, Kedua, Pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online, Ketiga Kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online, metode penelitian menggunakan penelitian berjenis normative dan bersifat analisis deskriptif. Hasil Penelitian konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana karena melanggar ketentuan Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 ayat (2) UU ITE, Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku websiteperjudian Online dalam harus memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban hukum upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online hakikatnya kebijakan kriminalisasi merupakan bagian dari kebijakan kriminal dengan menggunakan sarana hukum pidana dan oleh karena itu termasuk bagian dari kebijakan hukum pidana.

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronika dinilai sebagai symbol pelopor, yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia, baik dalam aspek sosial budaya, ekonomi dan keuangan. Dari sistem-sistem kecil lokal dan nasional, proses globalisasi dalam tahun-tahun terakhir bergerak cepat, bahkan terlalu cepat menuju suatu sistem global.¹

Proses globalisasi tersebut melahirkan suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya (virtual reality) yang dikenal sekarang ini dengan internet. Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern, dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat cyber seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (Cyberspace) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata).²

¹Didik J.Rachbini,"Mitos dan Implikasi Globalisasi" : Jakarta, Yayasan Obor, 2001, hlm. 2.

²Agus Rahardjo,. Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm.20;

Sebagaimana dikatakan oleh Satjipto Raharjo³, "banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan di dalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut-sebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial". Perubahan tersebut dapat mengenai nilai-nilai sosial, pola-pola perikelakuan, organisasi, susunan lembaga-lembaga masyarakat dan wewenang interaksi sosial dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi informasi khususnya media internet, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti dari segi keamanan, kenyamanan dan kecepatan. Contoh sederhana, dengan dipergunakan internet sebagai sarana pendukung dalam pemesanan/reservasi tiket (pesawat terbang, kereta api), hotel, pembayaran tagihan telepon, listrik, telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya. Kecepatan melakukan transaksi perbankan melalui e-banking, memanfaatkan e-commerce untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan e-library dan e-learning untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara on line karena

³Satjipto Raharjo, Hukum dan Masyarakat, Angkasa, Bandung, 1980, hlm.96;

dijembatani oleh teknologi internet baik melalui komputer atau pun hand phone.

Pemanfaatan teknologi internet juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. Internet membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme kini melalui media internet beberapa jenis tindak pidana tersebut dapat dilakukan secara on line oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara.⁴

Pemanfaatan teknologi internet juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. Internet membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme kini melalui media internet beberapa jenis tindak pidana tersebut dapat dilakukan secara on line oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dengan akibat

⁴ Petrus Reinhard Golose, Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri, Makalah pada Seminar Nasional tentang "Penanganan Masalah Cybercrime di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional yang Menyeluruh Terpadu", diselenggarakan oleh Deplu, BI, dan DEPKOMINFO, Jakarta, 10 Agustus 2006, hlm.5;

kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara.

Fenomena tindak pidana teknologi informasi merupakan bentuk kejahatan yang relatif baru apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional. Tindak pidana teknologi informasi muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi informasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Ronni R.Nitibaskara bahwa⁵ Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan hubungan sosial berupa kejahatan (crime) akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter tersebut.

Negara merespons perkembangan-perkembangan di masyarakat ini dengan membentuk UU Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sehingga nantinya dapat meminimalisir risiko gesekan di masyarakat UU ITE ini mengedepankan norma di masyarakat, di mana memuat aturan tentang pelecehan, pencemaran, pornografi, sampai dengan perjudian.

Dalam Undang-Undang ITE, banyak pembatasan-pembatasan yang diberikan oleh

⁵Tubagus Ronny Rahman Nitibaskara, Ketika Kejahatan Berdaulat: Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi, Peradaban, Jakarta, 2001, hlm.38.

pemerintah Indonesia. Kembali lagi dikatakan, pembatasan yang dilakukan bukanlah perwujudan dari pelanggaran atas kebebasan berekspresi atau pelanggaran tentang hak mendapatkan pendidikan, informasi maupun teknologi yang semuanya diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, pencasila merupakan landasan idiil kebebasan mengeluarkan pikiran dan pendapat.⁶

Meskipun pelarangan perjudian baik secara offline maupun menggunakan media elektronik atau lebih familiar dikenal dengan judi online sudah sangat tegas diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, nyatanya perjudian ini semakin marak di tengah masyarakat. Bahkan dengan banyaknya peraturan yang memperketat ruang lingkup perjudian, para pelaku perjudian justru semakin inovatif dalam menjalankan bisnis haram ini

II. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaturan hukum terhadap pertanggungjawaban pidana bagi pihak yang membagi tautan saluran yang di dalamnya terdapat konten perjudian secara online?

⁶Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117.

- b. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online ?
- c. Bagaimana kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online?

III. METODE PENELITIAN

Penelitian tesis ini adalah penelitian hukum,⁷ dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan menggunakan data sekunder baik berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pihak Yang Membagi Tautan Saluran Yang Di Dalamnya Terdapat Konten Perjudian Secara Online

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan, permainan judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini

⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, 2005, hlm; 29;

cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materil dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.⁸

Dalam tafsir Kitab Undang-undang Hukum Pidana judi diartikan sebagai: Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaanperlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.⁹

⁸Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56

⁹Dali Mutiara, *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986, hlm. 220;

Perjudian sebagaimana disebutkan dalam KUHP diatur dalam ketentuan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan bahwa: Tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Dalam Undang-Undang ITE, banyak pembatasan-pembatasan yang diberikan oleh pemerintah Indonesia. Kembali lagi dikatakan, pembatasan yang dilakukan bukanlah perwujudan dari pelanggaran atas kebebasan berekspresi atau pelanggaran tentang hak mendapatkan pendidikan, informasi maupun teknologi yang semuanya diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, pencasila merupakan landasan idiil kebebasan mengeluarkan pikiran dan pendapat.¹⁰

Seperti contohnya dalam Undang-Undang ITE membatasi tentang pelarangan adanya perjudian lewat media informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik.

¹⁰ Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117.;

Meskipun pelarangan perjudian baik secara *offline* maupun menggunakan media elektronik atau lebih familiar dikenal dengan judi *online* sudah sangat tegas diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, nyatanya perjudian ini semakin marak di tengah masyarakat. Bahkan dengan banyaknya peraturan yang memperketat ruang lingkup perjudian, para pelaku perjudian justru semakin inovatif dalam menjalankan bisnis haram ini.

Undang-Undang Informasi Teknologi dan Elektronik tidak hanya mengatur dalam bidang materil saja melainkan juga terdapat pengaturan dalam tindak pidana *cybercrime* secara formil. Dalam Pasal 42 UU ITE dijelaskan bahwa penyidikan yang dilakukan disesuaikan dengan KUHAP, dimana ketentuan KUHAP akan berlaku apabila tidak ada pengaturan secara khusus dalam UU ITE itu sendiri.

Ketentuan hukum yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengandung unsur-unsur baik unsur subjektif maupun unsur objektif. Sengaja dan tanpa hak merupakan unsur subjektif yang muncul karena adanya niat dan kesengajaan (*opzettelijke*) dari pelaku untuk melakukan tindak pidana dalam hal ini perjudian melalui internet. Begitu pula dengan unsur tanpa hak maksudnya adalah pelaku melakukan perbuatan yang dilarang

oleh undang-undang. Sementara itu unsur objektif dari ketentuan di atas adalah mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Perjudian yang dimaksud di sini adalah perbuatan yang didasari untung-untungan yang dilakukan melalui system elektronik. Kegiatan mengakses berarti melakukan interaksi dengan system elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan, seperti diatur dalam Pasal 1 angka (15) UU ITE.¹¹

Selanjutnya, ketentuan Pasal 45 Ayat (2) pada UU ITE jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik mengatur mengenai ancaman yang diterapkan bagi siapa yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dengan bunyi pasal sebagai berikut:

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.

¹¹ Chistianata. "Perjudian *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik". Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm 69.

Kata “Setiap Orang” sebagaimana termuat dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE di atas ialah meliputi orang perorangan/individu pribadi juga termasuk didalamnya korporasi/badan hukum. Dijadikannya korporasi sebagai subjek tindak pidana UU ITE, maka sistem pidana dan pemidanaannya juga seharusnya berorientasi pada korporasi. Pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi mengenai ketentuan kapan korporasi dikatakan telah melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan tidak diatur secara jelas dan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tetapi Penjelasan Pasal 52 ayat (4) memberikan persyaratan terhadap subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah yang dilakukan oleh korporasi (*corporate crime*) dan/atau oleh pengurus dan/atau staf korporasi.

Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Perbuatan Pihak Yang Bermain Judi Melalui Tautan Saluran Tersebut Secara Online

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

tentang UU ITE sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sedangkan Judi menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain. Karena pengadaan tersebut melalui media daring, maka UU ITE dapat menyertakan Pasal 27 ayat (2) dimana : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pasal 45 ayat (2) menjadi pertimbangan dalam menjatuhkan hukuman pelaku judi melalui daring sebagaimana disebutkan: “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.

Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang RI Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE, menjelaskan tentang orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses suatu muatan yang didalamnya terdapat perjudian beserta tindak pidananya. Seseorang yang bermain perjudian, tidak dapat di kenakan pasal tersebut secara tunggal karena nanti akan ada yang yang menaungi pasal dengan unsur bermain judi yaitu dalam Pasal 303 KUHP. Kesimpulannya adalah UU ITE ini chanya menjerat menyediakan tempat atau menyebarluaskan sehingga dapat diakses bagi banyak orang pengguna *online*.

Kebijakan Penegak Hukum Dalam Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Judi Secara Online

Dalam konteks kebijakan kriminal sebagai usaha rasional untuk menanggulangi kejahatan, yang dapat dilakukan baik melalui upaya penal dan upaya non penal maka penggunaan hukum pidana tersebut merupakan bagian dari kebijakan kriminal, yang disebut sebagai kebijakan hukum pidana (*penal policy*).¹²

1. Upaya Penal

¹² Danrivanto Budhijanto, *Op. Cit.*, hlm. 33.

Dalam perkara tindak pidana perjudian, upaya penal dilakukan sesuai dengan penerapan pasal 303 dan/atau 303 bis KUHP kepada pelaku-pelakunya yang untuk kemudian memeriksa mereka menurut KUHAP dan peraturan perundang-undangan yang berlaku, serupa dengan tindak pidana perjudian melalui jaringan internet (*online*) yang telah jelas diatur pada Pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tugas polisi dalam hal ini dimulai dengan adanya laporan dari masyarakat setempat bahwa telah terjadi suatu peristiwa yang diduga perjudian baik itu perjudian melalui internet (*online*) ataupun perjudian pada umumnya. Setelah mendengar dan menerima laporan tersebut, beberapa anggota kepolisian langsung melakukan penyelidikan. Kebanyakan laporan yang diterima oleh pihak kepolisian ialah berupa laporan lisan ataupun melalui ponsel (jaringan telepon), dan sesuai dengan ketentuan yang ada pada pasal 103 ayat 2 KUHAP, maka laporan tersebutkemudian dicatat oleh penyidik dan ditandatangani oleh pelapor dan penyidik.

2. Upaya Non Penal

Upaya non penal yang dapat dilakukan terhadap pelaku tindak pidana perjudian yaitu terbagi menjadi dua :

a. Upaya pencegahan (*preventif*)

Tujuan dari metode *preventif* adalah memberikan motivasi bimbingan serta pengarahan pada masyarakat terutama mengenai akibat-akibat perjudian demikian juga mengenai perundang-undangnya sehingga masyarakat memahami dan menyadarinya. Tujuan dari *preventif* adalah mencegah atau melindungi masyarakat luas dari perjudian serta menyadarkan mereka tentang dampak yang ditimbulkan dari bahaya perjudian tersebut.

Dalam metode ini yang dimaksudkan adalah bagaimana cara-cara mencegah timbulnya sarana perjudian sebelum perjudian itu sendiri terjadi. Pengawasan dalam hal ini dimaksudkan adalah suatu *control* untuk menekan timbulnya atau menjalankan perjudian tersebut dalam suatu lingkungan kehidupan sosial yang sudah mapan. Seperti halnya dalam dunia kedokteran, kita sering dianjurkan untuk mencegah timbulnya penyakit daripada mengobatinya.

Salah satu bentuk upaya penanggulangan pelaku tindak pidana perjudian adalah melalui *cyber patrol* adalah patroli dunia maya yang digunakan Unit *Cyber Crime* (pada Kepoisian) untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime*. *Cyber patrol* ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan Unit *Cyber Crime* dalam

mencegah dan mengawasi suatu tindakantindakan yang bermuatan judi di dunia maya. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara *online* serta melacak *website-website* yang memiliki muatan perjudian.¹³

b. Upaya Penanggulangan (*represif*)

Dimaksud dalam metode ini adalah bagaimana caranya dan usaha-usaha apa yang mesti dilakukan agar mereka kembali ke tengah-tengah masyarakat untuk hidup layak dan manusiawi sebagaimana sebelumnya. Dalam rangka penanggulangan penyakit masyarakat ini secara reformasi pihak yang terkait telah membuat program penanggulangan dengan usaha *represif* yang meliputi:

- a. Razia
- b. Pemblokiran Situs-situs Judi *online*, dan
- c. Pemberian Keterampilan

Barda Nawawi Arief menyatakan upaya Peningkatan Efektifitas dan Pembaharuan Orientasi (Reformasi/Rekonstruksi) Penegakan

¹³ Putu Trisna Permana, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, Jurnal Ilmiah, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana, hlm. 9;

Hukum Pidana Menghadapi *Cybercrime* perlu kiranya ditempuh beberapa langkah (upaya) antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan komitmen strategi/prioritas nasional dalam penanggulangan kejahatan di bidang kesusilaan, yang seyogyanya disejajarkan dengan Upaya penanggulangantindak pidana korupsi, narkoba, terorisme dan sebagainya;
- 2) Melakukan pembaharuan pemikiran/konstruksi yuridis (*juridical construction reform*);
- 3) Upaya melakukan pembaharuan/rekonstruksi pemikiran yuridis.

Selanjutnya Soerjono Soekanto mengatakan bahwa penegakan hukum sebagai suatu proses, pada hakekatnya merupakan penerapan diskresi yang menyangkut membuat keputusan yang tidak secara ketat diatur oleh kaidah hukum, akan tetapi mempunyai unsur penilai pribadi. Roscoe Pound menyatakan, bahwa pada hakekatnya diskresi berada diantara hukum dan moral (etika dalam arti sempit).¹⁴ Sebagai suatu proses yang bersifat sistemik, maka penegakan hukum pidana menampakkan diri sebagai penerapan hukum pidana (*criminal law application*) yang melibatkan pelbagai sub sistem struktural

¹⁴Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, 1983.

berupa aparat kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan masyarakat. Termasuk didalamnya tentu saja lembaga penasehat hukum.

V. PENUTUP

Kesimpulan

- 1) Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pihak Yang Membagi Tautan Saluran Yang Di Dalamnya Terdapat Konten Perjudian Secara Online pembagi saluran tautan yang di dalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana karena melanggar ketentuan Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 2) Pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online harus memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban hukum yaitu: unsur kemampuan bertanggungjawab, unsur kesalahan dan unsur tidak adanya alasan pemaaf diatur secara seksama dalam ketentuan yang terkandung di dalam KUHP;
- 3) Kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana judi secara online dengan menggunakan sarana hukum pidana melalui beberapa

tahap yaitu tahap formulasi yakni tahap aplikasi dan tahap eksekusi, dari ketiga tahap tersebut, tahap formulasi merupakan tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan.

Saran

- 1) Aparat penegak hukum khususnya Hakim dalam menjatuhkan hukuman seharusnya perlu lebih tepat, bisa mempertimbangkan hal-hal yang memberatkan, lebih cermat dalam menerapkan ketentuan hukum dan sanksi pidana mana yang lebih tepat untuk diterapkan agar efektif;
- 2) Tindak pidana teknologi informasi dan terutama pemain *website* perjudian *Online* yang tidak mengenal batasbatas teritorial dan beroperasi secara maya oleh karena itu perlu ada Kebijakan kriminalisasi berupaya mengantisipasi aktivitas-aktivitas baru yang diatur oleh hukum yang berlaku, seiring maraknya kejahatan di dunia *cyber* yang semakin canggih terutama pemain *website* perjudian *Online*.
- 3) Harus lebih efektif dan efisiennya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi dan pemain perjudian *Online*, dengan mempertimbangkan untuk memanfaatkan internet dan *digital signature* sebagai sarana pemeriksaan, mengingat yurisdiksi pemain *website*

perjudian *Online*. bersifat *transnational crime*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chistianata, “*Perjudian Online Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*”. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1, 2019;
- Golose Petrus Reinhard, “*Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri, Makalah pada Seminar Nasional tentang “Penanganan Masalah Cybercrime di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional yang Menyeluruh Terpadu”*”, Deplu,BI, dan DEPKOMINFO, Jakarta, 10 Agustus 2006;
- Kartono Kartini, *Patologi Sosial*, jilid I, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005;
- Marzuki Peter Mahmud, “*Penelitian Hukum*” Jakarta: Kencana, 2005;
- Mutiara Dali, “*Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*” Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986;
- Rachbini Didik J. “*Mitos dan Implikasi Globalisasi*” : Jakarta, Yayasan Obor, 2001;
- Rahardjo Agus,. *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002;
- Raharjo Satjipto, *Hukum dan Masyarakat*,Angkasa, Bandung,1980;
- Rahman Nitibaskara Tubagus Ronny, “*Ketika Kejahatan Berdaulat*” Sebuah Pendekatan Kriminologi,

Hukum dan Sosiologi, Peradaban,
Jakarta, 2001;

Kemerdekaan Pers di Indonesia
LaksBang Perssindo, Yogyakarta,
2015;

Permana Putu Trisna, "*Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*", Jurnal Ilmiah, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana;

Soekanto Soerjono, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, 1983.

Syahriar Irman, "*Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan*