

**TINJAUAN YURIDIS PEMAIN JUDI ONLINE
DI WILAYAH SIDOARJO**

Reditya Apriyanto
Universitas Sunan Giri Surabaya
redityaredi472@gmail.com

Haniyah
Universitas Sunan Giri Surabaya
haniyahkarsa99@gmail.com

Abstrack

The development of information technology has made a significant contribution to the improvement of welfare, the advancement of human civilization, and progress in various fields. On the other hand, information technology can also be effectively used as a means to facilitate illegal activities, such as online gambling. This re-search aims to identify the factors causing online gambling in the Sidoarjo region and to understand the pre-ventive efforts and the application of criminal sanctions against online gambling players in that area. This re-search adopts a non-doctrinal legal approach with socio-legal approach. The data sources used are both sec-ondary and primary. Secondary data is obtained from books, journal articles, and relevant theses. Primary da-ta is acquired through informants from the Sidoarjo Police Department. Data collection techniques involve in-terviews and observations. Data analysis is conducted using descriptive analytical approach and employs em-pirical concepts to explain the legal prevention mechanisms against online gambling. The research findings indicate that the causes of online gambling in the Sidoarjo region are attributed to factors lack of faith and devotion to God, economic difficulties, and cultural habits. Preventive measures and law enforcement against online gambling players in the Sidoarjo region include collaboration with the Ministry of Information and Electronics to block websites involved in online gambling. Prevention is also conducted through educating the public about the negative effects of electronic media on psychological well-being and behavior. Law enforce-ment is based on Article 27 Paragraph (2) of Law Number 11 of 2008 concerning electronic information and transactions.

Keywords: Yudisial Review. Online Gambling. Sidoajo

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kesejahteraan, perkembangan peradaban manusia, dan kemajuan dalam berbagai bidang. Pada sisi lain teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk melancarkan aktivitas ilegal, seperti perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perjudian online di wilayah Sidoarjo serta untuk memahami upaya preventif dan penerapan sanksi pidana terhadap pemain judi online di wilayah tersebut. Penelitian ini merupakan hukum non-doktrinal pendekatan socio-legal approach. Sumber data yang digunakan primer dan sekunder. Data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan skripsi yang relevan. Data primer diperoleh melalui informan Polres Sidoarjo. Teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif analitis dan menggunakan konsep empiris untuk menjelaskan mekanisme pencegahan hukum terhadap perjudian online. Hasil penelitian ini ditunjukkan bahwa faktor penyebab perjudian online di wilayah Sidoarjo disebabkan oleh faktor kurangnya keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan, kesulitan ekonomi, dan faktor kebiasaan dan budaya. Upaya preventif dan penegakan hukum terhadap pemain judi online di wilayah Sidoarjo mencakup kerjasama dengan Kementerian Informasi dan Elektronik untuk memblokir website yang terlibat dalam perjudian online.

Pencegahan juga dilakukan melalui edukasi kepada masyarakat tentang dampak negatif media elektronik terhadap kesejahteraan psikologis dan perilaku. Penegakan hukum mengacu pada Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Kata kunci: Tinjauan Yuridis, Judi Online, Sidoarjo

Submit	Approve	Publish
17 Mei 2023	19 Juni 2023	03 Juli 2023

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informatika dalam dunia maya telah mengakibatkan hubungan dunia menjadi sangat luas tanpa adanya batasan (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan dan berlangsung pesat. Pada saat ini teknologi informasi mempunyaidua dampak yang diantaranya dampak negatif dan dampak positif, selain memberikan beberapa kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, peradaban manusia dan kemajuan, dan juga bisa menjadikan sebuah sarana yang efektif perbuatan melawan hukum seperti kasus yang sedak marak saat ini yaitu perjudian di dunia maya.¹ Adapun beberapa masalah yang ditimbulkan dari kasus perjudian tersebut adalah bahwasannya beberapa dari orang akan menjadi ketagihan, meraka tidak akan berhenti dari permainan judi dan pada akhirnya akan kehilangan banyak uang dan harta. Jadi, jelas bahwa judi ialah suatu hal yang dapat merugikan diri sendiri dan juga merugikan lingkungan seperti masyarakat karena hal tersebut selain dapat menjadi hal negatif terhadap kesehatan mental seseorang, juga dapat menghancurkan sebuah perekonomian masyarakat secara luas. Selain dalam merugikan uang, merugikan mental, dan juga merugikan kesehatan dan mendorong para pemain judi tersebut menjadi seseorang yang pantas, dan pada akhirnya akan sangat mudah berbuat kriminal seperti mencuri, korupsi, dan bahkan membunuh.²

Perjudian ialah suatu perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat bangsa dan negara. Penyelenggaraan perjudian mempunyai dampak yang negatif dan terhadap sebuah moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi – generasi muda, oleh karenanya perlu untuk mengupayakan agar kehidupan sebuah masyarakat jauh dari hal tersebut yang dapat merugikan diri sendiri dan juga orang lain.³ Perjudian juga menjadi faktor penghambat dari pembangunan nasional yang beraspek materil, karena judi ialah hal yang

¹ Amandemen Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik (UU RI No.19 Tahun 2016), (Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2017), 55.

² Anton Tabah, Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Media, 1991) 181.

³ B. Simandjatak, Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial (Bandung: Tarsito, 1990), 352-353.

mendidik seseorang untuk mencari uang atau nafkah dengan tidak semestinya dan membangunya rasa malas, sednagkan dalam pembangunan membutuhkan orang yang giat dalam bekerja dan bermental kuat. Dalam hal ini sudah jelas bahwa judi harus dicarikan cara untuk penyelesaiannya, karena sudah diperjelas bahwa judi ialah masalah sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat.

Fenomena dari permainan judi online yang awalnya di tunjukkan bagianak-anak dan remaja, kini seiring berkembangnya zaman sudah dimainkan dan juga diminati oleh orang-orang dewasa. Jaminan Financial terhadap para pemain merupakan faktor yang menyebabkan permainan judi semakin diminati, karena apabila menang maka uang yang dijanjikan pun juga tidak sedikit. Sejak tahun 2019 permainan judi online mulai. Maraknya sebuah permainan perjudian online tersebut juga diikuti dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online tersebut, sebagian dari masyarakat ada yang menyatakan bahwa permainan online tersebut dapat berakibat buruk bagi anak-anak dan remaja, namun juga ada yang beranggapan bahwa permainan judi online tersebut dapat juga memberikan efek positif bagi penggemarnya, namun bagaimana jika permainan tersebut yang awalnya hanya untuk menghibur tapi malah menjadi acuan untuk merusaknya moral bangsa.⁴

Perjudian di dalam networking/internet merupakan hal yang perlu untuk di cegah, di tutup, dan dihilangkan dari semua jenis jaringan internet yang memasuki wilayah otoritas Indonesia, karena dapat menimbulkan sebuah konten. Di Indonesia yang di maksud mengenai konten negatif dalam internet ialah semua hal yang mengandung perbuatan yang dilarang di dalam Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubaha atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu tepatnya pada Pasal 27 ayat 1 (kesusilaan) dan ayat 2 (perjudian). Melihat pentingnya sebuah hukum untuk mengatur hal-hal yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik, pemerintah segera mengesahkannya Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), yang disahkannya pada tahun 2008 yang pada salah satu isi pasalnya yang tepatnya pada Pasal 27 ayat 2 berbunyi : “Setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen yang memiliki muatan perjudian”.

Upaya Polres Sidoarjo dalam upaya pencegahan adanya kegiatan yang berbau permainan judi yang dilakukan secara online dalam hal ini Polres Sidoarjo berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk melakukan pemblokiran website-website yang dideteksi adanya kegiatan yang berhubungan dengan permainan judi online, jika hal tersebut benar dengan adanya kegiatan tersebut dalam suatu website maka Polres Sidoarjo akan segeraberkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi mengenai pemblokiran website tersebut untuk mencegahnya orang yang bermain perjudian online karena permainan tersebut cepat atau lambat akan akan merugikan seseorang yang memainkan permainan tersebut. Namun, praktik perjudian ini makin lama makin banyak. Permainan judi berbasis web, telah dijelaskan dalam KUHP sudah dijelaskan mengenai pemberlakuan perjudian online dalam U ITE Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No 19 Tahun

4 Octaviana Cynthia Soebastian. “Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Perjudian Online Pada Mahasiswa”, Skripsi (Semarang: Fak.Psikologi Universitas Katolik Soegijapratana, 2010), 3.

2016 perubahan atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 dengan sebab itu untuk menguranginya sebuah konflik yang terjadidalam masyarakat yang berkaitan dengan judi yang dilakukan di internet atau bisa juga disebut dengan media sosial dan juga bisa disebut juga dengan kejahatan cybercrime, sehingga kemajuan teknologi yang sudah terfasilitasi memberi ruang kepada para pelaku untuk terus melakukan sebuah perjudian online. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk Mengetahui Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online di Wilayah Sidoarjo dan Untuk Mengetahui Upaya Preventif dan Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Pemain Judi Online Wilayah Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif empiris dengan pendekatan sosio legal, dengan menggunakan data primer yang diperoleh dari wawancara pelaku judi online di area Sidoarjo, dari beberapa kali wawancara, data yang di dapat akan di kaji aau di telaah, terkalit penyebab yang melatarbelakangi pelaku judi online, sehingga judi online menjadi daya Tarik dan menarik bagi sebageian masyarakat sidoarjo, berapa rentan usia para judi online, bagaimana tingkat Pendidikan, status sosial dan status keluarga pelaku judi online, dari data yang di dapat akan di anlisis berdasarkan undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan Undang-undang Nomor 8 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, tentang adanya larang atau informasi berkaitan dengan permainan judi online dan saksi pidana bagi para pelaku judi online, dari hasil analisis akan di dapatkan hasil penelitian yang akan di narasikan secara naratif sebagai hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya-Upaya Dalam Menanggulangi Judi Online di Wilayah Sidoarjo.

Berbagai upaya yang dilakukan aparat Kepolisian Kota Sidoarjo dalam memberantas dan menanggulangi perjudian di wilayah Kota Sidoarjo, meliputi : Upaya yang Bersifat Represif tindakan yang dilakukan oleh Kepolisian untuk memberantas perjudian setelah judi online itu dilakukan, hal ini berwujud suatu penanganan kasus yang masuk sesuai dengan aturan yang ada, antara lain: (a)Melakukan penyelidikan dengan serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur di dalam undang-undang. Tindakan Penyelidikan untuk menentukan apakah sebuah peristiwa merupakan sebuah peristiwa pidana merupakan sebuah kewajiban bagi pejabat yang berwenang ketika menerima sebuah laporan dari masyarakat sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 102 Ayat (1) KUHAP, dalam melakukan proses Penyelidikan terhadap Tindak Pidana Perjudian Polresta Sidoarjo melakukan kerjasama dengan, Polsek-polsek, agar mempermudah mendapatkan informasi- informasi yang dapat mendukung untuk menangkap pelaku kasus jaringan perjudian online. Proses penyelidikan ini bertujuan untuk menentukan dapat tidaknya penanganan selanjutnya yaitu tahap penyidikan. Dalam menyelidiki kebenaran adanya Tindak Pidana Judi Online Kepolisian lebih dahulu melakukan penyelidikan yang terkait dengan perjudian. Kepolisian dituntut untuk mencari, mengamati,

melacak, serta menganalisis mengenai apakah tindak pidana tersebut benar-benar ada; (b) Melakukan penyidikan, Proses penyidikan dilakukan oleh Kepolisian dengan tujuan untuk mengumpulkan bukti, tersangkanya. Penyidik bisa menetapkan seseorang sebagai tersangka judi online jika setelah dengan adanya bukti tersebut membuat terang suatu tindak pidana perjudian, guna mengetahui dilakukan pemeriksaan dan telah memenuhi syarat sebagai tersangka dengan bukti-bukti yang ada. Menurut IPTU Ahmad Sulton, Kepala Urusan Operasional, Satreskrim Polresta Sidoarjo, Tindakan Penyidik untuk membuktikan adanya suatu kegiatan perjudian tersebut ialah melakukan penyamaran (*under cover*) yang sengaja ikut melakukan judi online untuk menjebak para pelaku perjudian, setelah penyidik yakin dengan pelaku barulah mengadakan rapat gelar perkara terlebih dahulu untuk merencanakan penangkapan.⁵, (c) Penangkapan, sesuai dengan Pasal 1 angka 20 KUHAP bahwa penangkapan merupakan suatu tindakan penyidik berupa pengekangan sementara waktu kebebasan tersangka atau terdakwa apabila terdapat cukup bukti guna kepentingan penyidikan atau penuntutan dan atau peradilan dalam hal serta menurut cara yang diatur undang-undang. Penangkapan pelaku perjudian dilakukan setelah adanya bukti permulaan yang cukup, sebagaimana diatur pada keputusan Kapolri No. Pol.SKEP/04/I/1982, 18-2-1982, bahwa bukti permulaan yang cukup merupakan keterangan dan data yang terkandung di dalam dua diantaranya, laporan polisi, BAP di tempat kejadian perkara, laporan hasil penyelidikan, keterangan saksi atau ahli dan barang bukti. Pada penangkapan yang dilakukan dalam perjudian ini dari hasil wawancara dengan penyidik Kepolisian Resort Kota Sidoarjo dilakukan setelah menerima laporan dari warga masyarakat dan melakukan penyamaran (*under cover*) untuk menjebak pelaku perjudian, (d) Penggeledahan dan Penyitaan, sesuai dengan ketentuan Pasal 33 Ayat (1) KUHAP, penggeledahan harus dengan ijin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat. Dalam keadaan normal, penggeledahan harus mendapat ijin terlebih dahulu dari Ketua Pengadilan Negeri, karena penggeledahan kali ini dalam keadaan mendesak, mengingat jika menunggu lebih lama, akan semakin banyak pelaku perjudian, maka penggeledahan dilakukan terlebih dahulu dengan mendapat surat ijin dari Ketua Pengadilan Negeri. menurut wawancara dengan penyidik Kepolisian Resort Kota Sidoarjo penggeledahan dilakukan setelah penangkapan Penyitaan, sesuai dengan Pasal 38 KUHAP harus dengan ijin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat, berlaku sebaliknya bila dalam keadaan mendesak, yaitu penyitaan dapat dilakukan tanpa terlebih dahulu mendapat ijin dari Ketua Pengadilan Negeri. Penyitaan dilakukan sebelum mendapat ijin dari Ketua Pengadilan Negeri agar dapat segera dilaksanakan pemeriksaan lebih lanjut terhadap barang bukti dan mengingat barang bukti yang diperoleh dari pelaku perjudian sangat mudah untuk dimusnahkan.

Penahanan yang dilakukan oleh penyidik di dasarkan pada tiga hal (1) Dasar yuridis, landasan adanya kekhawatiran, dan dipenuhinya Pasal 21 Ayat (1) KUHAP. dasar yuridis penahanan hanya dapat dilakukan terhadap pelaku tindak pidana yang diancam dengan pidana lima tahun lebih, selain itu penahanan juga dapat dilakukan terhadap pelaku tindak

⁵ Hasil wawancara Wawancara dengan IPTU Ahmad Sulton, Kepala Urusan Operasional/ (karmintu) SATRESKRIM Polresta Sidoarjo tanggal 10 April 2023, Pukul: 20.00 WIB

pidana sekalipun ancaman hukumannya kurang dari lima tahun, dengan pertimbangan pasal-pasal tindak pidana itu dianggap sangat mempengaruhi kepentingan masyarakat, (2) Dasar adanya kekhawatiran, menitik beratkan perlunya penahanan karena dikhawatirkan pelaku melarikan diri, merusak atau menghilangkan barang bukti, atau dikhawatirkan mengulangi tindak pidana. Selain dasar-dasar di atas, penahanan harus memenuhi syarat undang-undang sebagaimana tercantum pada Pasal 21 Ayat (1) KUHAP, yaitu : tersangka atau terdakwa diduga keras sebagai pelaku tindak pidana yang bersangkutan dan dugaan keras itu didasarkan pada bukti yang cukup, (3) penahanan terhadap pelaku telah memenuhi syarat undang-undang yang terdapat pada Pasal 21 Ayat (1) KUHAP, yaitu diduga keras sebagai pelaku tindak pidana perjudian dan dugaan tersebut didasarkan pada bukti yang cukup, sebagaimana telah disebutkan pada bagian penyitaan di atas.

Pelimpahkan Berkas Perkara dan Tersangka Ke Kejaksaan, tahap akhir dari kepolisian dalam menangani tindak pidana perjudian adalah melimpahkan berkas perkara beserta barang bukti berupa barang bukti yang digunakan oleh tersangka atau pelaku tindak pidana perjudian, berikut ini adalah tahap-tahap pelimpahan perkara kepada kejaksaan⁶: (a) Melengkapi administrasi yang diperlukan dalam pemberkasan, sebelum melimpahkan perkara di Kejaksaan, Kepolisian terlebih dahulu melengkapi administrasi yang diperlukan dalam pemberkasan, seperti berita acara penangkapan, berita acara penahanan, berita acara perpanjangan penahanan, berita acara penyitaan, resume tindak pidana perjudian, daftar isi dan sampul berkas (b) Pengiriman berkas perkara ke Kejaksaan Negeri (Tahap I), (c) Setelah seluruh syarat administrasi dalam pemberkasan telah dinyatakan lengkap oleh kepolisian maka selanjutnya dilaksanakan pengiriman berkas perkara kepada Kejaksaan Sidoarjo nantinya akan diperiksa kembali oleh Kejaksaan apakah hasil penyidikan dalam berkas perkara tersebut sudah lengkap, (c) Kejaksaan Memeriksa Kelengkapan Berkas Perkara. Dalam tahap ini pihak Kejaksaan memeriksa hasil penyidikan dalam berkas yang dikirimkan oleh Kepolisian. Setelah pemeriksaan berkas perkara, selama 14 hari Kejaksaan berkewajiban memberitahukan hasil pemeriksaan terhadap berkas perkara kepada penyidik (P.21) hasil penyidikan telah dinyatakan lengkap oleh Kejaksaan, atau (P.18/P.19) hasil penyelidikan belum lengkap disertai dengan petunjuk dari Kejaksaan, (d) Pengiriman tersangka dan barang bukti ke Kejaksaan (tahap II), tahap terakhir dalam penanganan tindak pidana perjudian adalah pelimpahan tersangka dan barang bukti kepada Kejaksaan apabila berkas perkara yang diajukan telah dinyatakan lengkap oleh Kejaksaan (P.21). Penyerahan tersangka dan barang bukti kepada Kejaksaan menandakan tugas dan wewenang penyidik dalam perkara perjudian telah dinyatakan selesai.

Upaya yang bersifat preventif, yaitu:⁷

- I. Melakukan pengawasan secara ketat tentang tindak pidana perjudian di wilayah Kota Sidoarjo usaha ini dilakukan dengan melakukan patroli secara rutin setiap minggunya.

⁶ Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*, Badan Penerbit UNDIP, Semarang. 1995

⁷ EY Kanter dan SR Sianturi, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Grafika, Jakarta, 2002

2. Melakukan himbuan kepada masyarakat agar menghindari kejahatan perjudian, misalnya melalui khotbah-khotbah pada Sholat Jum'at dengan bantuan para tokoh agama dan ulama setempat.
3. Mengaktifkan kembali siskamling di masyarakat, dalam hal ini masyarakat juga bekerjasama dengan aparat Kepolisian. usaha ini dilakukan untuk menghilangkan niat dan kesempatan untuk berjudi
4. Melakukan kerjasama dengan masyarakat maupun tokoh agama agar sama-sama memberantas perjudian misalnya satuan Reserse Polresta Sidoarjo pernah mengadakan diskusi dan seminar dengan mengundang para tokoh agama dan masyarakat mengenai perjudian dan cara penanggulangannya.
5. Melakukan pemantauan kepada para bekas pelaku tindak pidana perjudian, misalnya wajib lapor dalam jangka waktu tertentu terhadap bekas pelaku perjudian.

Upaya Yang Bersifat Rehabilitatif

Tindakan yang bersifat rehabilitatif yaitu melakukan pembinaan- pembinaan kepada para penjudi yang tertangkap agar tidak mengulangi perbuatannya. Menurut IPTU Ahmad Sulton, Kepala Urusan Operasional, Satreskrim Polresta Sidoarjo pada kenyataannya sebagian besar masyarakat Sidoarjo sudah peduli dengan lingkungan sekitarnya, mereka tidak mau wilayahnya menjadi tempat dilakukannya tindak kejahatan, tidak jarang mereka melaporkan kepada polisi apabila di wilayahnya terjadi tindak pidana khususnya perjudian. peran aparat Kepolisian dalam menanggulangi perjudian di Kota Sidoarjo sangatlah luar biasa, sehingga Polres Kota Sidoarjo dapat dikatakan sebagai salah satu Polres yang dengan konsisten memberantas perjudian dengan tidak pandang bulu, intinya bahwa, perjudian tidak boleh ada lagi di Kota Sidoarjo.

Penerapan Sanksi Pemain Judi Online di Wilayah Sidoarjo

Dalam hukum positif Indonesia, terdapat dua aturan yang menjadi dasar hukum tindak pidana perjudian, diantaranya terdapat dalam Kitab Undang – Undang Hukum Pidana dan juga terdapat pada Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam perjudian yang dilakukan dengan cara online atau dengan akses internet, Kitab Undang – Undang Hukum Pidana tidak mengatur secara khusus mengenai perbuatan tersebut diundangkan dalam Undang-Undang tentang Data dan Pertukaran Elektronik. Namun, sebagai aturan umum, standar dalam hal demonstrasi taruhan diatur dalam pasal 303 KUHP.

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, dan barangsiapa tanpa mendapat izin:⁸
2. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan.

⁸ Ahmad M. Ridwan. Dkk, " Tinjauan Yuridis Mengenai Kun Media Sosial Yang Melakukan Endorsement Judi Online (Online Gambling) Dihubungkan Dengan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elekteronik", pemuliaan hukum, Vol.2, No. 1, April 2019

3. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan pada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara. Menjadikannya turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
4. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya dalam menjalankan pencariannya itu.
5. Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir dalam menjalankannya. Disitu termasuk segala pertarungan mengenai keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga dari segala pertarungan lainnya.

Selain dalam pasal 303 ayat (1), larangan perjudian juga terdapat pada pasal 303 Bis ayat (1) sebagai berikut: Pasal 303 Bis: Diancaman dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

Dalam kasus pidana judi online di dunia maya (cybercrime) secara khusus belum diatur dalam sebuah peraturan perundang – undangan tertentu, tetapi dalam kasus cybercrime sudah diatur dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, masuk dalam tindak pidana perjudian menggunakan jejaring internet yang menggunakan komputer. Perjudian online di atur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan pidana yang dilarang, yaitu : “ Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.²⁵ Berikutnya dalam Bagian IX tentang "Perjanjian Pidana", Pasal 45 ayat (1) yang membaca: Ayat (1) Setiap orang yang memenuhi komponen sebagaimana dimaksud dalam ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana kurungan paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak Rp. Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pengaturan persyaratan hukum yang tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 direvisi menjadi Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pertukaran Data dan Elektronik, yang di dalamnya terdapat komponen emosional dan komponen objektif. Sengaja dan tanpa hak adalah bagian dari komponen emosional yang muncul karena adanya maksud dan tujuan (opzettelijke) dari pelakunya untuk melakukan perbuatan salah yang mengandung komponen perjudian melalui media web.

Taruhan yang disinggung di dalamnya adalah demonstrasi berdasarkan manfaat yang dibantu melalui kerangka kerja elektronik, di mana menyelesaikan latihan ini sebagai akses berarti bahwa ada komponen asosiasi dengan media elektronik pada premis independen atau dalam suatu organisasi, yang diatur dalam Pasal 1 angka (15) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁹ Seperti yang sudah di paparkan oleh penulis, yang menjadi penguat akan

⁹ Pasal 1 angka (15) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor

pengaturan larangan perjudian yang dilakukan melalui internet yang berada di Indonesia dengan dasar – dasar hukum yang dikutip dari pasal – pasal Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Aspek pembuktian judi online berdasarkan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pertukaran Data dan Elektronik Dalam setiap perkara pidana terdapat interaksi yang mendemonstrasikan yang menjadi tolak ukur pemikiran hakim untuk memilih suatu perkara. Mengenai hal itu memasukkan berbagai alat dan alat bukti yang dianggap sah menurut hukum acara pidana yang berkuasa di Indonesia, oleh karena itu Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Menunjukkan bahwa dalam membujuk hakim mengenai kebenaran dalil atau dalil – dalil yang dikemukakan dalam suatu persengketaan, dan pembuktiannya hanya diperlukan pada proses persidangan di pengadilan saja.

Sebagai titik sentral di pengadilan pembuktian merupakan ketentuan-ketentuan yang berisikan sebuah pedoman mengenai tata cara yang dibenarkan oleh Undang – Undang untuk membuktikan sebuah kesalahan atau kealpaan yang didakwakan kepada terdakwa, melalui alat-alat bukti yang dibenarkan dalam undang-undang untuk digunakan hakim dalam membuktikan sebuah kesalahan dari terdakwa. Oleh karena itu, hakim tidak dapat mempergunakan alat bukti yang bertentangan mengenai undang – undang, dikarenakan sebuah kebenaran atau suatu putusan harus teruji dengan alat bukti yang sah secara hukum serta memiliki sebuah kekuatan dalam hal pembuktian yang melekat pada setiap alat bukti yang ditemukan.

Mengenai pembuktian pada kasus perjudian ini yang dilakukan dengan cara akses internet yang tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana yang diatur dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal 5 ayat (1) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dijelaskan bahwa:¹⁰ “Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah”. Sementara itu, pada Pasal 5 ayat (2) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa: “Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetakannya sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.”

Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sebuah perjudian yang diselenggarakan di suatu website dengan jejaring internet, E-mail, dan juga alat judi lainnya merupakan suatu bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap bagian dari alat bukti yang sah secara hukum, dan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dari ketentuan- ketentuan mengenai alat

11 Tahun 2008.

bukti dan pembuktian sebagai mana yang di atur dalam Undang – Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP), oleh karena itu perluasan alat bukti petunjuk.

Dalam menentukan sebuah pembuktian, bahwa adanya seseorang tersangka atau terdakwa telah melakukan sebuah tindak pidana perjudian dalam ruang lingkup cyber maka tindakan yang dilakukan oleh Aparat Penegak Hukum (APH) mengambil tindakan bahwa orang itu sudah memenuhi keseluruhan unsur yang telah di atur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Data dan Pertukaran Elektronik, khususnya: (i) ada kesengajaan dan tidak ada hak, (ii) ada demonstrasi mengedarkan, mengomunikasikan, atau membuat data terbuka atau laporan elektronik, (iii) mengandung pertaruhan substansi dengan memanfaatkan bukti yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Dalam menentukan seberapa banyak dan seberapa sering pelaku dalam pengaksesan website dalam tindak pidana perjudian, yang dilakukan oleh Aparat Penegak Hukum (APH) yaitu dengan menyita beberapa alat media yang dilakukannya untuk bermain diantaranya menyita laptop. Kemudian Penyidik dapat melakukan proses *imaging/kloning* data dalam forensik digital terhadap suatu sistem elektronik pelaku, mislakan laptop yang disita oleh aparat digunakan dengan tujuan mencari informasi tentang rekaman aktivitas (log) pelaku. Dari hasil pencitraan tersebut dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hasil pencitraan sistem elektronik pelaku, misalnya, menunjukkan pelaku telah mengakses situs judi sebanyak 6 kali.¹¹

Selanjutnya, langkah Aparat Penegak Hukum (APH) menyita server pengelola perjudian. Penyidik dapat melakukan forensik digital untuk: menggali sebuah informasi dalam membukikan bahwasannya pelaku telah mengakses web tersebut. Hasil dari *imaging* pada server juga dapat dijadikannya sebagai bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang sebelumnya sudah dijelaskan di atas. Dari hasil *imaging* kedua, semisal ditemukannya akses situs judi oleh pelaku sebanyak 56 kali. Dengan demikian, hasil pencitraan sistem elektronik milik pelaku dan pengelola perjudian itu sama. Dengan adanya kesamaan yang telah dibuktikan dapat dijadikan sebagai petunjuk oleh penyidik bahwa salah satu unsur pidana telah terpenuhi. Misalnya, pada saat penyidikan, penyidik menemukan adanya saksi yang melihat pelaku mengakses dan bermain judi online di warnet (warnet). tersebut bisa dijadikan sebagai bahan alat bukti.¹²

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa apa saja yang bisa dijadikan sebagai alat bukti dengan melakukan permainan judi online, sehingga terpenuhi unsur-unsur kejahatan judi online yaitu :

- 1) Pelaku telah mengakses situs judi online sebanyak 56 kali terbukti dari hasil pencitraan laptop dan server.

¹¹ Chrisina, “ Perjudian Online...”, 74

¹² *ibid*

- 2) Pelaku telah mengunduh dan menginstal aplikasi permainan judi online yang dibuktikan dengan hasil pencitraan pada laptop pelaku;
- 3) Pelaku melakukan transfer uang berkali-kali yang dibuktikan dengan bukti transfer dan pengelola telah memproses uang tersebut yang sudah di transfer pelaku untuk di koverensi dengan koin judi sebgaimana yang sudah di buktikan dengan hasil imaging server pengelolah judi;
- 4) Saksi – saksi yang melihat pelaku memainkan judi online bisa dijadikan sebagai alat bukti.

Maka penyidik dapat menyimplkan bahwa memang pelaku tersebut dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹³

Realita perjudian di Kota Sidoarjo menyoroti pentingnya peran aparat Kepolisian dalam upaya penanggulangan perjudian. Kepolisian merupakan bagian integral dari sistem keadilan pidana, bekerja bersama dengan penuntut umum dan lembaga pengadilan untuk mengontrol tindak kriminal serta memberikan pelayanan masyarakat dalam rangka menindak dan memberantas perjudian. Pendekatan penanggulangan perjudian di wilayah Sidoarjo mencakup tiga aspek utama. yaitu pendekatan represif, preventif dan rehabilitatif dimana pendekatan representatif melibatkan tindakan penegakan hukum seperti penyelidikan, penyidikan, penangkapan, penggeledahan, penyitaan, dan penahanan terhadap pelaku perjudian. pendekatan preventif berfokus pada patroli rutin, himbauan kepada masyarakat untuk menghindari perjudian, aktivasi siskamling, dan kerjasama dengan tokoh agama dan masyarakat dan pendekatan rehabilitatif melibatkan pembinaan terhadap penjudi yang tertangkap untuk mencegah mereka mengulangi perbuatan tersebut. Masyarakat Sidoarjo juga berperan aktif dalam melaporkan tindak pidana perjudian, menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan sekitarnya.

Penegakan hukum perjudian online di wilayah ini didasarkan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2019 yang mengubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, dengan mengacu pada Undang-Undang tentang Data dan Pertukaran Elektronik. Sanksi pidana yang melibatkan hukuman penjara dan denda diterapkan sesuai dengan hukum yang berlaku. Proses pembuktian tindak pidana perjudian online melibatkan pengumpulan alat bukti digital seperti hasil pencitraan sistem elektronik pelaku dan server pengelola perjudian, bukti transfer uang, dan keterangan saksi. Dengan bukti yang cukup, penyidik dapat membuktikan bahwa pelaku dengan sengaja dan tanpa hak melakukan tindak pidana perjudian online. Penegakan hukum perjudian online di Sidoarjo mengikuti ketentuan hukum yang berlaku, dengan perhatian khusus pada penggunaan alat bukti digital dalam proses penyidikan dan penuntutan. Terlepas dari upaya-upaya ini, penyebab utama perjudian online di wilayah Sidoarjo melibatkan faktor-faktor seperti keimanan, kondisi ekonomi, dan faktor kebiasaan. Oleh karena itu, penegakan hukum perlu disertai dengan upaya pencegahan, edukasi, dan perubahan perilaku untuk mengatasi akar permasalahan ini secara holistik.

¹³ ibid

KESIMPULAN

Perjudian online di Kota Sidoarjo dipicu oleh berbagai faktor dimana faktor tersebut terdapat faktor keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang membuat individu yang memiliki keyakinan agama yang kuat cenderung menghindari perjudian online. Faktor ketidakstabilan ekonomi, di mana individu dengan pendapatan rendah atau kesulitan ekonomi tertarik oleh potensi keuntungan besar yang ditawarkan oleh perjudian online. Namun, tidak terbatas pada mereka saja, karena kalangan menengah ke atas juga tergoda oleh peluang pendapatan tambahan. faktor kebiasaan dan adat masyarakat juga mempengaruhi peningkatan praktik perjudian online, di mana perjudian telah menjadi suatu kebiasaan yang sulit dihindari dalam beberapa komunitas. Untuk menanggulangi masalah perjudian online, Sidoarjo mengadopsi tiga pendekatan utama, yaitu pendekatan represif melalui penegakan hukum, pendekatan preventif melalui patroli dan edukasi, serta pendekatan rehabilitatif untuk membantu individu keluar dari lingkaran perjudian. Selain itu, partisipasi aktif masyarakat dalam melaporkan tindak pidana perjudian juga menjadi faktor kunci dalam upaya penanggulangan perjudian online di wilayah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Tabah, Anton. 1991, *Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia PustakaMedia,
- Simandjutak, B. 1990. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito
- Muladi. 1995, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP,
- Kanter, EY, dan Sianturi, SR. 2022, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. Jakarta: Storia Grafika
- Soebastian, Octaviana Cynthia. 2010. "Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Perjudian Online Pada Mahasiswa." Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapratama, Semarang.
- Ridwan, Ahmad M., dkk. 2019. "Tinjauan Yuridis Mengenai Kun Media Sosial Yang Melakukan Endorsement Judi Online (Online Gambling) Dihubungkan Dengan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Pemuliaan Hukum*, Vol. 2, No. 1, April 2019.
- Christina. "Legislator Christina Soroti Maraknya Judi Online, Minta Kominfo Patroli." Detik.com, <https://news.detik.com/berita/d-6095258/legislator-christina-soroti-maraknya-judi-online-minta-kominfo-patroli>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2023.
- Republik Indonesia. (1981). Undang-Undang Republik Indonesia I, Pasal/Bagian 21 Ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

Republik Indonesia. (1974). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 303 dan 303 bis KUHP.

Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

Republik Indonesia (2017). Amandemen Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU RI No.19 Tahun 2016). Jakarta Timur. Sinar Grafika.