

UPAYA PENCEGAHAN DAN PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA

Margie Rahayu Fauziah ¹, Deny Guntara ², Adyan Lubis ³, Verawati ⁴, Anggraini Auliaia ⁵

Program Studi Hukum Fakultas Hukum

Universitas Buana Perjuangan Karawang

margie.rahayu@ubpkarawang.ac.id ¹, deny.guntara@ubpkarawang.ac.id ²

adyan.lubis@ubpkarawang.ac.id ³, hk23.verawati@mhs.ubpkarawang.ac.id ⁴

hk23.anggariniaulia@mhs.ubpkarawang.ac.id ⁵

ABSTRAK

Pelaku judi online di Indonesia sudah menyebar dari wilayah perkotaan sampai dengan perdesaan, dan dari usia dewasa hingga anak-anak. Maraknya judi online di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan. Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi online.

Tercatat pemain judi online di Indonesia sebanyak

4.000.000 orang. Pemain judi online, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak.

Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau

520.000 orang, usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Tujuan dari penelitian ini ialah upaya pemerintah pencegahan perjudian online dan bagaimana efektifitas tindakan upaya pencegahan dan penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online.

Penelitian disusun dengan metode pendekatan yuridis normatif dengan berfokus meneliti data primer berupa peraturan perundangan undangan yang di imbangi data skunder skunder berupa data yang diperoleh dari sumber data online, berupa fakta-fakta yang bersumber dari berita-berita yang valid.

Pemerintah RI yang dikoordinir oleh Kementerian Komunikasi dan Digital bekerjasama dengan berbagai pihak telah melakukan tindakan pencegahan perjudian online, dengan cara edukasi publik, patroli siber, kemudian memblokir (menutup) situs-situs web-site yang menyebarkan konten perjudian online, dengan hasil sampai dengan pertengahan November 2024 sebanyak

5,1 juta situs telah diblokir. Perbankan yang dikoordinir oleh Bank Indonesia telah meningkatkan kehati-hatian dan menutup rekening yang dipergunakan sebagai penampungan dana perjudian online sebanyak 6.991 rekening. Kepolisian dengan membentuk Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Badan Resesersi Kriminal (Bareskrim) pada bulan November ini telah menangkap 5 orang bandar dan 23 orang yang membantu dan menjadi backing perjudian online yang berada di Kementerian Komdigi. Upaya-upaya tersebut dianggap belum sepenuhnya efektif karena ibarat hendak membasmi rayap, tetapi hanya menangkap laron yang beterbangan mendekati lampu, tanpa membongkar sarang rayap baik yang berada di dalam pagar maupun di luar pagar.

ABSTRACT

Online gambling players in Indonesia have spread from urban to rural areas, and from adults to children. The rise of online gambling among society is increasingly worrying. Indonesia is the country with the highest number of online gambling users. There are 4,000,000 recorded online gambling players in Indonesia. Online gambling players not only come from adults but also children. No joke, based on demographic data, online gambling players under 10 years old account for 2% of players, with a total of 80,000 people. The distribution of players aged 10 to 20 years is 11% or approximately 440,000 people, then 21 to 30 years old is 13% or 520,000 people, 30 to 50 years old is 40% or 1,640,000 people and ages in over 50 years as much as 34% with a total of 1,350,000 people. The aim of this research is the government's efforts to prevent online gambling and how effective prevention and law enforcement measures are against online gambling perpetrators. The research was prepared using a normative juridical approach method by focusing on examining primary data in the form of statutory regulations which were balanced with secondary data in the form of data obtained from online data sources, in the form of facts sourced from valid news.

The Indonesian government, coordinated by the Ministry of Communication and Digital, in collaboration with various parties, has taken action to prevent online gambling, by means of public education, cyber patrols, then blocking (closing) websites that distribute online gambling content, with results up to mid November 2024 as many as 5.1 million sites have been blocked. Banking, coordinated by Bank Indonesia, has increased caution and closed 6,991 accounts used as deposits for online gambling funds. The police, by forming the Directorate of Cyber Crime (Dittipidsiber) of the Criminal Investigation Agency (Bareskrim) this November, have arrested 5 dealers and 23 people who assisted and provided backing for online gambling at the Ministry

of Communication and Technology. These efforts are considered not fully effective because It's like wanting to eradicate termites, but only catching flies that fly near the lights, without dismantling termite nests either inside or outside the fence.

PENDAHULUAN

Latar Belakang dan Analisis Situasi

Bangsa Indonesia sedang tumbuh dan berkembang menuju masyarakat industri yang berbasis teknologi informasi. Kemajuan teknologi ini bagaikan pisau bermata dua, artinya jika dipergunakan dengan bijaksana akan berdampak positif, tetapi jika dipergunakan dengan tidak bijaksana akan berdampak negatif, bahkan bisa sangat merusak. Sebagai contoh: permainan interaktif berbasis internet yang biasa disebut game online, telah berubah menjadi wujud yang sangat merusak, baik ekonomi maupun mental para pecandunya, yaitu judi online.

Secara kasat mata memang tidak bisa dibedakan dengan jelas antara game online dengan judi online. Namun masyarakat bisa membedakan dari fasilitas mengeluarkan mata uang digital. Pasal 9 huruf b Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, menyebutkan bahwa permainan interaktif elektronik yang tidak dapat diklasifikasikan (sebagai game online) apabila konten yang terdapat pada produk merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli. Dengan demikian, jika permainan atau game online itu mengandung unsur taruhan berupa uang termasuk uang virtual, atau permainan yang kemenangan atau keuntungannya sangat tergantung pada peruntungan, maka permainan tersebut adalah judi online.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia¹, judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Perjudian adalah suatu permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Online dalam istilah Bahasa Indonesia yaitu dalam jaringan atau disingkat Daring merupakan istilah modern yang biasa merujuk pada sambungan internet dan jejaring komputer, yang merujuk pada keadaan koneksi yang terhubung, lawan katanya Offline yang berarti luar

jaringan yang disingkat Luring merujuk kepada merujuk pada keadaan koneksi yang terputus². Jadi pengertian judi online adalah permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan mengakses internet sebagai perantaranya. Judi online atau judi yang melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada perjudian tersebut melalui internet. Para penjudi akan diharuskan melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal.³ Menurut Yuli Nurhasanah et.al⁴. Judi online adalah Sebuah kegiatan permainan secara online yang menggunakan uang, barang dan lainnya sebagai taruhan. Umumnya, kemungkinan untung itu bergantung pada peruntungan belaka.

Pelaku judi online di Indonesia sudah menyebar dari wilayah perkotaan sampai dengan perdesaan, dan dari usia dewasa hingga anak-anak. Maraknya judi online di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan. Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi online. Tercatat pemain judi online di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi online, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang, usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah

1.350.000 orang⁵.

Pemerintah, dengan kerjasama berbagai pihak telah dan sedang melakukan berbagai upaya pencegahan perjudian online melalui edukasi publik dan patroli siber, serta penegakan hukum terhadap para pelaku perjudian online ini. Namun demikian, pelaku perjudian di masyarakat yang dianggap sebagai korban hingga saat ini masih menunjukkan kecenderungan (trend) yang meningkat. Menurut penulis, Indonesia saat ini sudah pada taraf “darurat judi online”. Oleh karena itu pada tujuan dari penelitian ini ialah upaya pemerintah pencegahan perjudian online dan bagaimana efektifitas tindakan upaya pencegahan dan penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online.

METODE PENELITIAN

Penelitian disusun dengan metode pendekatan yuridis normatif dengan berfokus meneliti data primer yaitu berupa peraturan perundang-undangan, literatur yang relevan dengan topik yang diteliti, mengumpulkan pendapat para ahli dan mengumpulkan fakta dan data dari media-media

resmi yang terbaru (up to date). dengan di imbangi data skunder berupa data yang diperoleh dari sumber data online, berupa fakta-fakta yang bersumber dari berita-berita yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peraturan Perundang-Undangan Yang Mengatur Perjudian Online

Peraturan Perundang-Undangan yang mengatur perjudian online di Indonesia, antara lain:

1. **Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1999 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP):**

a. Pasal 55 ayat (1) menyatakan bahwa: dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- (1). Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
- (2). Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Berdasarkan Pasal 55 (1) KUHP tersebut dapat diperinci pelaku perjudian, yaitu:

- (1). Orang yang melakukan sendiri tindak pidana (pleger);
- (2). Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (doenpleger);
- (3). Orang yang turut melakukan tindak pidana (medepleger); dan
- (4). Orang yang dengan sengaja membujuk atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (uit lokken).

b. Pasal 303 ayat (3) menyatakan bahwa: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

- 1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- 2) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara;
- 3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

- c. Pasal 303 bis ayat (1) menyebutkan bahwa: Diancam hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
- (1). barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
 - (2). barang siapa ikut serta dalam permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada ijin dari penguasa yang berwenang.

2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

- a. Pasal 426 ayat (1) menyebutkan bahwa: Setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp 2 milyar).
- b. Pasal 426 ayat (2) Setiap orang yang tanpa izin turut serta dalam permainan judi sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp 2 milyar).

3. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang- Undang Nomor Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

- a. Pasal 27 ayat (1) menyebutkan bahwa: 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 yang melanggar kesusilaan;
- b. Pasal 45 menyebutkan bahwa: Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3) atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

- a. Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
- b. Pasal 45 ayat (3) menyebutkan bahwa: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak

mendistribusikan, 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 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 0. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

B. Pembagian Peran Untuk Pencegahan Dan Penegakan Hukum

a) Perkembangan Awal Pencegahan dan Penegakan Hukum

1. Cara-cara pencegahan terhadap perjudian online

a. Kementerian Komunikasi dan Digital (sebelumnya Kementerian Komunikasi dan Informatika) RI

1) Edukasi publik

Kementerian Komunikasi dan Digital telah membuat beberapa buku dan famlet tentang perjudian online, yang isinya tentang berbagai hal tentang perjudian online.

2) Patroli siber

Kementerian Komunikasi dan Digital telah membentuk tim khusus untuk melakukan patroli siber pada berbagai media online

3) Pemblokiran situs

Dari hasil patroli siber, jika terindikasi kuat bahwa situs itu adalah perjudian online, maka situs tersebut diblokir.

b. Kepolisian RI

1) Pembentukan Polisi Virtual

Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri melalui Surat Edaran Kapolri Nomor SE/2/II/2021 tertanggal 25 Februari 2021 tentang Kesadaran Budaya Beretika untuk Mewujudkan Ruang Digital Indonesia yang Bersih, Sehat, dan Produktif, telah membentuk Polisi Virtual yang bertujuan untuk mencegah tindak pidana UU 19/2016 tentang ITE. Kehadiran polisi di ruang digital tersebut merupakan upaya Kamtibmas Polri agar dunia siber dapat berjalan dengan bersih, sehat dan produktif. Selain itu juga untuk mengurangi konten-konten hoaks di media sosial, sehingga masyarakat pengguna internet juga lebih berhati-hati.⁶

2) Pembentukan Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim

Polri. Dalam era digital yang terus berkembang pesat, kejahatan siber menjadi tantangan baru yang membutuhkan penanganan khusus. Di sinilah Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri dibutuhkan untuk menjaga keamanan ruang digital Indonesia, dengan tugas utama penegakan hukum terhadap segala bentuk pelanggaran yang terjadi di dunia maya.

Kegiatan utama Dittipidsiber ini, yaitu:

- Pencegahan kejahatan siber (cyber crime), dengan cara sosialisasi dan pendidikan kepada masyarakat tentang bahaya kejahatan siber dan cara-cara pencegahannya.
- Perlindungan data online dan pengamanan jaringan, dengan cara melindungi data pribadi dan sensitif warga negara serta infrastruktur penting dari serangan siber.

Metode yang dipergunakan oleh Dittipidsiber Polri dalam pencegahan kejahatan perjudian online adalah:

- Edukasi publik, yaitu menjalankan program-program edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keamanan siber. Ini mencakup cara-cara aman untuk berselancar di internet, tips pengamanan data pribadi, dan pencegahan terhadap modus- modus penipuan online yang kerap terjadi. Sosialisasi dilakukan melalui berbagai kanal seperti media sosial, seminar, dan pelatihan di sekolah-sekolah serta institusi pemerintah dan swasta.
 - Implementasi Cyber Security Measures, yaitu mengkoordinasikan penerapan standar keamanan siber di seluruh lembaga pemerintah dan sektor swasta untuk melindungi data dan infrastruktur krusial dari serangan siber. Pemanfaatan teknologi seperti firewall, antivirus, dan enkripsi data untuk melindungi jaringan dan sistem informasi dari serangan malware atau hacking.
 - Kerjasama Institusional, yaitu mengembangkan jaringan kerjasama baik di tingkat nasional maupun internasional untuk saling bertukar informasi dan strategi terbaik dalam menghadapi kejahatan siber. Kerjasama dengan pelaku industri teknologi dan lembaga keamanan siber lainnya untuk menghadirkan solusi baru dalam deteksi dan pencegahan serangan siber sejak dini.
- c. Kejaksaan RI dan Kehakiman RI
Sesuai dengan tugas pokok dan fungsi serta kewenangannya masing-masing dalam rangka penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online.
- d. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)
Sesuai dengan tugas pokok dan fungsi serta kewenangannya dalam menelusuri aliran

dana yang ada di rekening bank, selanjutnya memberikan informasi yang valid tentang rekening-rekening yang mencurigakan. Pihak perbankan dan kepolisian kemudian menindak- lanjuti informasi ini sesuai dengan tupoksi dan kewenangannya masing-masing.

e. Otoritas Jasa Keuangan (OJK)

Sebagai bentuk pembinaan dan upaya meminimalisasi pemanfaatan rekening bank untuk transaksi judi daring, OJK juga telah meminta bank dan penyedia jasa keuangan lainnya untuk melakukan enhanced due diligence atas nasabah yang terindikasi melakukan aktivitas ilegal ini. Bank juga diminta untuk melakukan analisis atas transaksi nasabah dan melaporkannya sebagai transaksi keuangan mencurigakan ke Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) jika terdapat temuan terkait judi online.

f. Perbankan

(1). Bank Indonesia (BI)

Bank Indonesia mengeluarkan Surat Edaran kepada bank-bank terkait upaya pencegahan praktik aktivitas ilegal termasuk judi online. Bank Indonesia meminta bank-bank melakukan beberapa hal, yaitu:

- Memenuhi kewajiban melakukan prinsip kehati-hatian dan manajemen risiko dalam melakukan penyelenggaraan sistem pembayaran, khususnya dalam upaya pencegahan fasilitasi aktivitas ilegal sebagaimana diatur dalam ketentuan Bank Indonesia.
- Memperkuat proses Know Your Customer/Merchant (KYC/M), Customer Due Diligence (CDD) , Enhance Due Dilligent (EDD) secara end to end, dengan melakukan hal-hal seperti, mengevaluasi akun nasabah atau merchant yang bertransaksi di luar profil.
- Melakukan kunjungan secara insidental dan/atau berkala, minimal 1 kali dalam setahun, terhadap merchant yang berisiko tinggi, termasuk yang terindikasi kuat melakukan aktivitas ilegal.
- Melakukan cyber patrol secara intensif terhadap informasi rekening bank dan non-bank atau merchant QRIS yang dipergunakan dalam situs web atau aplikasi mobile perjudian online yang masih aktif. Jika ditemukan praktik penyalahgunaan akun maupun merchant untuk memfasilitasi kegiatan ilegal termasuk perjudian online, wajib segera melakukan penutupan akun atau pemutusan kerjasama merchant tersebut dan melaporkan tindak lanjut tersebut kepada Bank Indonesia.

- Melaporkan transaksi mencurigakan melalui Laporan Transaksi Keuangan Mencurigakan (LTKM) PPATK, serta melakukan investigasi lanjutan terhadap transaksi yang mencurigakan tersebut.
- (2). Bank Indonesia meminta Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) untuk:
- melakukan cyber patrol secara mandiri.
 - mengidentifikasi dan menginvestigasi serta melakukan tindak lanjut sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan seperti pemblokiran, penutupan akun, dan melaporkan penutupan URL terindikasi perjudian online ke Kominfo.
- (3). Bank Rakyat Indonesia (BRI) melakukan:7
- Sebagai upaya memberantas judi online, BRI menerapkan Risk Based Approach yang terangkum dalam kebijakan dan SOP terkait Anti Pencucian Uang dan Pencegahan Pendanaan Terorisme (APU PPT). Kebijakan ini diterapkan untuk melindungi BRI dari sasaran tindak pidana pencucian uang dan terorisme, termasuk judi online.
 - Penerapan sistem AML (Anti Money Laundering) untuk memonitor transaksi yang mencurigakan.
 - Sebagai bagian dari penerapan manajemen risiko kepatuhan, BRI juga melakukan Enhanced Due Diligence (EDD) sebagai proses yang lebih mendalam dari Customer Due Diligence (CDD), yang sebelumnya dikenal dengan Know Your Customer (KYC)
- (4). Bank Negara Indonesia (BNI) telah melakukan:8
- pengamanan melalui Cyber Patrol dengan memantau secara proaktif website perjudian daring yang menggunakan rekening BNI (web crawling) untuk mendeteksi situs yang menyalahgunakan rekening BNI.
 - penguatan kebijakan penanganan judol melalui kewajiban memelihara profil nasabah secara terpadu (single Customer Identification File),
 - mitigasi risiko transaksi yang dilakukan melalui Payment Gateway dan layanan Virtual Account., karena beberapa transaksi judi online dilakukan antara lain dengan payment gateway, QRIS, virtual account maupun top up e-wallet.

2. Cara-cara penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online

a. Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri

- Investigasi kejahatan digital (cyber forensik), yaitu dengan menggunakan teknologi terkini untuk mengungkap kejahatan yang berlangsung di ranah digital, memastikan bukti yang diperoleh valid untuk proses peradilan.
- Cyber Patrol dan Cyber Forensic, yaitu kegiatan rutin untuk memonitor internet dan media sosial guna mendeteksi adanya kegiatan ilegal yang dapat merugikan masyarakat atau negara.. Adapun tim cyber forensic berperan dalam mengumpulkan bukti digital dan menganalisisnya guna membantu proses investigasi tindak pidana siber.

b. Kejaksaan dan Kehakiman RI melakukan penuntutan dan proses peradilan bagi pelaku perjudian online.

b) Perkembangan (Progres) Pencegahan dan Penegakan Hukum

Tabel 4.2. Perkembangan Pencegahan dan Penegakan Hukum Dalam Perjudian Online sampai dengan 19 November 2024

NO	LEMBAGA	PENCEGAHAN		PENEGAKAN HUKUM	
		Pemblokiran situs judol	Penutupan rekening	Penangkapan	Pemidanaan
1	Kementerian KOMDIGI	5,1 juta			
2	Kepolisian RI				
	Polda Metro Jaya				
	a. Operasional web-site judol				
	b. Bandar			5 orang	
	c. Influencer				
	d. Fasilitator dan backing judol			23 orang	
3	Kejaksaan dan Peradilan				
5	PPATK				
6	OJK				
7	Perbankan				
	a. BRI		1.049		
	b. BNI		1.842		
	c. Nobu Bank		4.000		
	Jumlah	5,1 juta	6.991	28 orang	

Sumber: Berbagai berita online

1. Perkembangan Pencegahan terhadap Perjudian Online

a. Kementirian Komunikasi dan Digital

- (1). Kementerian Kominfo telah melakukan pengendalian dan penanganan konten negatif melalui pemblokiran konten negatif, khususnya perjudian sebanyak 3.367.632 konten negatif pada kurun waktu tahun 2023 hingga 1 September 2024.⁹
- (2). Dilaporkan per 19 November 2024, jumlah konten judi online yang telah diblokir Komdigi sekitar 5,1 juta konten. Komdigi tidak memberitahu secara detail mengenai jumlah server dan proxy yang ditutup.¹⁰

b. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)

- (1). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menginformasikan adanya enam modus untuk masuk dalam judi online, yaitu:¹¹
 - menyetor uang ke bank langsung.
 - melalui transfer.
 - melalui Quick Response Code Indonesian Standar (QRIS).
 - melalui virtual account atau akun virtual.
 - melalui top-up; dan
 - melalui e-wallet atau dompet elektronik secara berkala menyampaikan informasi tentang rekening-rekening yang mencurigakan.

c. Perbankan

- (1). Bank Indonesia mencatat ada 689 akun yang terindikasi terlibat kegiatan judi online. Hal tersebut berdasarkan hasil temuan cyber patrol dalam empat minggu terakhir, yang berasal dari 27 Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP).¹²
- (2). Nobu Bank dengan melakukan peningkatan kualitas proses Customer Due Diligence (CDD) kepada calon Nasabah atau mitra merchant, termasuk identifikasi dan verifikasi melalui sistem Daftar Terduga Teroris & Organisasi Teroris (DTTOT) dan Data Terduga Judi Online (Judol), serta melakukan surveilliance check terhadap situs yang didaftarkan oleh mitra platform yang akan bekerja sama. Hingga Agustus, Nobu Bank telah melakukan pemblokiran lebih dari 4.000 rekening di tahun ini.¹³
- (3). BRI aktif melakukan browsing ke berbagai website judi online untuk melakukan pendataan. Adapun jika nantinya ditemukan indikasi rekening BRI yang digunakan sebagai penampung top up atau deposit untuk judi online, tampilan website judi online tersebut disimpan untuk dasar pemblokiran rekening. Pada periode Juli 2023 hingga

Juni 2024 kami telah menemukan 1.049 rekening yang langsung diikuti dengan pemblokiran¹⁴

- (4). BNI sejak September 2023 sampai dengan Juli 2024, BNI telah melakukan blokir sebanyak 1.842 rekening yang terbukti disalahgunakan sebagai sarana judi online.

2. Perkembangan Penegakan Hukum terhadap Pelaku Perjudian Online

a. Kepolisian RI

- (1). Polda Metro Jaya hingga 17 November 2024 telah menangkap 23 orang tersangka dari Kementerian Komunikasi dan Digital, dengan perincian: 16

10 orang tersangka adalah pegawai Kemen Komdigi.

13 orang tersangka adalah pihak swasta

Sindiket ini melakukan modus kejahatannya dengan “membina” 1.000 situs judi online dengan pembayaran Rp.8.500.000 per situs per bulan. Sementara ada 4.000 situs lain yang tidak membayar kepadanya dilakukan pemblokiran. Mereka adalah orang-orang yang berperan mengumpulkan website judi online, mengumpulkan uang setoran, memverifikasi website judi online agar tidak terblokir, serta sebagai pengatur operasional kejahatan yang dilakukan oleh seluruh tersangka.

C. Efektifitas Pencegahan dan Penegakan Hukum terhadap Perjudian Online

Beberapa permasalahan dalam pencegahan dan penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online, antara lain:

1. Batasan (definisi) pelaku dalam perjudian perjudian online

Pasal 55 ayat (1) menyatakan bahwa: dipidana sebagai pelaku tindak pidana adalah mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan. Artinya, yang dianggap sebagai pelaku perjudian adalah: orang yang melakukan sendiri tindak pidana (pleger), orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (doenpleger), orang yang turut melakukan tindak pidana (medepleger); dan orang yang dengan sengaja membujuk atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (uit lokken). Namun demikian pasal ini hanya berlaku bagi perjudian offline.

Adapun pelaku dalam perjudian online adalah sesuai dengan UU 1/2024 tentang ITE, yaitu pada Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Artinya yang dianggap sebagai pelaku dalam perjudian online adalah: pemilik web-site, bandar, influencer (pengiklan), dan pihak lain yang membantu dilaksanakannya perjudian online. Sedangkan pembeli (masyarakat) tidak disebut sebagai pelaku, bahkan disebut sebagai korban.

Masyarakat yang ikut serta dalam membeli (mengirim uang taruhan) tidak mendapatkan ancaman sanksi pidana. Hal ini ikut mempersulit upaya pencegahan perjudian online.

2. Server yang dipergunakan untuk mentransmisikan web-site perjudian online belum banyak yang ditemukan dan ditutup

Diketahui per 19 November 2024, jumlah konten judi online yang telah diblokir Komdigi sekitar 5,1 juta konten. Komdigi tidak memberitahu secara detail mengenai jumlah server dan proxy yang ditutup. Pengamat Keamanan Siber dari Vaksin.com Alfons Tanujaya mengatakan efektivitas pemblokiran yang dilakukan oleh Komdigi dapat terjadi jika pemerintah berhasil menutup server judi online. Adapun jutaan portal dan iklan yang ditutup saat ini, tidak banyak memberi efek.

Alfons mengatakan untuk memberantas judi online seharusnya para pemangku kepentingan dan aparat hukum mengikuti alur iklan yang tertera terlebih dahulu, sebelum memblokirnya. Penelusuran itu berpeluang membawa para penegak hukum ke proxy atau server judi online. Dengan mengikuti iklan kamu dapat WhatsApp, nomor rekening, dan setelah itu dikasih ke kepolisian sehingga bisa dilacak. Kemudian nomor rekening juga bisa dilacak oleh PPATK dan OJK. Terakhir kata Alfons, satgas dan para penegak hukum juga bisa melakukan identifikasi letak server, sehingga pemblokiran lebih terukur. Alfons juga mendorong kepolisian terus memburu bandar judi online untuk memberikan dampak yang lebih signifikan. Jadi yang diblokir jangan iklannya, tetapi servernya

3. Server yang dipergunakan dalam perjudian online sebagian besar berada di luar negeri. Jaringan internet tidak mengenal batas wilayah, artinya walaupun Tempat Kejadian Perkara (TKP) perjudian ini ada di wilayah hukum Indonesia, tetapi hingga saat ini belum bisa menangkap dan mengadili pelaku utama yang berada di luar negeri, sehingga pihak-pihak yang berkepentingan dan berwenang hanya dapat melacak situs perjudian melalui Cyber Patrol, kemudian memblokirnya.

Saat ini sudah dilakukan pemblokiran jutaan situs perjudian online, dan penutupan ribuan rekening yang terlibat dalam perjudian online, tetapi pembeli (korban) masih

tetap berjatuhan, bahkan trennya masih terus meningkat.

Bagaimanakah penegakan Hukum dalam pemberantasan situs judi online di Indonesia maupun situs judi online Internasional berdasarkan sistem hukum pidana Indonesia? Asas kepastian hukum yang bertujuan untuk mewujudkan kepastian terkait upaya negara Indonesia menindak untuk memberantas bandar judi online Internasional, dalam hal pemberian sanksi pidana terhadap bandar judi online Internasional dan asas universalitas yang berfungsi untuk memberikan manfaat dalam penerapan hukum terutama dalam pemberian efek jera bagi bandar judi online di luar Indonesia yang melakukan kegiatan perjudian di jaringan Internet Indonesia Alfons terus menawarkan tiga solusi untuk mengatasi judi online, yaitu:

- Untuk jangka pendek, pemerintah dapat melakukan pemblokiran yang difokuskan pada proxy tidak hanya memblokir portal dan iklan. Jutaan iklan yang diblokir dan portal tidak akan memberi dampak signifikan. Namun jika yang diblokir adalah server akan berdampak besar.
- Jangka menengah, Satgas memberi hukuman kepada para pelaku dengan tegas dan keras telah mengantongi identitas mereka.
- solusi jangka panjangnya adalah dengan solusi digital dan solusi finansial.

Kesimpulan

Pemerintah RI yang dikoordinir oleh Kementerian Komunikasi dan Digital bekerjasama dengan berbagai pihak telah melakukan tindakan pencegahan perjudian online, dengan cara edukasi publik, patroli siber, kemudian memblokir (menutup) situs-situs web-site yang menyebarkan konten perjudian online, dengan hasil sampai dengan pertengahan November 2024 sebanyak 5,1 juta situs telah diblokir. Perbankan yang dikoordinir oleh Bank Indonesia telah meningkatkan kehati-hatian dan menutup rekening yang dipergunakan sebagai penampungan dana perjudian online sebanyak 6.991 rekening.

Kepolisian dengan membentuk Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Badan Resesersi Kriminal (Bareskrim) pada bulan November ini telah menangkap 5 orang bandar dan 23 orang yang membantu dan menjadi backing perjudian online yang berada di Kementerian Komdigi.

Upaya-upaya tersebut dianggap belum sepenuhnya efektif karena ibarat hendak membasmi rayap, tetapi hanya menangkap laron yang beterbangan mendekati lampu, tanpa membongkar sarang rayap baik yang berada di dalam pagar maupun di luar pagar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahadi Fajrin Prasetya dan Astri Rahayu, Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum* Vol. 08 No. 01 Juni 2023.
2. Dimas Noto Kusumo, Muhammad Rizky Ramadhan, Sulistiyan Febrianti, Maraknya Perjudia Online di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa, *Jurnal Perspektif* (Vol. 2 No. 2) – YJKPB
3. Lexy J. Moelang. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. hal. 103
4. Niniek suparni, 2009, *Cyberspace problematika dan antisipasi pengaturannya*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 112
5. Muhammad, *Hukum Acara Pidana Kontemporer*, hlm. 31
6. Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, Bandung, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id. Diakses Tanggal 7 November 2024, pk. 07.40
7. Reny Yuliati, et.al. *Judi Itu Candu, Panduan Anti Judi Online*, Penerbit Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2024
8. <https://kbbi.web.id/judi> diunduh Tanggal 7 November 2024 pk.07:14
https://id.wikipedia.org/wiki/Daring_dan_luring#:~:text=Online%3A%20daring%2C%20dalam%20jejaring%2C,jaringan%2C%20terputus%2C%20putus%20jarin
Diunduh Tanggal 7 November 2024 pk.07:33
9. Yuli Nurhasanah, et.al., *Stop Judi Online*, Penerbit Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2024. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html> diunduh pada Tanggal 7 November 2024. Pk. 09.50
10. Inkana Izatifiqa R. Putri – detikFinance, Sabtu, 31 Agu 2024 09:00 WIB
: <https://finansial.bisnis.com/read/20241016/90/1807884/bni-bbni-blokir-1842-rekening-yang-terindikasi-judi-online>. detikFinance Kamis, 05 Sep 2024 08:00 WIB, dan <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-7524758/3-36-juta-konten-judi-online-diblokir-kominfo>.
<https://teknologi.bisnis.com/read/20241119/101/1817163/komdigi-getol-blokir-judi-online-pakar-pertanyakan-jumlah-server-yang-ditutup>.

11. Inkana Izatifiqa R. Putri – detikFinance, Sabtu, 31 Agu 2024 09:00 WIB
KONTAN.CO.ID – JAKARTA, Rabu, 28 Agustus 2024 / 18:38 WIB

<https://finance.detik.com/moneter/d-7536369/bank-lawan-praktik-judi-online-blokir-ribuan-rekening>.

12. Inkana Izatifiqa R. Putri – detikFinance, Sabtu, 31 Agu 2024 09:00 WIB

: <https://finansial.bisnis.com/read/20241016/90/1807884/bni-bbni-blokir-1842-rekening-yang-terindikasi-judi-online>. Anshary Madya Sukma - Bisnis.com Selasa, 19 November 2024 | 15:35