

IDENTIFIKASI YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA

Tiara Nur Hidayah¹, Septi Indah Novita Sari²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: tiaranurhidayah@gmail.com

Abstract

Quick mechanical advances in the ongoing time frame have given tremendous open doors to hoodlums to do exercises that disregard the law. One of these crimes is betting, which has moved to the internet-based domain, ordinarily known as internet betting. To successfully handle the pervasiveness of electronic betting wrongdoing, it is essential to recognize the hidden variables that contribute to its rise and foster proper countermeasures. This study plans to investigate policing, hindering variables for policing, and methodologies for conquering internet betting wrongdoings. This study utilizes a standardizing juridical methodology that is supplemented by an observational juridical methodology. Data gathering was helped out through broad writing research, while subjective examination was utilized to process and decipher the data. Research result show that the insightful cycle for internet betting wrongdoings is basically completed by the Directorate of Cybercrime and the Public Police. Likewise, the state digital and figure organization is responsible for directing and overseeing web use in Indonesia. As far as countermeasures against web-based betting wrongdoings, policing utilizes a mix of preventive and oppressive measures to battle these infringements.

Keywords: Money Status, Crime, Online Gambling

Abstrak

Kemajuan mekanis yang cepat dalam kerangka waktu yang sedang berlangsung telah memberikan peluang besar bagi para penjahat untuk melakukan kegiatan yang mengabaikan hukum. Salah satu kejahatan tersebut adalah judi yang telah berpindah ke ranah berbasis internet yang biasa dikenal dengan judi online. Untuk berhasil menangani maraknya pelanggaran perjudian elektronik, penting untuk mengenali faktor-faktor tersembunyi yang menambah kebangkitannya dan mendorong tindakan pencegahan yang tepat. Studi ini berencana untuk menyelidiki pemolisian, variabel penghambat pemolisian, dan metodologi untuk mengatasi kesalahan perjudian internet. Penelitian ini menggunakan metodologi yuridis normatif yang dilengkapi dengan metodologi yuridis observasional. Pengumpulan data dibantu melalui penelitian tertulis yang luas, sedangkan pemeriksaan subjektif digunakan untuk mengolah dan menguraikan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus wawasan untuk kejahatan judi online pada dasarnya diselesaikan oleh Direktorat Cybercrime, Kepolisian Umum. Demikian juga dengan organisasi digital dan figur negara yang bertanggung jawab mengarahkan dan mengawasi penggunaan web di Indonesia. Sejauh tindakan pencegahan terhadap kesalahan perjudian online, kepolisian menggunakan kombinasi tindakan pencegahan dan penindasan untuk melawan pelanggaran ini.

Kata Kunci: Status Uang, Tindak Pidana, Judi Online

A. PENDAHULUAN

Peningkatan inovasi data akan mengubah permintaan kehidupan

individu. Kehadiran hiburan berbasis web telah mengubah perilaku sosial individu. Hiburan berbasis web adalah hasil langsung dari kemajuan yang logis dan inovatif, memberikan keuntungan luar biasa bagi keberadaan manusia diseluruh planet ini. Dengan hadirnya inovasi korespondensi modern, korespondensi jarak jauh menjadi lebih mudah. Arus globalisasi telah mengubah desain korespondensi adat dengan menghadirkan kehidupan virtual yang kita kenal sebagai Web. Web dengan cepat tumbuh dan berubah menjadi bagian penting dari cara hidup budaya modern. Web memungkinkan latihan seperti penalaran, pembuatan, dan komunikasi berlangsung. Perkembangannya telah menjadikan dunia maya yang kita kenal sekarang.

Namun demikian, peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi, selain berdampak positif, juga berdampak negatif terhadap keberadaan manusia, terutama di kalangan generasi muda yang belum memiliki pilihan untuk menyalurkan pengaruh globalisasi, termasuk pemanfaatan web. Web yang seharusnya menjadi sarana untuk kemajuan dan pekerjaan, sering disalahgunakan oleh kaum muda. Klien web dapat mengambil bagian dalam berbagai jenis pelanggaran, seperti bahaya, penipuan, fitnah, hiburan seksual, perjudian, pernyataan keliru, dan bahkan demonstrasi penindasan psikologis. Dengan imajinasi tinggi dan strategi halus, klien web dapat membuat berbagai jenis situs game elektronik yang dikenal sebagai game internet. Tujuan guna secara efektif terbuka untuk semua klien web. Game berbasis web telah terisi dengan cepat akhir-akhir ini, di komunitas perkotaan besar, tetapi juga di komunitas dan kota yang sederhana.¹

Keunikan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya tempat permainan arcade yang bermunculan, dan pelanggan yang seringkali terdiri dari anak-anak muda. Bersamaan dengan berkembangnya teknologi yang semakin kompleks, permainan online yang tadinya hanya digunakan sebagai hiburan, semakin berkembang menjadi media permainan yang dapat menghasilkan

¹ Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia", *Publiciana*, Vol. 9 No. 1 (2016): 142, <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>.

uang yang sering disebut sebagai judi online. Kehadiran perjudian online sebagai konsekuensi negatif dari peningkatan mekanis di dunia elektronik harus dilihat dari sudut pandang yang berbeda karena dampaknya terhadap klien bisa sangat merugikan. Efek menggunakan taruhan internet menjadi jelas ketika orang menyadari kerugian besar yang mereka alami. Saat ini, kami sering melihat postingan melalui hiburan virtual yang mempromosikan situs taruhan internet di akun klien. Mungkin postingan seperti itu dianggap biasa dalam kaitannya dengan peraturan di negara Republik Indonesia. Memang, bahkan beberapa spesialis atau orang terkenal juga memajukan situs taruhan melalui akun hiburan virtual mereka, sepenuhnya berniat untuk mengundang orang lain untuk ikut serta dalam taruhan melalui situs ini.²

Sebagaimana ditentukan dalam Pasal 27 ayat (2) Peraturan Data dan Pertukaran Elektronik (UU ITE), disebutkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa kebebasan menyampaikan, mengirim, dan selain itu membuka data elektronik atau arsip yang mengandung substansi perjudian dapat diekspos kepada kuasa yang sah. Bahaya pelanggaran tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Peraturan ITE Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa kebebasan mengedarkan, mengkomunikasikan, serta menyediakan data elektronik dan tambahan rekaman elektronik yang berisi konten judi sebagaimana disinggung dalam Pasal 27 ayat (2), dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun atau pidana denda paling banyak Rp 1 miliar. Bagaimanapun, tidak adanya kepolisian memungkinkan kekhasan yang disebutkan di atas untuk terjadi di negara kita. Hal ini sebagaimana dimaknai oleh Satjipto Rahardjo bahwa mengatur suatu rangkaian siklus yang berarti menguraikan sifat-sifat teoritis, pemikiran dan keinginan menjadi kenyataan dalam regulasi.³ Berdasarkan paparan sebelumnya, peneliti memiliki niat

² Dwidja Priyatno, *Kebijakan Legislatif tentang sistem Pertanggungjawaban Korporasi di Indonesia*, (Bandung:Utomo, 2004), 44.

³ Hamzah Andi, *Hukum Acara Pidana Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 255.

untuk membahas masalah "*Identifikasi Yuridis Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Di Indonesia*" dengan tujuan untuk memperkuat penegakan hukum dan mencapai tujuan hukum yang diharapkan.

Dalam ulasan ini, peneliti menggunakan metode penelitian normatif, yang mencakup pemeriksaan peraturan dan pedoman yang sesuai. Sumber hukum yang diterapkan dipisahkan menjadi bahan hukum esensial dan bahan hukum opsional. Bahan-bahan esensial yang sah merupakan landasan mendasar dalam eksplorasi ini, khususnya peraturan dan pedoman yang berlaku. Sementara itu, materi hukum opsional digunakan sebagai bantuan untuk memberikan pemahaman, penggambaran, dan hipotesis hukum yang diterapkan guna meninjau serta menangani masalah yang dianalisis dalam makalah ini. Tujuan dari pemeriksaan ini adalah untuk memendorong terciptanya hukum yang adil guna mencapai tujuan yang sah dalam kasus pelanggaran perjudian online.

B. Pembahasan

1. Pengertian Dan Ruang Lingkup Perjudian

Sebelum membahas tentang perjudian online, penting untuk mempelajari konsep dasar tentang judi itu sendiri. Perjudian telah menjadi masalah yang dikenal sepanjang sejarah di tengah masyarakat, dan mungkin merupakan permainan paling mapan di planet ini. Seluruh wilayah negara di dunia ini mengetahuinya sebagai permainan tua. Namun demikian, perjudian termasuk masalah sosial karena dampaknya sangat negatif, terutama untuk kepentingan umum dan usia yang lebih muda, karena cenderung membuat mereka malas bekerja. Selain itu, taruhan juga bertentangan dengan kualitas yang ketat, moral, dan sosial. Permainan taruhan dapat memicu ketergantungan dan menyebabkan kemalangan materi dan tidak penting, bagi para pemain maupun bagi keluarga mereka.⁴

Perjudian telah ada sejak dulu dan terus menjadi kekhasan sosial.

⁴ Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, (Cet. III; Jakarta:PT Tatanusa, 2007), 5.

Perspektif dan jenis permainan taruhan mungkin bervariasi dari waktu ke waktu. Perjudian mencakup pertarungan atau penggunaan uang tertentu sesuai pemahaman, baik dalam jumlah besar atau terbatas. Pemenang dapat mengambil uang atau barang dagangan dari pihak jahat tanpa simpati atau keringanan hukuman, yang seringkali menyebabkan pemerasan dan merusak kelompok lain. Perjudian dalam banyak kasus dipandang sebagai jalan mudah menuju kelimpahan dengan cara yang tidak bermoral. Orang-orang yang sering lesu bekerja dan hidup dalam fantasi dan mimpi kosong akan lebih sering tidak menyukai aktivitas taruhan.

2. Jenis-Jenis dan Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

1. Jenis-jenis Perjudian

Perkara perjudian telah diatur dalam PP No. 9 tahun 1981 tentang pelaksanaan penerbitan perjudian, perjudian dikategorikan menjadi tiga yaitu:

a) Perjudian di Kasino

Roulette; Blackjack; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine (Jackpot); Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran); Pachinko; Poker; Twenty One; Hwa-Hwe; dan Kiu-Kiu.

b) Perjudian ditempat keramaian

Lempar gelang; Lempar uang koin; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak berputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Pacu kuda; Karapan sapi; dan Adu kambing.

c) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan

Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Pacu kuda; Karapan sapi; Adu kambing ataudomba.

Perlu diperhatikan, perjudian dimata publik dapat dipisahkan dari alat atau alat yang digunakan seperti penggunaan hewan, kartu, mesin keterampilan, rekaman, web, dan berbagai jenis acara olahraga. Selain perjudian yang sudah diatur dalam peraturan otoritas publik yang telah

disebutkan sebelumnya, masih banyaknya jenis perjudian yang berkembang di mata masyarakat. Misalnya, adu doro, untuk lebih spesifik bertaruh menggunakan burung, di mana yang tidak ditentukan oleh anggota yang merpati atau burung yang mereka pilih tiba di tujuanakhir terlebih dahulu.

2. Faktor Terjadinya Perjudian

1) Faktor Ekonomi dan Sosial

Faktor paling dominan dan paling penting yang membuat kesalahan perjudian terjadi adalah faktor moneter. Namun, perlu dicatat bahwa dalam lingkungan yang sah, perjudian dipandang sebagai kesalahan yang menjengkelkan. Hal ini tercermin dalam pasal 1 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian yang menyatakan bahwa segala bentuk pidana perjudian dipandang sebagai pelanggaran.⁵ Banyaknya pengangguran juga menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang melakukan perjudian. Mereka berpikir bahwa melalui bermain judi atau terlibat dalam bisnis judi, mereka dapat memperoleh keuntungan yang besar.

2) Faktor Pendidikan

Pendidikan seseorang berdampak pada perubahan psikologis peristiwa, perilaku dan karakter seseorang, baik yang berkaitan dengan lingkungan keluarga maupun melalui pelatihan konvensional yang didapat oleh orang tersebut.

3) Faktor Lingkungan

Lingkungan juga memainkan peran penting sebagai faktor pendorong kesalahan perjudian. Manusia adalah makhluk sosial yang harus bekerja sama dengan oranglain untuk melanjutkan kehidupan, dan ini terkait erat dengan lingkungan tempat mereka tinggal. Selain itu, strategi periklanan yang digunakan oleh para petinggi judi dengan menampilkan para pemain yang sukses tak henti-hentinya memberikan kesan kepada calon penjudi

⁵ Chawas Adami, *Pelajaran Hukum Pidana I*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2006), 23.

bahwa menang dalam perjudian adalah sesuatu yang mudah dan bisa dilakukan oleh siapa saja, meskipun kemungkinan menangnya kecil.

3. Pengertian Penegakan Hukum

Hukum memiliki peran sentral dalam menjalankan penegakan hukum. Menurut E. Utrecht, hukum dapat diartikan sebagai kumpulan peraturan hidup (sebagai perintah atau larangan) yang mengelola permintaan di masyarakat umum. Pedoman ini harus dipatuhi oleh individu lokal, dan jika disalahgunakan, dapat memicu tindakan sehubungan dengan otoritas publik atau lokal itu sendiri. Pada dasarnya, adalah penerapan aturan yang esensial dalam kehidupan berkelompok.⁶ Teori penegakan hukum menurut Sudarto, menggambarkan bahwa penegakan hukum melibatkan berbagai aspek yang luas. Hal ini tidak hanya terkait dengan tindakan yang sudah terjadi atau dugaan kejahatan yang telah terjadi, tetapi juga mencakup upaya untuk mencegah terjadinya kejahatan.⁷

Pemberantasan Pelanggaran Taruhan Berbasis Internet Tentang Undang-Undang Pertukaran Data dan Elektronik Pasal 27 Ayat (2). Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian termasuk dalam buku kedua yang membahas tentang kejahatan. Perjudian dipandang sebagai tindak kriminal karena mengabaikan peraturan dan pedoman yang ada, namun juga menyalahgunakan norma agama. Pasal 303 ayat (1) poin 1 KUHP menjelaskan bahwa tindakan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk melakukan permainan judi dan memperoleh penghasilan yang cukup untuk membayar sewa, atau ikut serta dalam organisasi judi, diancam dengan pidana kurungan paling lama satu dekade atau denda paling tinggi 25 juta rupiah.

Selain itu, dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pasal 27 ayat (2) UU ITE menekankan dalam substansi atau isi taruhan, bukan hanya dalam kerangka

⁶ Chainur Arrasjid, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2000), 21.

⁷ *Ibid.*, 23.

berpikir langsung bermain taruhan itu sendiri. Artinya, seseorang yang tanpa kebebasan dengan sengaja menyebarluaskan, mengomunikasikan, atau menyediakan data atau laporan elektronik yang mengandung unsur pertaruhan dapat menjadi ketergantungan pada demonstrasi kriminal. Misalnya, seseorang yang mendapatkan penjaminan judi online dan membagikan konten yang mengandung taruhan/judi dapat mengabaikan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan demikian, berdasarkan peraturan tersebut, perbuatan dan konten yang berhubungan dengan perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung, termasuk dalam tindak pidana yang dapat ditindak oleh hukum.⁸

Sanksi atau ancaman terhadap pelanggaran tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak istimewa menyebarluaskan, mengkomunikasikan, atau membuka Data Elektronik serta Laporan Elektronik yang mengandung unsur perjudian sebagaimana disinggung dalam Pasal 27 ayat (2), dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau pidana denda. denda terbesar sebesar Rp. 1 miliar. Pasal 63 ayat (2) dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan bahwa dengan asumsi demonstrasi diperingati untuk administrasi pelanggar hukum umum dan juga dikendalikan dalam aturan pelanggar hukum yang jelas, hanya aturan pengecualian itu yang akan berlaku. Dalam hal ini, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Data dan Pertukaran Elektronik lebih mengatur tentang pelanggaran judi online dibandingkan dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP. Hal ini mengingat Peraturan Nomor 11 Tahun 2008 tentang Data dan Pertukaran Elektronik merupakan aturan yang lebih tegas jika dibandingkan dengan KUHP.⁹

⁸ Antoni, "Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Dalam simak Online", *Nurani*, Vol.17 No.2 (2017): 264,<https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>.

⁹ New Merah Putih, *Undang-undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)*, (Jakarta; Galang Press, 2009), 54.

4. Tinjauan Mengenai *Cybercrime*

Cybercrime mengacu pada aktivitas ilegal menggunakan internet atau komputer, baik sebagai alat atau sebagai target, sehingga merugikan orang lain. Perjudian online juga dikategorikan sebagai kejahatan internet (*cybercrime*) karena memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana utama untuk melakukan tindakan kriminal yang merugikan penggunanya. Gregory mengemukakan *cybercrime* sebagai jenis kesalahan virtual yang menggunakan komputer sebagai media yang penyalur ke internet dengan computer lain saling terkoneksi. Bagaimana ketentuan pidana bagi pelaku kejahatan dunia maya diatur dalam Bab XI, mulai dari Pasal 45 sampai dengan Pasal 52 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Secara umum, sanksi pidana yang ditentukan untuk menangani kasus kejahatan dunia maya meliputi penjara dan/atau denda, tergantung pada sifat kejahatan dunia maya yang dilakukan oleh pelaku.¹⁰

Menyelesaikan perkara kejahatan cyber, Indonesia ada beberapa lembaga disetujui, termasuk Layanan Korespondensi dan Data (Kemenkominfo), Badan Digital dan Sandi Publik (BSSN), dan Direktorat Cybercrime Bareskrim Polri. Layanan Korespondensi dan Informatika bertanggung jawab untuk menentukan strategi publik, pendekatan khusus dan pengaturan khusus di bidang korespondensi dan informatika, termasuk inovasi telekomunikasi, pos, telekomunikasi, data dan korespondensi. BSSN merupakan penguat Public Crypto Organization dan dipercayakan untuk melakukan kapabilitas pengamanan data, mendapatkan pemanfaatan organisasi komunikasi broadcast, dan pengamanan kerangka dan organisasi komunikasi media. Sementara itu, Direktorat Cybercrime Bareskrim Polri bertanggung jawab melakukan pembinaan dan penertiban terhadap kejahatan digital. Tugas BSSN dan Direktorat Cybercrime tidak akan tercakup karena keduanya memiliki tugas dan keahlian yang berbeda. BSSN

¹⁰ Antoni, "Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Dalam simak Online", 271.

bertanggung jawab untuk mengontrol pedoman dan mengelola klien web di Indonesia, sedangkan Direktorat Cybercrime Bareskrim Polri bertanggung jawab untuk menjaga pemahaman dengan pedoman terkait.¹¹

5. Faktor yang Menghambat Penegakan Hukum

Tanda atau ciri negara hukum dan ketertiban adalah hasil dalam kepolisian. Pencapaian ini harus terlihat dari pelaksanaan yang ideal dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, serta kepatuhan seluruh perangkat daerah terhadap hukum. Pada saat penertiban tidak efektif atau tidak ideal, hal ini dapat mempengaruhi keabsahan pengurus dan juga orang-orang yang terkena dampak dari peraturan tersebut. Atas situasi ini, seluruh komponen masyarakat akan merasakan dampaknya. Oleh karena itu, memahami intisari kepolisian adalah penting. Penegakan hukum merupakan proses yang dilakukan untuk menjaga agar norma-norma hukum yang berlaku dapat ditegakkan dan berfungsi dengan baik. Norma-norma ini telah diatur sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan masyarakat dan negara. Penegakan hukum dilakukan dalam konteks hubungan hukum yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, dengan upaya untuk menjaga ketertiban dan keadilan.¹²

Dalam pengaturan yang lebih kecil, pemolisian dicirikan sebagai pekerjaan untuk melaksanakan dan menerapkan peraturan khusus yang sepenuhnya bermaksud untuk menjamin bahwa peraturan ini dipatuhi dan dilakukan sesuai pedoman material. Bagaimanapun, pada kenyataannya, kepolisian belum tentu berfungsi sebaik yang digambarkan dalam hipotesis dan aturan yang sah yang mengawasinya. Ada berbagai masalah yang terkait dengan pemolisian, untuk mengatasi dan mengembangkannya lebih lanjut, penting untuk memeriksa variabel yang mungkin memengaruhi

¹¹ Badan Siber dan Sandi Negara, *Pembentukan Badan Siber dan Sandi Negara*, (Jakarta: Badan Siber dan Sandi Negara, 2017), (24 Mei 2023), <https://bssn.go.id/pembentukan-badan-siber-dan-sandi-negara-bssn/>.

¹² Dista Amalia Arifah, "Kasus Cybercrime di Indonesia", *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, Vol. 18 No. 2 (2011): 187, <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fe3/article/view/2099>.

kecukupannya.

Salah satu unsur yang mempengaruhi kecukupan penertiban daerah itu sendiri. Kelompok masyarakat atau SDM yang ada harus memiliki pemahaman yang baik tentang peraturan material, dan mengikuti peraturan tersebut dengan kesadaran akan pentingnya ketertiban. Pemolisian dari masyarakat, dan dengan cara ini, dari perspektif tertentu, masyarakat memiliki dampak terhadap pemolisian. Untuk situasi ini, penting untuk meningkatkan kesadaran publik yang sah sehingga mereka dapat mengambil bagian yang berfungsi dalam kepolisian. Pendidikan tentang hukum, pengenalan akan kebebasan dan komitmen, dan dukungan dalam siklus yang sah adalah hal yang signifikan dalam memperkuat kepolisian. Dengan memiliki masyarakat yang menguasai regulasi, kepolisian menjadi lebih kuat dan lebih menjaga segala sesuatunya tetap terkendali dan adil di mata publik.¹³

6. Bentuk dan Cara Perjudian Secara *Online*

Pada tahun 1994, Wilayah Karibia Antigua dan Barbuda menjadi negara pertama yang memahami dan mengontrol kegiatan taruhan online, memberikan lisensi kepada asosiasi yang ingin membuka klub online. Sebelumnya, organisasi pemrograman Microgaming dari Isle of Man telah membuat program taruhan. Namun, keamanan juga ditingkatkan dengan munculnya Cryptologic, sebuah perusahaan perangkat lunak keamanan berbasis web. Keamanan pertukaran yang disajikan oleh Cryptologic adalah daya tarik utama dalam ranah perjudian online. Mulai sekitar tahun 1994, klub online sudah mulai muncul dan tercipta.

Pada tahun 1996, Kahnawake Gaming Commission dibentuk untuk mengawasi asosiasi perjudian online yang telah mendapatkan izin untuk bekerja dengan baik dan lugas. Komisi ini berperan penting dalam mengelola berbagai situs taruhan berbasis web yang terletak di area Mohawk di Kahnawake. Pada akhir tahun 1990-an, popularitas perjudian online terus

¹³ Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, (Bandung: Alumni, 2010), 113.

meningkat. Jumlah situs taruhan online awalnya hanya lima belas dari tahun 1996, berkembang menjadi dua belas dari tahun 1997. Pada tahun 1998, jumlah situs yang dibedakan telah mencapai 200. Dalam jangka waktu singkat, ketenaran perjudian online telah berkembang pesat. Sekitar waktu yang sama, sebuah laporan luar biasa oleh "Ice and Sullivan" mengungkapkan bahwa pendapatan situs web taruhan online telah melampaui jejak \$830 juta dalam satu tahun, menunjukkan minat yang luar biasa dari orang-orang pada umumnya dalam perjudian internet. Sekitar waktu yang sama, permainan poker online juga dikenal dengan dunia perjudian online.

Pada tahun 2000, Australia mengesahkan Undang-Undang Larangan Taruhan Cerdas yang membatasi aktivitas klub online yang tidak diizinkan sebelum Mei 2000. Meskipun demikian, Lasseter Online tetap menjadi klub berbasis web utama yang diizinkan, namun warga Australia masih belum layak untuk bertaruh. Pada tahun 2001, perkiraan jumlah orang yang terlibat dalam aktivitas taruhan online adalah 8.000.000 dan berkembang meskipun ada peraturan yang melarangnya. Saat ini, pendapatan taruhan online dinilai sebesar 21 miliar dolar per Modal Taruhan H2. Perkembangan judi online terus berlanjut dengan munculnya banyak pakar judi online.¹⁴

7. Larangan Berjudi Yang Diatur Dalam Hukum Islam

Pengaturan pidana perjudian dalam aturan Islam adalah salah satu jenis jarimah ta'zir. Perjudian dikategorikan sebagai jarimah ta'zir karena demonstrasi yang tidak etis tidak memiliki hukuman mati dan tidak ada komitmen untuk membayar ganti rugi. Selanjutnya, para spekulasi harus diadili, apakah demonstrasi yang tidak etis tersebut mengabaikan hak istimewa Tuhan atau kebebasan dasar.¹⁵

Kejahatan ta'zir adalah jenis kejahatan yang struktur dan ukurannya tidak sepenuhnya diatur oleh syariah. Kesalahan yang diingat untuk golongan

¹⁴ Vegasbar 88, "Sejarah dan perkembangan Judi Online", <http://vegasbar88.com/sejarah-dan-perkembangan-dunia-judi-online/> (11 Juli 2013).

¹⁵ Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram*, terj: Abu Said al-Falahi dan Rafiq Saleh Tahmid (Cet. 9; Jakarta: RobbaniPress, 2010), 350-351.

ini adalah pelanggaran yang disiplinnya adalah ta'zir. Tindak pidana ta'zir terbagi menjadi tiga macam, yaitu:

1. Tindak pidana ta'zir asli (pokok), yang meliputi tindak pidana hudud, qishash, dan diat.
2. Tindak pidana hudud yang tidak dijatuhi hukuman yang ditentukan, yaitu tindak pidana hudud yang tidak sempurna sehingga hukuman had tidak diberlakukan.
3. Tindak pidana qishash dan diat Sejak saat itu, koneksi dan tujuan yang dikumpulkan diserahkan kepada KOMINFO untuk perawatan dan tekad yang hati-hati. Destinasi yang terbukti mengandung komponen taruhan akan dicegah agar tidak tersedia untuk populasi umum.

Jadi, disiplin untuk kesalahan ta'zir tidak memiliki batasan yang jelas. Bagaimanapun, dalam Islam, penguasa atau hakim tidak diberi posisi untuk memutuskan aksi unjuk rasa kriminal tanpa tujuan, namun disiplin harus sesuai dengan kepentingan masyarakat dan tidak bertentangan dengan nash (pengaturan) dan standar umum aturan Islam. Dari penjelasan di atas, cenderung dirasakan bahwa setiap kesalahan akan cenderung mendapat persetujuan atau disiplin. Para peneliti sepakat bahwa struktur dan sifat disiplin ta'zir dapat disamakan dengan disiplin diat atau hudud.

8. Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi *Online*

Untuk mengelola kasus judi berbasis web ini, kami melakukan tindakan preventif dan menindas. Upaya pencegahan dilakukan melalui kegiatan penjangkauan kepada masyarakat umum tentang bahaya yang terkait dengan perjudian, serta pengamatan langsung di internet melalui web. Kami langsung mengimbau masyarakat umum dan memberikan peringatan tentang hasil taruhan. Dalam pembinaannya, Polri melakukan strategi dengan memberikan pemahaman tentang judi online dan menyampaikan informasi tentang resiko dan kerugian yang mungkin timbul karena terkait dengan judi online. Kami juga menggarisbawahi bahwa perjudian, termasuk perjudian online, adalah tindakan kriminal yang

bergantung pada persetujuan pidana sesuai ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum. Selain itu, kami juga melakukan upaya represif dalam menangani kasus ini. Ini dilakukan dengan melakukan pengintaian dinamis di internet, membedakan pelanggaran, dan membuat langkah yang sah sesuai pedoman material. Alasan tindakan pencegahan ini adalah untuk mencegah dan mengelola perjudian online dengan benar, serta memberikan pemahaman kepada masyarakat umum tentang konsekuensi buruk yang dapat ditimbulkan oleh perjudian online.¹⁶

Polisi mengambil langkah berikutnya dengan tujuan untuk membunuh perjudian berbasis web dengan mengarahkan pengintaian di internet melalui media Web. Upaya bersama antara Polisi dan Layanan Korespondensi dan Data (KOMINFO) dibentuk untuk mengelola situs yang terlibat dalam kegiatan taruhan berbasis web. Tugas Polisi dalam hal ini adalah mengawasi internet menggunakan Internet untuk menyaring orang-orang yang terkait dengan aktivitas perjudian berbasis web. Mereka melacak dan mengumpulkan koneksi dan lokal yang terkait dengan mengandung komponen taruhan. Sejak saat itu, koneksi dan tujuan yang dikumpulkan diserahkan kepada KOMINFO untuk perawatan dan tekad yang hati-hati. Destinasi yang terbukti mengandung komponen taruhan akan dicegah agar tidak tersedia untuk populasi umum. Tindakan ini bertujuan untuk membatasi ketersediaan situs taruhan internet dan mencegah penyebaran kegiatan taruhan yang melanggar hukum. Melalui kerjasama antara Polri dan KOMINFO, upaya pengawasan di internet dapat dilakukan secara nyata dan menambah dakwaan para pelaku judi online.¹⁷

Penanggulangan yang keras adalah cara untuk menangani pusat kepolisian seputar dakwaan setelah melakukan kesalahan termasuk pelanggaran peraturan pidana. Pekerjaan ini dipisahkan dengan penggunaan

¹⁶ Widodo, *Sistem Pidanaan dalam Cybercrime*, (Yogyakarta: Laksbang Mediatama, 2009), 78.

¹⁷ Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, (Bandung: CitraAditya Bakti, 2002), 89.

izin pidana sebagai bentuk bahaya bagi pelaku kesalahan. Pemolisian tindak pidana terdiri dari beberapa tahapan, seperti pemeriksaan, pemeriksaan lanjutan, pendakwaan, dan tahapan lainnya. Sarana-sarana ini adalah bagian penting dari masalah hukum pidana pemerintah yang berencana untuk menjaga keadilan dan mengambil tindakan terhadap pelaku kesalahan sesuai pengaturan hukum yang relevan.¹⁸

C. KESIMPULAN

Keberhasilan dalam penegakan hukum dapat dilihat dari pelaksanaan yang tepat waktu dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, serta kepatuhan dari seluruh masyarakat terhadap hukum tersebut. Penegakan hukum merupakan proses yang dilakukan untuk menjaga agar norma-norma hukum yang berlaku dapat ditegakkan dan berfungsi dengan baik. Penegakan hukum dilakukan dalam konteks hubungan hukum yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, dengan upaya untuk menjaga ketertiban dan keadilan. Dalam konteks yang lebih sempit, penegakan hukum dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menjalankan dan menegakkan hukum-hukum tertentu dengan tujuan memastikan bahwa hukum tersebut ditaati dan dijalankan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Namun, sebagai aturan umum, kepolisian tidak serta merta mengisi dan menggambarkan hipotesis dan aturan hukum yang mengaturnya. Ada berbagai masalah yang terkait dengan pemolisian, untuk mengatasi dan mengembangkannya lebih lanjut, penting untuk melihat variabel-variabel yang mungkin memengaruhi kecukupannya. Kelompok masyarakat atau SDM yang ada harus memiliki pemahaman yang baik tentang peraturan yang relevan, dan menyetujui peraturan tersebut dengan kesadaran akan pentingnya hukum dan ketertiban.

Dengan memiliki masyarakat yang menguasai regulasi, kepolisian menjadi lebih kuat dan lebih menjaga segala sesuatunya tetap terkendali dan adil di mata publik. Struktur dan Metode Taruhan Berbasis Web Pada tahun

¹⁸ Hamzah Andi, *KUHP & KUHP*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 65.

1994, negara Karibia Antigua dan Barbuda berubah menjadi negara utama untuk memahami dan mengelola latihan taruhan internet, memberikan lisensi kepada asosiasi yang ingin membuka klub berbasis web. Sekitar waktu yang sama, sebuah laporan unik dari "Ice and Sullivan" mengungkapkan bahwa pendapatan situs web taruhan online telah melampaui angka 830 juta dolar dalam satu tahun, menunjukkan tingkat luar biasa dari populasi umum dalam perjudian online. Demonstrasi pidana qishash dan diat yang tidak terkena disiplin yang telah ditetapkan, menjadi pelanggaran khusus yang tidak terkena disiplin qishash dan diat, dan hakim diberi kesempatan untuk memilih disiplin sesuai dengan jenis pelanggaran ta'zir dan kondisi orang yang zalim. Upaya untuk Mengalahkan Kesalahan Taruhan Berbasis Web untuk menangani kasus perjudian online ini, kami melakukan pencegahan dan penanggulangan yang serius. Dalam penertiban, Polri melakukan strategi dengan memberikan pemahaman tentang perjudian berbasis web dan menyampaikan informasi tentang risiko dan kerugian yang mungkin timbul karena terlibat dalam perjudian online. Alasan tindakan pencegahan ini adalah untuk mencegah dan mengelola perjudian online dengan sukses, serta memberikan pemahaman kepada masyarakat umum tentang konsekuensi buruk yang dapat ditimbulkan oleh perjudian online. Penanggulangan yang menindas adalah cara untuk menangani pusat kepolisian seputar dakwaan setelah melakukan kesalahan termasuk pelanggaran peraturan pidana. Sarana-sarana ini adalah bagian dasar dari masalah pemerintah tentang peraturan pidana yang berencana untuk menjaga keadilan dan mengambil tindakan terhadap pelaku kesalahan sesuai pengaturan hukum yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, Chawas . (2006). *Pelajaran Hukum Pidana I*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Agus, Raharjo. (2002). *Cyber Crime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: Citra Aditya Bakti
- Andi, Hamzah. (2011). *KUHP & KUHP*, Jakarta: Rineka Cipta
- Antoni, Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Dalam simak Online, *Nurani*, Vol.17 No.2 (2017): 264, <https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>.
- Arrasjid, Chainur. (2000). *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika
- Arifah, Dista Amalia. Kasus Cybercrime di Indonesia, *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, Vol. 18 No. 2 (2011): 187, <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fe3/article/view/2099>.
- Badan Siber dan Sandi Negara, (2017). *Pembentukan Badan Siber dan Sandi Negara*, Jakarta: Badan Siber dan Sandi Negara, (24 Mei 2023), <https://bssn.go.id/pembentukan-badan-siber-dan-sandi-negara-bssn/>.
- Cahyono, Anang Sugeng. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, *Publiciana*, Vol. 9 No. 1 (2016): 142, <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>.
- New Merah Putih, (2009). *Undang-undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)*, Jakarta; Galang Press
- Priyatno, Dwidja. (2004). *Kebijakan Legislatif tentang sistem Pertanggungjawaban Korporasi di Indonesia*, Bandung: Utomo
- Qardhawi, Yusuf. (2010). *Halal dan Haram*, terj: Abu Said al-Falahi dan Rafiq Saleh Tahmid Cet. 9; Jakarta: Robbani Press
- Sitompul, Josua. (2007). *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Cet. III; Jakarta: PT. Tatanusa
- Sudarto, (2010). *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung: Alumni
- Vegasbar 88, "Sejarah dan perkembangan Judi Online",

<http://vegasbar88.com/sejarah-dan-perkembangan-dunia-judi-online/> (11 Juli 2013).

Widodo, (2009). *Sistem Pidanaan dalam Cybercrime*, Yogyakarta: Laksbang Mediatama,

