

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

Oleh:

Reza Dwi Saputra¹

I Gusti Ngurah Nyoman Krisnadi Yudiantara²

Universitas Udayana

Alamat: JL. Pulau Bali No.1, Dauh Puri Kelod, Kec. Denpasar Bar., Kabupaten

Denpasar, Bali (80114).

Korespondensi Penulis: rezadwisap@gmail.com.

Abstract. *The rapid development of technology has made online gambling activities, which were originally just entertainment games, now a source of legal problems among Indonesian people because this game is widely used as a source of income for them. The author pours it into a scientific journal regarding Law Enforcement Against Online Gambling Criminals in Indonesia, where the main discussion of this journal contains law enforcement steps taken by the cybercrime unit and legal provisions governing online gambling crimes in Indonesia. The misuse of technology that occurs today has led to modern crimes in the form of online gambling which utilizes the internet network as a medium for crime. This is a big problem and in Indonesia it has become widespread because it is operated online as a means to commit these crimes. As Indonesian people, we should provide support so that this online gambling problem is resolved. Through this scientific paper, the author provides an understanding of how law enforcement and legal provisions governing the phenomenon of online gambling crimes that are currently rampant in society.*

Keywords: *Enforcement, Legal Regulation, Online Gambling.*

Abstrak. *Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan kegiatan perjudian secara online yang awalnya hanya permainan hiburan, kini menjadi sumber permasalahan hukum yang ada di kalangan masyarakat Indonesia karena permainan ini banyak dijadikan sebagai*

Received February 22, 2025; Revised March 02, 2025; March 13, 2025

*Corresponding author: rezadwisap@gmail.com

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

sumber pendapatan bagi mereka. Penulis menuangkannya ke dalam jurnal ilmiah mengenai Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online di Indonesia yang dimana pokok pembahasan jurnal ini berisikan mengenai langkah penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *cybercrime* dan ketentuan hukum yang mengatur tindak pidana judi *online* di Indonesia. Penyalahgunaan teknologi yang terjadi saat ini menimbulkan kejahatan modern berupa judi *online* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media kejahatan. Hal ini menjadi masalah besar dan di Indonesia sudah menyebar luas sebab dioperasikan secara *online* sebagai sarana untuk melakukan kejahatan tersebut. Sebagai masyarakat Indonesia sudah sepatutnya memberikan dukungan agar persoalan perjudian secara *online* ini diselesaikan. Melalui tulisan ilmiah ini penulis memberikan pemahaman bagaimana penegakan hukum dan ketentuan hukum yang mengatur mengenai fenomena kejahatan judi *online* yang sedang marak terjadi di masyarakat.

Kata Kunci: Penegakan, Pengaturan Hukum, Judi *Online*.

LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan teknologi di tengah arus globalisasi menjadikan teknologi dan informasi dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi di era sekarang ini bagaikan dua mata pisau yang mengandung unsur positif serta negatif bagi masyarakat. Hal negatif yang terjadi yakni berupa *cybercrime* yakni tindak kejahatan yang melawan hukum melalui perangkat komputer maupun perangkat jaringan, yang biasanya dilakukan secara *online*.¹ Bahkan kejahatan *cyber* ini bisa menargetkan siapa saja yang bisa mengakibatkan banyak kerugian. Bahkan bisa berpengaruh pada kondisi mental hingga kerugian secara finansial.

Tindak kejahatan secara digital atau *cybercrime* juga erat kaitannya dengan pemanfaatan internet. Internet yang menjadi ruang baru sebagai realitas kehidupan bagi Masyarakat dikenal sebagai *cyberspace*. Hal ini menjadikan kehidupan yang awalnya terbatas akan waktu dan jarak namun dengan keberadaan internet yang menjadi kawasan *cyberspace* menjadikannya tak terbatas. Penyimpangan yang dilakukan dengan memanfaatkan *cyberspace* ini dikenal dengan istilah kejahatan siber atau *cybercrime*.²

¹ Budi Suhariyanto, Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.114

² Ketaren, E. (2016). Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law. Jurnal Times, 5(2), 37–39.

Beriringan dengan perkembangan teknologi informasi ini, di Indonesia mulai muncul tindak kejahatan yang banyak dilakukan Masyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara *online* atau sering disebut dengan judi *online*. Perjudian *online* ini dapat dikatakan sebagai kejahatan *cybercrime* karena kejahatan jenis ini dilakukan menggunakan media internet dan komputer yang dilakukan secara *online*. Pada hakikatnya judi merupakan tindakan yang tidak selaras dengan ketentuan norma baik secara agama, nilai moral dalam pancasila, maupun secara susila sebab berbahaya bagi kehidupan berbangs dan bernegara.³

Tindak kejahatan berupa judi *online* memerlukan pencegahan dan pemberantasan melalui penegakan hukum agar tidak memberikan dampak yang semakin buruk bagi kehidupan masyarakat. Apabila ditinjau secara konsep, penegakan hukum dilakukan untuk menyelaraskan nilai-nilai suatu ketentuan atau kaidah yang diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat agar tetap berkesesuaian dan selaras dengan maksud dan tujuan dari ketentuan yang telah ditetapkan.

Yang memiliki tugas untuk menjaga agar hukum tetap berjalan selaras tentu tidak lepas dari peran serta aparat penegak hukum. Hal ini tentu dilakukan atas sinergi masyarakat bersama dengan aparat terkait dalam menegakkan hukum. Begitu pula dalam tindakan *cybercrime* yang ditangani oleh pihak kepolisian yang berwenang menjaga ketertiban dan keamanan Masyarakat, bangsa dan negara. Merujuk pada ketentuan Pasal 13 huruf b UU No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia menyatakan bahwasannya “Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakan hukum.” Hal ini jelas menunjukkan bahwa POLRI menjadi garda terdepan penegakan hukum serta mencegah ancaman yang membahayakan keamanan masyarakat Indonesia.

Tindakan perjudian termuat dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta ketentuan lainnya di luar KUHP. Peraturan tersebut mencakup UU No. 7 Th 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (1) UU No. 11 Th 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang telah diubah dengan UU No. 19 Th 2016. Selain itu, peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika yang memiliki kewenangan untuk memblokir situs-situs yang memuat konten perjudian *online* pengimplementasian

³ Sri Setiawati. Et al, 2022, “The Urgensy of Special Regulations for *Online* Gambling in Indonesia”, Vol. 5, No. 7, Hlm 109.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

dilakukan melalui identifikasi dan pelaporan masyarakat atau instansi terkait. Pertanggungjawaban secara pidana dalam khusus pidana perjudian *online* mencakup pertanggungjawaban, penyertaan, dan korporasi. Ini berarti bahwa tidak hanya individu yang wajib bertanggung jawab atas hal tersebut, melainkan apabila badan hukum ikut terlibat dan terdapat bukti yang cukup melakukan atau mendukung aktivitas judi *online* maka juga wajib untuk diminta pertanggungjawabannya.⁴ Untuk mengupas lebih jauh mengenai judi *online* dan upaya penegakan hukumnya maka penulis menuangkannya ke dalam jurnal berjudul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi *Online* di Indonesia”.

KAJIAN TEORITIS

Teori Penegakan Hukum

Teori penegakan hukum secara fundamental membahas bagaimana norma hukum ditegakkan dan berfungsinya sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, yang melibatkan struktur hukum, substansi hukum, dan budaya hukum. Elemen utama teori penegakan hukum menurut Lawrence M. Friedman, berdasarkan struktur hukum merujuk pada organisasi dan sistem penegakan hukum, seperti jumlah dan ukuran pengadilan, yurisdiksi mereka, prosedur yang diikuti polisi, dan sebagainya. Kemudian berdasarkan substansi hukum, merupakan isi dari hukum, meliputi undang-undang, peraturan, keputusan pengadilan, dan hukum yang hidup (*living law*) dalam masyarakat. Dan berdasarkan budaya hukum, berkaitan dengan persepsi, nilai-nilai, dan perilaku masyarakat terhadap hukum, dan bagaimana mereka menafsirkan dan mengaplikasikannya. Adapun tujuan dari penegakan hukum ini adalah mewujudkan ketertiban, keamanan, dan stabilitas dalam masyarakat, kemudian memastikan setiap warga negara memiliki hak yang sama dan merasa aman dalam lingkungan hukum.⁵

⁴ Maqrifatulah Naibaho, 2020, “Tinjauan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Dharmawangsa, Medan, Hlm. 24.

⁵ Koropit, R. K. (2019). Penegakan Hukum Rehabilitasi Bagi Pengguna Narkotika Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika. *Lex Et Societatis*, 8(5), 55.

Teori Positivisme

Teori positivisme hukum adalah aliran dalam filsafat hukum yang menganggap hukum tertulis sebagai hukum tertinggi. Teori ini juga disebut sebagai teori hukum positif. Menurut John Austin teori positivisme ialah pandangan bahwa hukum adalah fakta sosial yang mencerminkan hubungan kekuasaan dan kepatuhan. Austin juga berpendapat bahwa hukum harus bersumber dari penguasa yang berdaulat. Adapun tujuan teori positivisme hukum adalah untuk menjamin kepastian hukum dan untuk menjamin bahwa hukum yang berlaku adalah hukum yang positif.⁶

METODE PENELITIAN

Sebagai pisau analisis penulis menggunakan kajian hukum normatif untuk mengupas permasalahan yang terjadi. Hal ini difokuskan pada ketentuan hukum positif di masyarakat, baik yang tertulis dalam undang-undang, peraturan, maupun doktrin hukum. Dalam konteks jurnal ilmiah ini, dilakukan analisis terkait penegakan hukumnya oleh unit *cybercrime* di Indonesia serta dikaitkan dengan peraturan hukum terkait tindak pidana judi *online*.

Metode penelitian normatif ini akan dilakukan dengan cara:

1. Studi Kepustakaan: Meneliti serta melakukan analisis terhadap ketentuan hukum yang didukung dengan literatur terkait di dalam jurnal, artikel, serta doktrin hukum yang relevan dengan tindak pidana judi *online* dan penegakan hukumnya di Indonesia.
2. Pendekatan Perundang-undangan: Mengkaji berbagai ketentuan hukum yang berlaku, seperti UU ITE, KUHP, serta peraturan lainnya yang berkaitan dengan perjudian *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah Penegakan Hukum oleh Unit *Cyber Crime* di Indonesia terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online*

Dalam pembahasan ini, kita akan mengkaji langkah-langkah unit *cybercrime* dalam menegakkan peraturan mengenai judi *online* yang dilakukan oleh Masyarakat Indonesia. Penegakan hukum ini berkaitan dengan upaya aparat penegak hukum,

⁶ Asep Bambang Hermanto. (2016). Ajaran Positivisme Hukum Di Indonesia: Kritik Dan Alternatif Solusinya, *Jurnal Selisik* – Volume 2, Nomor 4, Desember 2016.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

khususnya kepolisian, dalam menanggulangi fenomena perjudian yang kini semakin marak dengan bantuan teknologi informasi dan internet. Unit *cybercrime* memiliki peran krusial dalam menangani kejahatan dunia maya, termasuk tindak pidana judi *online* yang seringkali melibatkan jaringan internasional dan teknologi canggih.⁷ Tindakan perjudian secara *online* ini memanfaatkan media elektronik, baik itu website, aplikasi, atau media digital lainnya. Tindakan ini tidak selaras dengan ketentuan hukum di Indonesia, meskipun fenomena ini terus berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU Perjudian) sebenarnya sudah ada, namun keberadaan judi *online* lebih sulit untuk dikendalikan karena bersifat lintas batas (internasional) dan dapat diakses dengan mudah melalui internet.

Adapun beberapa kerangka Hukum yang mengatur judi *online* di Indonesia adalah, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang mengalami perubahan dengan UU No. 19 Tahun 2016, adalah dasar hukum utama yang digunakan untuk menanggulangi kejahatan yang melibatkan internet, termasuk perjudian *online*. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur tentang larangan mengakses atau menyebarkan konten yang berisi perjudian. Meskipun di dalam KUHP tidak menyebut judi *online* secara eksplisit, tetapi tetap dapat digunakan untuk mendakwa pelaku judi *online* melalui ketentuan terkait penipuan (Pasal 378 KUHP) dan pencucian uang (Pasal 3, 4, dan 5 UU No. 8 Tahun 2010 tentang Tindak Pidana Pencucian Uang).

Langkah-langkah penegakan Hukum oleh unit *cybercrime* di bawah naungan Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri, memiliki peran penting dalam menangani kasus judi *online*. Langkah-langkah yang dilakukan yakni: Penyelidikan dan penindakan terhadap situs atau aplikasi judi *online*, Langkah pertama yang diambil oleh unit *cybercrime* adalah melakukan penyelidikan terhadap situs web atau aplikasi yang menawarkan judi *online*. Proses ini melibatkan pemantauan secara rutin terhadap situs yang mencurigakan dan melakukan analisis terhadap struktur serta jaringan yang terlibat dalam aktivitas perjudian. Jika ditemukan bukti yang cukup, penyidik akan melakukan penutupan terhadap situs atau aplikasi tersebut dan menyampaikan laporan kepada

⁷ Cara Pembuktian Cyber Crime Menurut Hukum Indonesia, sebagaimana dimuat di dalam <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl3077/cara-pembuktian-cyber-crime-menurut-hukum-indonesia>, Diakses Senin 03 Maret 2025 Pukul: 22.38.00 Wita.

Kementerian Komunikasi dan Informatika agar dilakukan pemblokiran akses. Langkah berikutnya adalah pengumpulan bukti digital. Pengumpulan bukti digital adalah aspek penting dalam penegakan hukum terhadap judi *online*. Unit *cybercrime* memanfaatkan alat-alat forensik digital untuk mengidentifikasi pelaku dan mengumpulkan bukti yang relevan, seperti transaksi keuangan, percakapan, dan data aktivitas di platform perjudian. Bukti-bukti ini dapat berupa log file, alamat IP, transaksi elektronik, serta informasi lainnya yang terhubung dengan identitas pelaku.⁸

Kemudian kerja sama Internasional, mengingat judi *online* sering melibatkan pelaku atau server yang berada di luar negeri, unit *cybercrime* sering kali bekerja sama dengan Interpol, Europol, atau kepolisian negara lain untuk melacak dan menangkap pelaku judi *online* yang berbasis di luar Indonesia.⁹ Kerja sama ini memungkinkan untuk melakukan tindakan yang lebih komprehensif dalam menangani jaringan perjudian internasional. Lalu ada penangkapan dan penyidikan, setelah bukti cukup, aparat kepolisian melakukan penangkapan terhadap pelaku judi *online*, baik yang berperan sebagai penyelenggara maupun yang berperan sebagai pemain. Penangkapan ini seringkali melibatkan tim khusus yang mampu menangani kasus-kasus kejahatan dunia maya, termasuk melacak pelaku yang berusaha menyembunyikan jejaknya melalui penggunaan teknologi enkripsi atau VPN. Langkah terakhir adalah penegakan Hukum terhadap penyedia platform judi *online*. Tidak hanya terhadap individu yang terlibat langsung dalam perjudian, unit *cybercrime* juga menargetkan penyedia platform judi *online*, di dalam maupun luar negeri. Platform judi *online* yang melanggar hukum Indonesia dapat dikenakan sanksi hukum, meskipun pelaksanaannya sering kali terkendala oleh yurisdiksi dan lokasi server yang berada di luar Indonesia.

Ketentuan Hukum yang Mengatur Tindak Pidana Judi Online di Indonesia

Tindak pidana perjudian secara *online* menjadi persoalan yuridis yang signifikan di era digital. Fenomena ini memanfaatkan teknologi informasi dan internet sehingga lebih sulit dikendalikan dibandingkan perjudian konvensional. Untuk memahami dan menanggulangi tindak pidana ini, perlu adanya pembahasan khusus terkait norma hukum

⁸ Mewengkang, I. B. (2021). Kajian Yuridis Cyber Crime Penanggulangan Dan Penegakan Hukumnya. *Lex Crimen*, 10(5), 34.

⁹ Zainudin Hasan, Dkk, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*", *Jurnal Multimedia Dehasen*, Vol. 2 No.3, (2023), h.1.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

yang mengatur mengenai pidana judi *online*. Beberapa ketentuan yang mendasari ak tersebut yakni:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang perjudian secara umum. Beberapa poin penting:

- a. Pasal 303 melarang setiap bentuk perjudian yang dilakukan dengan sengaja.
- b. Hukuman meliputi pidana penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta.
- c. Pasal ini belum secara spesifik mengatur judi *online*, tetapi dapat memberikan efek jera bagi pelaku perjudian digital.

2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara tegas menyebutkan larangan terkait pendistribusian informasi yang memuat konteks perjudian.

- a. Ancaman hukuman: pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.
- b. Pasal ini memperluas cakupan hukum, sehingga aktivitas perjudian berbasis elektronik dapat ditindak.

3. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

UU ini menegaskan larangan terhadap perjudian yang dapat merusak moral masyarakat.

- a. Meski berfokus pada perjudian konvensional, UU ini memberikan dasar moral dan legal untuk menindak semua bentuk perjudian, termasuk judi *online*.

4. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo)

Kominfo memiliki kewenangan untuk memblokir situs-situs yang memuat konten perjudian *online*.

- a. Implementasi ini dilakukan melalui identifikasi dan pelaporan oleh masyarakat atau instansi terkait.

Kemudian analisis ketentuan Hukum yang terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan terkait regulasi yang ada. Kekuatan regulasi yang ada mencakup aspek teknis (UU ITE) dan sanksi pidana (KUHP) dan dengan adanya UU ITE, penyebaran informasi yang terkait dengan judi *online* dapat dijerat secara hukum. Adapun kelemahan regulasi

yang ada ialah kurangnya spesifikasi hukum, KUHP dan UU ITE tidak secara eksplisit merinci jenis tindak pidana yang dilakukan melalui platform digital modern, seperti aplikasi mobile atau penggunaan *cryptocurrency* dalam judi *online*. Kemudian aspek yurisdiksi internasional, judi *online* sering melibatkan server luar negeri, sehingga sulit dijangkau oleh penegakan hukum di Indonesia. Serta Penegakan hukum yang parsial yang membuat penindakan sering kali hanya menasar pelaku di tingkat pengguna, sementara penyelenggara platform judi *online* kerap lolos dari jerat hukum.¹⁰ Dalam hal ini terdapat pula tantangan dalam penegakan Hukum yang mengatur tindak pidana judi *online* tersebut, yang pertama adalah teknologi dan inovasi yang dimana pelaku judi *online* memanfaatkan teknologi seperti enkripsi data, VPN, dan server di luar negeri untuk menghindari deteksi. Dan transaksi keuangan digital atau *cryptocurrency* yang membuat aliran dana sulit dilacak oleh lembaga keuangan tradisional, serta minimnya ekstradisi atau kerja sama lintas negara menyulitkan proses hukum terhadap penyelenggara judi *online* lintas negara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tindakan perjudian pada dasarnya adalah permainan yang bertaruh pada peluang dan kemungkinan untuk menjadi pemenang. Namun perjudian secara *online* yang tidak terbatas akan ruang dan waktu menimbulkan kecanduan bagi masyarakat. Awalnya hanya bertaruh dan mencoba namun karena dijanjikan kemenangan yang instan menimbulkan hasrat untuk terus mencoba dengan nominal yang terus bertambah. Bahkan jika kecanduan saat merasakan kekalahan tidak menjadi efek jera, justru menambah keinginan untuk bertaruh karena semua didasarkan pada kemungkinan. Kualitas SDM yang masih rendah, didukung dengan finansial yang memadai dan fasilitas yang mendukung tentu memudahkan masyarakat bahkan anak dibawah umur untuk melakukan tindak perjudian secara *online*. Apabila hal buruk ini terus berkembang di masyarakat maka akan menjadi budaya negatif yang merusak mental dan moral masyarakat, bahkan tidak jarang banyak yang behutang atau bahkan melakukan pinjaman ilegal untuk memperoleh dana sebagai

¹⁰ Pamungkas, F. T. (2021). Hukuman Pelaku Judi *Online* di Indonesia, Apakah Bisa Dipidana? Justika by Hukumonline. <https://blog.justika.com/pidana-dan-laporan-polisi/hukuman-pelaku-judi-online/> Diakses Senin 04 Maret 2025 Pukul: 15.08.00 Wita.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

modal judi *online* dengan kemenangan yang hanya sebatas kemungkinan. Sudah sepatutnya dilakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* yang dilakukan oleh Kepolisian Republik Indonesia secara preventif dan represif. Hal ini tentu tidak terlepas dari peran masyarakat dan pemerintah untuk mengedukasi dan menindak tegas kegiatan judi *online* di berbagai platform dan instansi.

Tindak pidana judi *online* menjadi tantangan serius di era digital karena memanfaatkan teknologi untuk menghindari penegakan hukum. Meskipun regulasi seperti KUHP, UU ITE, dan UU No. 7 Tahun 1974 menjadi landasan yuridis untuk menjerat tindakan judi secara *online*, masih ada kelemahan, seperti kurangnya spesifikasi untuk platform digital modern dan keterbatasan yurisdiksi internasional. Tantangan lain mencakup inovasi teknologi, transaksi kripto, dan minimnya kerja sama lintas negara. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi, peningkatan kapasitas penegak hukum, dan kolaborasi global untuk memberantas judi *online* secara efektif.

Saran

Pemerintah perlu melakukan penguatan regulasi, dengan keharmonisan UU yang lebih spesifik untuk mengatur judi *online* dan hukuman yang lebih berat sebagai efek jera. Serta harus adanya peningkatan kapasitas aparat yang dimana hal ini dapat dilakukan dengan cara pelatihan teknis untuk meningkatkan kemampuan dalam melacak, menyita, dan membekukan aset pelaku judi *online*. Kemudian pemerintah juga hendaknya lebih meningkatkan kerja sama internasional, dengan berkoordinasi dengan lembaga internasional pemerintah atau aparat penegak hukum dapat menutup jaringan judi lintas negara dan memulangkan pelaku yang kabur ke luar negeri. Dan yang lebih pentingnya lagi adalah dengan melakukan edukasi terhadap masyarakat, agar nantinya masyarakat dapat lebih meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari perjudian.

DAFTAR REFERENSI

Buku

Budi Suhariyanto, Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

Jurnal

- Asep Bambang Hermanto. (2016). Ajaran Positivisme Hukum Di Indonesia: Kritik Dan Alternatif Solusinya, *Jurnal Selisik* – Volume 2, Nomor 4.
- Ketaren, E. (2016). Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law. *Jurnal Times*, 5(2), 37–39.
- Koropit, R. K. (2019). Penegakan Hukum Rehabilitasi Bagi Pengguna Narkotika Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika. *Lex Et Societatis*, 8(5), 55.
- Maqrifatulah Naibaho, (2020), “Tinjauan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Dharmawangsa, Medan.
- Mewengkang, I. B. (2021). Kajian Yuridis Cyber Crime Penanggulangan Dan Penegakan Hukumnya. *Lex Crimen*, 10(5), 34.
- Sri Setiawati. Et al, (2022), “The Urgensy of Special Regulations for *Online* Gambling in Indonesia”, Vol. 5, No. 7.
- Zainudin Hasan, Dkk, (2023). “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*”, *Jurnal Multimedia Dehasen*, Vol. 2 No.3.

Internet

- Cara Pembuktian Cyber Crime Menurut Hukum Indonesia, sebagaimana dimuat di dalam <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl3077/cara-pembuktian-cyber-crime> menurut-hukum-indonesia, Diakses Senin 03 Maret 2025 Pukul: 22.38.00 Wita.
- Pamungkas, F. T. (2021). Hukuman Pelaku Judi *Online* di Indonesia, Apakah Bisa Dipidana? Justika by Hukumonline. https://blog.justika.com/pidana-dan-laporan-polisi/hukuman_pelaku-judi-online/ Diakses Senin 04 Maret 2025 Pukul: 15.08.00 Wita.

Peraturan Perundang-Undangan

- Kitab Undang – undang Hukum Pidana.
- Undang - Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI *ONLINE* DI INDONESIA

Undang - Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang
Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang - Undang No. 8 Tahun 2010 tentang Tindak Pidana Pencucian Uang.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo).