



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 1034-1044

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Perspektif Kriminalisasi (Studi di Desa Besilam Kabupaten Langkat)

Chairuni Nasution<sup>1✉</sup>, Abdurrahman H. Ketaren<sup>2</sup>, Nana Kartika<sup>3</sup>, M. Ridwan Alfa Reza<sup>4</sup>  
Universitas Pembangunan Panca Budi  
Email: [chairuni.nasution@yahoo.com](mailto:chairuni.nasution@yahoo.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu face to face, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber. Bahkan dalam perjudian sendiri dengan berkembang pesatnya sistem telekomunikasi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses penegakan hukum dalam memberantas tindak pidana perjudian online di Desa Besilam, Kabupaten Langkat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan responden serta pengamatan partisipatif di masyarakat setempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin meningkatnya jumlah kejahatan pelaku judi online pada masa saat ini disebabkan karena rendahnya keimanan dan pemahaman agama di dalam dirinya, penerapan ilmu pengetahuan yang dipelajari, baik ajaran dari orang tua dan di sekolah yang salah serta keinginan untuk mendapatkan uang yang banyak tapi dilakukan dengan jalan yang menyimpang dari norma agama dan norma hukum serta ikut-ikutan pergaulan yang salah. Jika ditinjau dari segi faktor ekonomi bukanlah menjadi penyebab utama karena pelaku judi online ini juga banyak dilakukan pada masyarakat kelas atas, menengah atas apalagi masyarakat bawah. Hal ini tidak saja terjadi pada masyarakat secara luas di Indonesia, akan tetapi juga di masyarakat Desa Besilam Kabupaten Langkat. Penegakan hukum yang tidak efektif dan efisien dalam mengusut tuntas setiap kasus-kasus judi online.

#### Abstract

As the development of telecommunications and information technology has progressed to such an extent that today it is very different from ten years ago. The use of this technology has encouraged rapid business growth because various information can be presented in a sophisticated and easy to obtain way and through long distance connections by utilizing telecommunications technology it can be used as material for taking the next business steps. The parties involved in the transaction do not need to meet face to face, only through computer and telecommunications equipment. This condition is a sign of the start of the cyber era. Even in gambling itself, with the rapid development of telecommunications and communication systems, it is often known today as online gambling. This research aims to identify and analyze the law enforcement process in eradicating criminal acts of online gambling in Besilam Village, Langkat Regency. The research method used is field research with a qualitative approach. Data was collected through interviews with respondents and participatory observation in the local community. The results of the research show that the increasing number of crimes committed by online gamblers at this time is due to low levels of faith and understanding of religion within themselves, the application of knowledge learned, both wrong teachings from parents and at school and the desire to earn a lot of money but carried out in a way that deviates from religious norms and legal norms and joins in wrong associations. If we look at it from an economic perspective, it is not the main cause because many online gambling players are also involved in upper class, upper middle class, let alone lower class society. This not only happens to society at large in Indonesia, but also to the people of Besilam Village, Langkat Regency. Law enforcement is ineffective and inefficient in thoroughly investigating every online gambling case.

Keywords: Law Enforcement, Online Gambling, Criminalization

#### PENDAHULUAN

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa Negara Indonesia adalah negara hukum (rechtstaat). Maka idealnya kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segalanya dan setiap orang dan perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa terkecuali. Kemajuan teknologi dan komunikasi telah merubah tatanan masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang bersifat global. Perubahan ini dikarenakan oleh kehadiran teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi bergabung dengan media elektronik sehingga melahirkan piranti baru yang disebut internet. Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru bagi umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Internet menciptakan berbagai peluang baru dalam kehidupan masyarakat. Internet juga sekaligus menciptakan peluang-peluang baru bagi kejahatan.

Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Disebut budaya karena dapat mengekspresikan berbagai aktivitas masyarakat dunia maya seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak kapan saja dan di mana saja melalui internet. Kehadirannya menciptakan dunia lain yang dikenal dengan dunia maya. Tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain membawa dampak positif juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, terutama di kalangan remaja yang selama ini tidak mampu menyaring segala bentuk globalisasi, seperti penggunaan internet. Internet diharapkan dapat mempromosikan segala macam aktivitas dan pekerjaan tapi disalahgunakan oleh orang dewasa, remaja dan anak.

Pengguna internet sebenarnya dapat melakukan berbagai jenis kejahatan seperti ancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme. Dengan kreativitas yang tinggi dan penggunaan metode yang canggih, pengguna internet pada akhirnya dapat membuat berbagai jenis situs game elektronik atau yang disebut judi online. Halaman-halaman ini mudah diakses oleh semua pengguna internet. Game elektronik atau biasa disebut game online telah berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir, tidak hanya berkembang pesat di kota-kota besar akan tetapi juga merambah ke kota-kota kecil dan desa-desa (Didik Endro Purwoleksono, 2015).

Hal ini terlihat dari banyaknya arcade yang bermunculan dan pelanggan yang sering dijumpai adalah para remaja. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih game online yang awalnya hanya berbentuk game telah berkembang menjadi media game yang dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut dengan judi online. Pengguna internet dapat mengakses situs web yang menawarkan permainan peluang. Keberadaan perjudian online sebagai perkembangan teknologi negatif di sektor elektronik perlu disikapi dari perspektif yang berbeda karena dampaknya terhadap pengguna berkurang. Bagaimana dampak penggunaan judi online terjadi menjadi nyata ketika mereka menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangat besar bagi mereka

Judi dapat disebut sebagai penyakit turun menurun dalam sejarah peradaban manusia, hal menjadi salah satu penghambat penegakan hukum tindak pidana perjudian. Apalagi dengan kemajuan zaman yang begitu pesatnya dewasa ini. perjudian juga mengalami kemajuan yang tadinya secara tradisional. Hal tersebut merupakan penerapan teknologi secara negatif. Tindakan perjudian online merupakan salah satu cyber crime yang merupakan pekerjaan rumah yang besar bagi penegak hukum karena cakupannya lintas negara dan mengancam nasib masa depan bangsa karena tidak sesuai dengan norma agama, kesusilaan, budaya bangsa serta norma hukum.

Di dunia virtual orang melakukan berbagai perbuatan kejahatan yang justru tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Kejahatan tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana perbuatannya. Kejahatan yang dilakukan di dunia virtual dengan menggunakan komputer itu disebut "kejahatan komputer" atau "cyber crime". Judhariksawan berpendapat bahwa cyber crime adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni dial up system, menggunakan jalur telepon, atau wireless system, yakni menggunakan antena khusus seperti nirkabel. Kejahatan-kejahatan komputer telah menciptakan masalah baru bagi tugas penyelidikan, penyidikan, dan penuntutan oleh para penegak hukum. Salah satunya yang sedang marak di lingkungan masyarakat adalah perjudian yang dilakukan dengan sarana internet atau lebih dikenal dengan judi online (Anang Sugeng Cahyono, 2022).

Permainan judi online sangat digemari dikarenakan sistem judi online sangat mudah diakses dan lebih aman dibandingkan dengan perjudian biasa atau tradisional. Jenis-jenis perjudian online yang dipertaruhkan diantaranya, yaitu permainan sepak bola, kartu poker, lotre, roulette, kasiNomor, sicbo, togel dan permainan lainnya. Dalam hal perjudian online pemerintah berupaya memberantas kegiatan judi online sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa judi online tidak terpantau oleh hukum. Saat ini banyak ditemukan postingan pada media sosial yang mempromosikan situs judi online pada akun media sosialnya. Seakanakan postingan tersebut merupakan hal yang wajar dalam hukum di Negara Republik Indonesia ini. Bahkan beberapa artis/publik figur juga mempromosikan situs judi pada akun media sosialnya yang konteksnya mengajak orang lain untuk bermain judi pada situs itu (Eko Pandiangan, n.d).

Pemerintah melakukan beragam upaya baik preventif maupun represif untuk mengatasi perjudian online. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 yang berbunyi "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian" serta terkait ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (2) berbunyi : "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Miliar". Diharapkan dengan adanya penegakan hukum yang memberikan efek jera, mampu merubah pola pikir masyarakat agar tidak terjebak dalam perjudian online yang menimbulkan sederatan

masalah besar dalam kehidupannya, bukannya untung malah rugi besar (Dista Amalia Arifah, 2011).

Hukum di Indonesia telah mengatur tentang perjudian selain Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan peraturan lainnya, seperti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974, Kitab Undang - Undang Hukum Pidana (disingkat dengan KUHP).

Kasus perjudian online dari tahun ke tahun kian menjalar keseluruh wilayah di Indonesia tak terkecuali di kalangan masyarakat tertentu saja yang dapat memberikan dampak buruk bagi tatanan sosial masyarakat itu sendiri. Kegemaran baru tersebut memperlihatkan bagaimana perjudian yang dilakukan dengan sarana elektronik atau online merupakan hal yang dilarang dalam undang-undang. Maraknya perjudian online harus ditanggulangi dengan cepat oleh pihak yang berwajib, dalam hal ini Kepolisian RI, Kejaksaan RI dan Pengadilan. Sebagaimana tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan masyarakat sebagaimana dalam Pasal 13 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Kepolisian terutama salah satu pihak terdepan yang menegakkan keamanan dan keadilan hukum yang paling berperan penting dalam setiap menangani kasus-kasus kejahatan termasuk perjudian online pada saat ini (Didik Endro Purwoleksono, 2015).

Salah satu indikator negara hukum adalah keberhasilan dalam penegakan hukumnya. Dikatakan berhasil karena hukum yang telah diaturnya sudah seharusnya dan waktunya dijalankan dan ditaati oleh seluruh elemen masyarakat. Ketiadaan dan kurang maksimalnya penegakan hukum dapat berpengaruh terhadap kredibilitas para pembentuk aturan dan masyarakat yang terkena aturan itu sendiri, sehingga seluruh elemen akan terkena dampaknya. Dengan demikian, maka menjadi penting untuk diketahui apakah penegakan hukum itu sesungguhnya. Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk dapat tegak atau berfungsinya norma norma hukum yang berlaku dan telah diatur sebagai pedoman perilakunya dalam lalu lintas atau hubungan hubungan hukum dalam kehidupan manusia bermasyarakat dan bernegara. Satjipto Rahardjo berpendapat bahwa "Penegakan hukum merupakan rangkaian proses untuk menjabarkan nilai, ide, cita yang cukup abstrak

yang menjadi tujuan hukum". Hal ini bertujuan untuk dapat terciptanya penegakan hukum dan tujuan hukum (Satjipto Rahardjo, 2010).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antara berbagai fenomena yang diselidiki. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan memberikan bukti empiris tentang penegakan hukum tindak pidana perjudian online ditinjau dari perspektif kriminalisasi pada responden di Desa Besilam Kabupaten Langkat. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh dan dianalisis maka proses selanjutnya adalah menyusun kriteria dari gambaran umum sebagai objek penelitian. Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, menarangkan tentang seseorang yang mendistribusikan, mentransmisikan, serta membuat bisa diaksesnya sesuatu muatan yang didalamnya ada perjudian beserta dengan tindak pidananya. Seorang yang bermain perjudian, tidak bisa di kenakan pasal tersebut secara tunggal sebab nanti akan ada yang mengatur dengan unsur bermain judi ialah dalam Pasal 303 KUHP. Kesimpulannya yaitu Undang-Undang ITE ini cuma menjerat kepada mereka yang menyediakan tempat atau menyebarkan sehingga bisa diakses untuk banyak orang pengguna online. Jika pasal tersebut bersifat konsisten untuk menghilangkan aktivitas perjudian, maka judi online di Indonesia harus disamakan dengan judi secara umum, yang dimana pemain judi juga di tindak berdasarkan hukum pidana selain hukuman terhadap bandarannya.

1. Upaya penegakan hukum dalam memberantas dan menaggulangi perjudian online di Desa Besilam Kabupaten Langkat
  - a. Upaya Preventif

Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Unit Cyber Crime Polda Bali memiliki beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif. Pertama, dengan melakukan Cyber patrol. Cyber patrol adalah patroli dunia maya yang digunakan oleh Polda Bali melalui Unit Cyber Crime untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan cyber crime. Cyber patrol ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan unit Cyber Crime dalam mencegah dan mengawasi suatu tindakantindakan yang bermuatan judi di dunia maya. Cyber patrol dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara online serta melacak website-website yang memiliki muatan perjudian.

b. Upaya Represif

Upaya represif adalah suatu bentuk tindakan dan upaya yang dilakukan dengan cara mencari langsung akar permasalahan ke masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Upaya represif yang dilakukan Unit Cyber Crime dalam menangani kasus perjudian online ini adalah dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian online baik itu bandar judi online maupun pemain dari judi online tersebut, jika dalam proses penyelidikan dan penyidikan terbukti bahwa seseorang telah secara sah melawan hukum melakukan kegiatan permainan judi secara online maka akan langsung di tindak tegas oleh Unit Cyber Crime dengan dilakukan penangkapan terhadap seseorang yang terbukti melakukan kegiatan perjudian online Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian Online. a. Faktor Sumber Daya Manusia Faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian online merupakan salah satu faktor penting. Kurangnya penguasaan dan pemahaman personil di sektor teknologi informasi dapat berpengaruh terhadap kinerja Unit cyber Crime karena perjudian online sangat mengandalkan fasilitas internet sebagai sarana dalam melakukan aksi kejahatannya. Menurut keterangan Kanit Cyber Crime Polda Bali hanya beberapa penyidik di Unit Cyber Crime Polda Bali yang memiliki kemampuan baik dalam penguasaan di sektor teknologi informasi, hal tersebut tidak seimbang dengan maraknya kasus terkait perjudian online yang terjadi dalam masyarakat karena perjudian online dapat terjadi kapan

saja dan dimana saja sehingga hal ini yang menyebabkan masih banyak kasus perjudian online.

Faktor Masyarakat Menurut keterangan Kanit Cyber Crime Polda Bali terkadang masyarakat mengetahui bahwa ada seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan judi online bahkan mengetahui tempattempat dilakukannya perjudian online namun masyarakat dalam hal ini pasif dan tidak berani melaporkan bahwa ada orang yang melakukan permainan judi online dan ada tempat yang digunakan untuk kegiatan judi online.

Perkembangan teknologi di era globalisasi sekarang ini begitu pesat terutama pada sektor teknologi informasi yang membuat masyarakat dengan mudah dapat menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga dapat memberikan dampak negatif yakni memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan cyber crime. Cyber crime diartikan sebagai suatu kegiatan ilegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global. 1 Judhariksawan berpendapat bahwa cyber crime adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni dial up system, menggunakan jalur telepon, atau wireless system, yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel (Judhariksawan, 2005).

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara online. Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia (Lanka Amar, 2017).

## **2. Hukum perjudian di Indonesia**

Masih ambigu dan berkembang, yang dapat menyebabkan permasalahan hukum terkait perjudian online. Tantangan hukum seperti penegakan undang-undang yang tidak efektif dapat merugikan negara atas citra kekuatan hukum yang dimilikinya. Selain itu, dengan adanya fenomena judi online yang berupa lintas negara, tentunya hal tersebut mengancam National Security. Keamanan negara dalam hal ini menjadi dipertanyakan Beberapa teori telah diajukan para ahli untuk menjelaskan dampak perjudian online terhadap masyarakat. Teori perilaku menekankan bahwa perilaku individu sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan, proses belajar, dan pengalaman. Dalam

kaitannya dengan perjudian online, hal ini mencakup kemudahan akses internet, penawaran bonus judi online, dan promosi perjudian digital yang kerap ditemui. Teori ketergantungan menjelaskan bagaimana individu dapat menjadi sangat bergantung pada aktivitas judi online karena dipengaruhi berbagai faktor seperti lingkungan, sistem reward di otak, dan kondisi psikologis individu itu sendiri. Selanjutnya, teori kesenjangan sosial mengkaitkan perilaku judi online dengan upaya individu yang mengalami ketidaksetaraan sosial untuk mencari pelarian atau coping mechanism. Terakhir, teori pencegahan menekankan pendekatan pencegahan dampak negatif judi online jauh lebih efektif ketimbang pengobatan setelah masalah timbul. Strategi pencegahannya antara lain pengawasan orangtua, regulasi ketat terhadap judi online, sosialisasi publik tentang risikonya, dan edukasi tentang bahayanya. Keempat teori ini secara komplementer memberi pemahaman mendalam tentang beragam faktor dan mekanisme yang memengaruhi perilaku judi online dan dampaknya pada masyarakat.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa tantangan dalam menghadapi fenomena judi online di Indonesia. Tetapi juga ada solusi yang akan selalu diupayakan untuk selalu ditegakkan. Mengatasi fenomena judi online di Indonesia merupakan tugas yang rumit dan memerlukan strategi terpadu mengingat adanya sejumlah kendala yang perlu dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah transformasi dari perjudian konvensional ke bentuk digital atau modern. Dalam pergeseran ini, perjudian tidak lagi terbatas pada lingkup fisik, melainkan memasuki ranah digital yang membutuhkan pendekatan penegakan hukum yang berbeda dan lebih canggih. Penanganan tindak pidana perjudian togel online oleh pihak kepolisian dihadapkan pada sejumlah faktor penghambat yang mengakibatkan efektivitasnya masih terbatas. Salah satu kendala yang dihadapi adalah peran kepolisian yang belum sepenuhnya efektif dalam menangani kasus.

Perjudian online. Beberapa hambatan yang muncul dalam proses penanggulangan tindak pidana ini mencakup keterbatasan dalam bidang teknologi informasi (IT), sehingga penerapan hukum lebih terfokus pada Pasal 303 KUHP yang mengatur perjudian pada umumnya. Dalam penanganan kasus judi online, hambatan tersebut semakin kompleks karena melibatkan berbagai aspek. Pertama, terdapat kendala waktu yang seringkali menjadi faktor krusial. Proses penanggulangan tindak pidana perjudian togel online membutuhkan waktu yang cukup lama, dari penyelidikan hingga penyelesaian kasus. Hal ini disebabkan oleh kerumitan dan skala yang luas dari kegiatan perjudian online, yang memerlukan upaya ekstra untuk pengumpulan bukti yang cukup kuat. Selain itu, aspek biaya juga menjadi faktor penghambat yang signifikan. Proses penanganan kasus judi online memerlukan alokasi dana yang besar, terutama untuk keperluan teknologi dan sumber daya

manusia yang terlibat. Terbatasnya anggaran dapat membatasi kemampuan aparat penegak hukum untuk melibatkan semua sumber daya yang diperlukan dalam menangani kasus-kasus perjudian online.

Proses penanggulangan juga menghadapi hambatan dalam segi prosedural yang tidak selalu mudah dihadapi. Kompleksitas tindak pidana perjudian togel online, termasuk unsur anonimitas yang sering dimanfaatkan oleh pelaku, menambah kesulitan dalam mengungkap dan menangani kasus. Proses peradilan yang berbelit-belit dan memakan waktu menjadi tantangan tambahan yang perlu diatasi. Dengan demikian, faktor-faktor seperti keterbatasan IT, kendala waktu, biaya yang tinggi, dan prosedur yang rumit, semuanya berkontribusi pada rendahnya efektivitas penanganan tindak pidana perjudian togel online oleh pihak kepolisian. Perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan dalam berbagai aspek agar penanggulangan tindak pidana ini dapat berjalan lebih efisien dan efektif.

## SIMPULAN

Kerjasama yang erat dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) menjadi kunci penting dalam menjawab perubahan cepat dalam fenomena judi online. Meskipun upaya pemblokiran situs judi online dilakukan, munculnya situs baru dan kompleksitas pemblokiran menunjukkan bahwa solusi hanya sebatas pada tindakan represif. Faktor anonimitas, operasi pusat penyelenggara di luar negeri. Sosialisasi aktif kepada masyarakat mengenai konsekuensi dan dampak negatif perjudian online bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan sifat tindak pidana tersebut. Kolaborasi dengan berbagai stakeholder, termasuk partisipasi masyarakat umum, menjadi kunci sukses dalam menanggulangi fenomena ini. Peran strategis generasi muda dan mahasiswa sebagai agen perubahan diakui, dan pendekatan edukatif diharapkan dapat membentuk pemimpin masa depan yang peka terhadap isu sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, Jurnal, hlm. 1, Dikutip Melalui <http://www.jurnalunita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>, diakses pada 4 maret 2022, Pukul 10.00 wib.
- Arrasjid, Chainur, 2000, Dasar-Dasar Ilmu Hukum, Sinar Grafika, Jakarta.
- Arliman S, Laurensius, 2015, Penegekan Hukum dan Kesadaran Masyarakat, Deepublish, Yogyakarta

- Br. Sembiring, Tamaulina. Irmawati. S. Muhammad. T. I. (2024). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). CV Saba Jaya Publisher.
- Effendi dkk, Rusli, 1986, Masalah Kriminalisasi dan Dekriminalisasi dalam Rangka Pembaruan Hukum Nasional dalam BPHN, Simposium Pembaruan Hukum Pidana Nasional Indonesia, Bina Cipta, Jakarta,
- Handoko Duwi, 2015, Kriminalisasi Dan Dekriminalisasi, Hawa dan Ahwa, Pekanbaru.
- Ikhsan, Muhammad, 2022, Faktor-Faktor penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dillakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi.
- Muladi, 1995, Kapita Selektta Hukum Pidana, Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Nasution, H.A.R. and Fikri, R.A., 2023. Hukum Tekhnologi Dan Informasi. Penerbit Tahta Media.
- Purwoleksono, Didik, Endro, 2015, Tindak Pidana di Bidang Media Sosial, Unair, Surabaya.
- Rahardjo, Satjipto, 2010, Masalah Penegakan Hukum, Sinar Baru, Bandung.
- Soerjono Soekanto, 2010, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sahlepi, Muhammad Arif. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan 44 Secara Online Di Tinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3.6 (2023): 1402-1412.
- Soetandyo, Wignjosebroto,1993, Kriminalisasi Dan Dekriminalisasi: Apa Yang Dibicarakan Sosiologi Hukum Tentang Hal Ini, disampaikan dalam Seminar Kriminalisasi dan Dekriminalisasi Dalam Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia, Fakultas Hukum Ull, Yogyakarta, 15 Juli.
- Syahrannuddin, S. H., and S. H. Suci Ramadani. "CRIMINAL LAW POLICIES IN OVERCOMING CYBER CRIME IN INDONESIA." *Proceedings of The International Conference on Multi-Disciplines Approaches for The Sustainable Development*. 2023.
- Saragih, Yasmirah Mandasari, et al. "JURIDICAL REVIEW OF ONLINE GAMBLING CRIME IN NORTH SUMATERA." *MORFAI JOURNAL* 3.1 (2023): 426-435.
- Zarzani, T. Riza, Ismaidar Ismaidar, and Wildan Fahriza. "Dimensions Of Corporate Crime." *International Journal of Law, Crime and Justice* 1.2 (2024): 108-113.