

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE* DI KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

Amanda Aprilia, Ramli Umar^{1,2}

^{1,2}Fakultas Hukum, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta
Jl. Perintis Kemerdekaan Jl Gambiran, Kec Umbulharjo, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta, 55161.
Email: amndapril1519@gmail.com

ABSTRAK

Informasi yang selalu berubah dengan cepat mendorong perkembangan teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Perpaduan kedua teknologi tersebut melahirkan internet, yaitu jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Internet telah menciptakan dunia maya yang sebenarnya menjadi dunia tanpa batas dan bebas, yang dapat dimasuki dan dimanfaatkan oleh siapa saja. Cybercrime didefinisikan kegiatan ilegal dengan broker computer melalui jaringan elektronik global. Perjudian online diklasifikasikan sebagai cyber crime karena menjadikan perjudian online sebagai kejahatan Komputer dan Internet sebagai alat fungsional pelanggaran perjudian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yuridis/normatif dan empiris. Kedua metode ini dilakukan dengan bersumber data primer seperti menganalisis undang-undang, jurnal, dan buku. Sedangkan data sekunder turun langsung ke lapangan dengan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Dengan teknik pengumpulan data: studi kepustakaan dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah faktor penyebab Perjudian online yang dilakukan oleh kalangan remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta antara lain: (1) faktor ekonomi dan sosial, (2) rasa penasaran, (3) kehendak ingin bebas, (4) media sosial, (5) pengaruh teman sebaya, (6) promosi judi online terang-terangan, (7) faktor kemenangan yang mudah di dapat. Sedangkan usaha penegakan hukum yang dilakukan oleh Pihak POLDA DIY antara lain: (1) Upaya Preventif Unit Cyber Crime Polda DIY melakukan upaya preventif untuk mencegah timbulnya kejahatan, menciptakan suasana yang kondusif, dan menekan angka kriminalitas. Upaya tersebut meliputi pencegahan dan pengawasan. 2) Upaya Represif Upaya represif adalah upaya yang dilakukan untuk memberantas kejahatan dengan memberikan tindakan tegas kepada pelaku kejahatan.

Kata kunci: Cyber crime, perjudian online, faktor judi online, penegakan hukum

ABSTRACT

The telecommunications technology. The combination of these two technologies has given birth to the internet, a network that connects computers around the world. The internet has created a virtual world that is actually a world without borders and freedom, which can be accessed and utilized by anyone. Cybercrime is defined as illegal activities with computer brokers through global electronic networks. Online gambling is classified as cybercrime because it makes online gambling a computer crime and the internet as a functional tool for gambling violations. The method used in this study is a combination of juridical/normative and empirical research. Both methods are conducted using primary data sources such as analyzing laws, journals, and books. rapid change of information has driven the development of computer technology and Secondary data is collected directly from the field by conducting interviews with several sources. The data collection techniques used are library research and interviews. The results of this study are the factors causing online gambling by teenagers in the Special Region of Yogyakarta, including: (1) economic and social factors, (2) curiosity, (3) the will to be free, (4) social media, (5) peer influence, (6) explicit online gambling promotions, (7) the factor of easy-to-get wins. Meanwhile, law enforcement efforts carried out by the DIY POLDA include: (1) Preventive Efforts The Cyber Crime Unit of the DIY Polda carries out preventive efforts to prevent the occurrence of crime, create a conducive atmosphere, and suppress crime rates. These efforts include prevention and supervision. (2) Repressive Efforts Repressive efforts are efforts to eradicate crime by taking strict action against criminals.

Keywords: *Cyber crime, online gambling, online gambling factors, law enforcement*

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

A. Pendahuluan

Internet adalah sistem jaringan komputer global yang terhubung di seluruh dunia. Keberadaan teknologi informasi seperti Internet telah membuka mata dunia terhadap dunia baru, komunikasi dan pasar serta jaringan bisnis global yang tidak terbatas. Keberadaan Internet sebagai infrastruktur dan jaringan telah mendukung efektivitas dan efisiensi operasional bisnis, terutama perannyasebagai sarana publikasi, komunikasi dan perolehan berbagai informasi yang diperlukan. Di Internet, informasi biasanya disebarakan melalui suatu halaman yang disebut situs web (*website*), yang dibuat dalam bentuk bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*).¹ Pada perkembangannya internet ternyata membawa sisi dampak negatif selain dampak positif dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Sisi negatif tersebut berupa tindakan-tindakan anti sosial yang selama ini dipandang tidak mungkin terjadi atau tidak terpikirkan akan terjadi. Ada satu pendapat yang mengatakan, "*Crime is product of society itself*", yang artinya masyarakat itu sendirilah yang menghasilkan kejahatan.²

Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini sering disebut dengan istilah "*cyber crime*". *Cyber crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet. Menurut kepolisian Inggris *cyber crime* adalah, "Segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan *criminal* dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalah gunakan kemudahan teknologi digital".³

Cyber Crime adalah Kejahatan di dunia digital melibatkan pemanfaatan teknologi informasi tanpa Batasan, didasarkan pada

¹ Jurnal Mitra Manajemen, 2020- Journal.universitassuryadarma.ac.id diakses pada Kamis 12 Oktober 2023 pukul 18:40 WIB

² Kurniawan, M.Y. Siregar, T. & Hidayani, S. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 4(1) 2022: 28-44

³ Abdul kadir, penyalahgunaan internet di Masyarakat Indonesia, Bandung: Armico.2012

rekayasa teknologi yang mengedepankan tingkat keamanan dan kredibilitas informasi yang diakses oleh pengguna internet. *Cyber crime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan.⁴ Saat ini kejahatan di dunia maya (*cybercrime*), makin banyak jumlahnya, makin canggih modus-nya, makin bervariasi karakteristik pelakunya, dan makin serius akibatnya.⁵

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa- peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.⁶ Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaanperlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan- perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.⁷

Tingkat popularitas perjudian *online* di Indonesia terus meningkat seiring dengan lebih mudahnya akses internet melalui berbagai perangkat seperti *computer, notebook, laptop* maupun *smartphone*. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (*online*) adalah Domino 99 (*kiukiu*), poker *online*, dan judi bola *online*. Di Indonesia, Penegakan hukum terhadap judi *online* terdapat dalam ketentuan peraturan perundang- undangan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahanUndang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 27 ayat 2 undang-

⁴ <https://digilibadmin.unismuh.ac.id> diakses pada kamis 12 oktober 2023 pukul 19:55 WIB

⁵ Widodo, *Memerangi cybercrime karakteristik, motivasi, dan strategi penanganannya dalam perspektif kriminologi*, Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo. 2013, hlm 2

⁶ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56

⁷ Dali Mutiara, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1962, hlm. 220.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik, berbunyi : “ setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Dari ketentuan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tersebut dapat diketahui bahwa siapa saja yang dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hak atau melawan hukum sedemikian rupa sehingga membuat dapat didistribusikan, ditransmisikan atau dapat diaksesnya informasi/dokumen elektronik yang bermuatan perjudian kepada publik diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,- (SatuMilyar rupiah).⁸ Perilaku berjudi yang terjadi dikalangan remaja dengan berpartisipasi dalam permainan judi *online* adalah bentuk perilaku yang menyimpang. Hal ini disebabkan oleh daya Tarik potensi keuntungan yang mereka lihat, meskipun tidak ada jaminan pasti, serta pandangan bahwa ini akan menguntungkan mereka lebih daripada tidak melakukannya. Remaja yang seharusnya menjadi harapan sebagai generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh keberadaan situs perjudian *online*.

Pada dasarnya, judi melanggar norma-norma agama, etika, moral, serta hukum, dan memiliki potensi dampak negatif terhadap kesejahteraan mental seseorang. Meskipun demikian, saat ini kita semakin melihat berbagai bentuk perjudian yang tersebar dikalangan remaja dilakukan secara terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Awalnya remaja terlibat dalam perjudian *online* sebagai hiburan selama waktu luang

⁸ Kurniawan, M.Y. Siregar, T. & Hidayani, S. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum, 4(1) 2022: 28-44

mereka, namun seiring berjalannya waktu, aktivitas ini menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan dengan tujuan utama mencari uang. Mereka tidak hanya bermain judi *online* di warnet, tetapi juga di tempat tinggal mereka menggunakan *smartphone*, bahkan di sekitar lingkungan sekolah.

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui apa yang menjadi penyebab terjadinya perjudian *online* di kalangan remaja Daerah Istimewa Yogyakarta serta, bagaimana proses penegakan hukum terhadap pelaku pidana perjudian *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dirumuskan berkaitan dengan judul tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Apa faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana judi *online* melalui media internet yang dilakukan oleh kalangan remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta (wilayah hukum POLDA DIY)?
2. Bagaimana Proses Penegakan Hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta (wilayah hukum POLDA DIY)?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas , maka tujuan dari penulisan ini adalah:

Tujuan Objektif

1. Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Penyebab terjadinya perjudian *online* melalui media internet yang dilakukan oleh kalangan Remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

2. Untuk Mengetahui Proses Penegakan Hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tujuan Subjektif

1. Menyusun skripsi ini untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana ilmu hukum pada fakultas Hukum Universitas Cokroaminoto Yogyakarta

**MANFAAT PENELITIAN
MANFAAT TEORITIS**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang faktor-faktor yang mendorong remaja dalam perjudian *online*. Dengan mengetahui faktor-faktor terjadinya perjudian *online* oleh remaja dapat melakukan Tindakan preventif untuk mengurangi perjudian *online* di kalangan mahasiswa. Serta, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pengembangan kebijakan yang lebih efektif terkait perjudian *online* di lingkungan daerah maupun kota.

MANFAAT PRAKTIS

Penelitian ini dapat digunakan untuk merancang program pendidikan dan edukasi yang ditargetkan kepada remaja untuk meningkatkan kesadaran tentang resiko perjudian online dan cara menghindarinya. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi remaja yang mungkin terlibat dalam perjudian *online*, Serta penelitian ini dapat menjadi sumber referensi penting bagi pihak-pihak yang tertarik dalam mengatasi perjudian *online* di kalangan remaja.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan Yuridis Normatif dan Pendekatan Empiris. Pendekatan Yuridis Normatif adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelelah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini. Pendekatan ini dikenal pula dengan pendekatan

kepustakaan, yakni dengan mempelajari buku-buku, peraturan perundang-undangan dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Sedangkan metode penelitian Empiris adalah metode hukum yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang didapat dari wawancara maupun perilaku nyata yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Penelitian empiris juga digunakan untuk mengamati hasil dari perilaku manusia yang berupa peninggalan fisik maupun arsip.

E. Hasil dan Pembahasan

1. Faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana judi *online* melalui media internet yang dilakukan oleh kalangan remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta (Wilayah Hukum POLDA DIY)
Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1) Faktor Ekonomi dan Sosial

Perjudian sering dipandang sebagai ajang peningkatan taraf hidup masyarakat, terutama di kalangan remaja dengan status sosial dan ekonomi rendah. Mereka ingin mendapat untung paling banyak dengan modal yang sangat kecil atau menjadi kaya dalam sekejap mata tanpa banyak usaha. Selain itu, konteks sosial mereka yang menerima judi juga berperan penting dalam maraknya judi di masyarakat.⁹

2) Faktor Keluarga

Faktor keluarga inilah yang menjadi salah satu penyebab remaja melakukan kejahatan perjudian *online*. Dua dari empat informan

⁹ Faisal Achmadhani, Desy Safitri, Sujarwo. Universitas Negeri Jakarta: ANALISIS FAKTOR PENYEBAB FENOMENA PERMAINAN JUDI SLOT ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. Vol : 1 No: 3, Juni - Juli 2024.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

yang diwawancarai mengatakan bahwa mereka mengenal dan tertarik bermain judi online ini dari keluarganya. Dalam hal ini kakak dan ibu mereka. Tentu hal ini sangatlah memprihatinkan, karena keluarga yang seharusnya menjadi pendidik utama bagi anak untuk melakukan hal-hal baik, malah menjadi penyebab anak mengenal dan bermain perjudian *online*.¹⁰

3) Rasa Keingintahuan/Penasaran

Rasa keingintahuan pada remaja sangatlah besar, sehingga remaja cenderung selalu mencoba hal-hal baru walaupun mereka tahu bahwa hal tersebut adalah sebuah perilaku yang tidak baik, dari semua informan yang penulis wawancara, mereka sadar bahwa perjudian *online* yang mereka lakukan bukanlah suatu perilaku yang baik. Tetapi karena perasaan keingintahuan lebih besar, maka mereka melakukan perjudian *online* ini.¹¹

4) Kehendak Ingin Bebas

Kehendak ingin bebas adalah salah satu sifat alamiah manusia. Setiap manusia tentu ingin memiliki kebebasan untuk melakukan apapun yang mereka inginkan, apalagi remaja. Remaja selalu menganggap aturan adalah sesuatu yang mengekang kehendak ingin bebas mereka, sehingga remaja memiliki kecenderungan lebih besar melakukan sebuah kesalahan atau pelanggaran.

5) Mudah nya akses Terhadap Permainan Judi *Online*

Berdasarkan hasil pengamatan penulis berupa observasi di lapangan, penulis melihat bahwa penyebab para remaja bermain judi *online* adalah karena kemudahannya dalam mengakses permainan tersebut. Para calon pemain tidak perlu menyiapkan apapun data yang penting untuk mendaftarkan dirinya sebagai pemain judi *online*. Mereka hanya perlu menyiapkan *username*

¹⁰ Wawancara dengan "R" (Pemain Judi Online) pada 24 januari 2024 di lapangan Karang Yogyakarta.

¹¹ Wawancara dengan "H" (Pemain Judi Online) pada 24 januari 2024 di lapangan karang Yogyakarta.

yang tidak harus berupa nama asli, mengisi katasandi, memasukkan *email* yang walaupun emailnya acak tidak masalah, memasukkan nomor telepon yang lagi-lagi jika acak tidak masalah, yang penting memasukkan nama bank untuk digunakan mengisi saldo dan menarik uang jika menang.¹²

6) Sosial Media

Sosial Media berpengaruh terhadap kepopuleran judi *online*, terutama di kalangan remaja. Konten promosi judi *online* yang sering muncul di media sosial dapat menarik perhatian remaja yang memiliki rasa penasaran yang tinggi dan ingin mencoba hal baru.¹³

7) Pengaruh Teman Sebaya

Teman sebaya memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku remaja. Remaja yang memiliki teman sebaya yang bermain judi *online*, cenderung akan ikut bermain judi *online* juga. Dari hasil wawancara dengan 4 narasumber, diketahui bahwa mereka semua mengetahui dan bermain judi *online* karena pengaruh teman.¹⁴

8) Faktor persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi penjudi tentang peluang menang adalah salah satu faktor yang menyebabkan mereka sulit berhenti berjudi. Penjudi biasanya sangat yakin akan kemenangan mereka, padahal peluang menang sebenarnya sangat kecil. Keyakinan ini muncul karena penjudi mengevaluasi peluang berdasarkan situasi atau kejadian yang tidak menentu dan subyektif. Penjudi berpikir bahwa jika mereka belum menang sekarang, mereka pasti akan menang di

¹² Fidyan Hamdi Lubis, Melisa Pane, Irwansyah. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan: Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023 hal 2658

¹³ Wawancara dengan Bu yenny, di Ruang Renin Ditreskrimsus POLDA DIY. Pada 27 Desember 2023

¹⁴ Wawancara dengan "VN" (Pemain Judi Online) pada 28 Desember 2023 di Taman Legawong Yogyakarta

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

kesempatan berikutnya.¹⁵

9) Faktor Keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE

Penjudi yang merasa dirinya ahli dalam permainan judi akan cenderung menganggap bahwa kemenangannya adalah karena keahliannya. Mereka sering kali tidak dapat membedakan antara kemenangan yang diperoleh karena keahlian dan kemenangan yang diperoleh karena keberuntungan. Bagi mereka, kekalahan dalam perjudian bukanlah kekalahan, tetapi dianggap sebagai "hampir menang". Sehingga, mereka terus mengejar kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

10) Promosi Judi *Online* Secara Terang-terangan

Promosi judi *online* adalah salah satu faktor yang dapat mendorong terjadinya judi *online*, terutama di kalangan remaja. Promosi judi *online* dapat dilakukan melalui berbagai media, mulai dari media sosial, situs web, hingga iklan di televisi. Promosi judi *online* yang dilakukan melalui media sosial biasanya menggunakan konten-konten yang menarik dan provokatif. Konten-konten tersebut sering kali menampilkan citra kehidupan mewah dan glamor yang dapat membuat remaja tergiur. Selain itu, promosi judi *online* juga sering menggunakan kata-kata yang bersifat sugestif, seperti "mudah menang", "untung besar", dan "pasti menang".¹⁶

Dengan memahami faktor-faktor penyebab terjadinya judi online yang telah penulis sebutkan di atas, diharapkan kita dapat melakukan upaya pencegahan yang tepat dan mengurangi angka kasus perjudian online, terutama di kalangan remaja.

¹⁵ Agnes Chintya Siringoringo , Sri Yunita , Jamaludin. Universitas Negeri Medan: Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. Journal on Education Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024, pp. 10948-10956

¹⁶ Putu Ananda Nadya Utami , Putu Eva Ditayani Antari. Universitas Pendidikan Nasional: Tindak Pidana Promosi Judi Online Melalui Media Sosial. Legal Spirit, Volume 8, (2) 2024

2. Penegakan Hukum terhadap pelaku tindak pidana judi online di Daerah Istimewa Yogyakarta (Wilayah Hukum POLDA DIY)

Sebagaimana kedudukan Pasal 1 angka 2 KUHAP, menegaskan konsep penyidikan dimulai ketika terjadinya tindak pidana, sehingga melalui proses penyidikan diperoleh keterangan tentang aspek-aspek, sebagai berikut : 1) “Tindak pidana yang telah dilakukan; 2) Tempat tindak pidana dilakukan (*locus delicti*); 3) Cara tindak pidana dilakukan; 4) Dengan alat apa tindak pidana dilakukan; (5) Latar belakang sampai tindak pidana tersebut dilakukan; 6) Siapa pelakunya”.¹⁷ Kedudukan judi *online* sebagaimana yang diatur dalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai “perbuatan yang dilarang”. Bunyi Pasal 27 ayat (2) UU ITE, sebagai berikut : “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Cakupan pelaku mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE berada dalam konteks Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP. Dalam UU ITE, dipisahkan rumusan pasal mengenai perbuatan pidana dan sanksi pidana. Sebagaimana Bab VII Pasal 27 ayat (2) UU ITE dimuat mengenai perbuatan judi online yang dilarang, sedangkan sanksi tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (1) dan Pasal 52 ayat (4) UU ITE.

Unit *Cyber Crime* Polda DIY dalam menanggulangi kejahatan *cyber crime* di bidang perjudian online dengan melakukan upaya preventif dan upaya represif.

Upaya Preventif

Unit *Cyber Crime* Polda DIY melakukan upaya preventif untuk mencegah timbulnya kejahatan, menciptakan suasana yang kondusif,

¹⁷ Lilik Mulyadi, *Hukum Acara Pidana (Normatif, Teoretis, Praktik, dan Permasalahannya)*, (Bandung: Alumni,2012), hlm. 55.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

dan menekan angka kriminalitas. Upaya tersebut meliputi pencegahan dan pengawasan.

Upaya pertama yang dilakukan oleh Unit *Cyber Crime* Polda DIY adalah *cyber patrol*. *Cyber patrol* ini dilakukan untuk mengawasi aktivitas yang bermuatan judi di internet. *Cyber patrol* menggunakan internet sebagai sarannya untuk mengawasi kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan judi online dan melacak situs-situs judi online.

Upaya kedua yang dilakukan oleh Unit *Cyber Crime* Polda DIY adalah berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir situs judi online. Koordinasi ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kegiatan judi online. Jika terbukti adanya situs judi online, Unit *Cyber Crime* akan segera berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir situs tersebut. Hal ini dilakukan untuk mencegah masyarakat agar tidak terjerumus ke dalam perjudian online, yang pada akhirnya akan merugikan mereka sendiri.

Upaya Represif

Upaya represif adalah upaya yang dilakukan untuk memberantas kejahatan dengan memberikan tindakan tegas kepada pelaku kejahatan. Upaya represif yang dilakukan Unit *Cyber Crime* dalam menangani kasus perjudian online adalah dengan menangkap dan memberikan sanksi pidana kepada pelaku perjudian online, baik bandar maupun pemain. Jika terbukti bahwa seseorang telah melakukan perjudian online, maka Unit *Cyber Crime* akan segera menangkapnya.

Riski Praditya Putra BANUM SUBDIT V/SIBER DITRESKRIMSUS POLDA DIY menjelaskan bahwa dasar hukum yang digunakan sebagai dasar dalam menjerat tersangka kasus perjudian online yaitu Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, selain dari pada Pasal 27 ayat (2)

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, Kanit *Cyber Crime* Polda DIY, menyatakan Unitnya melapis Pasal 27 ayat (2) ITE tersebut dengan Pasal 303 KUHP jika tersangka adalah seseorang yang menyediakan sarana, tempat, dan alat-alat untuk bermain judi atau biasa disebut sebagai bandar dan Pasal 303 bis KUHP jika tersangka merupakan seseorang yang menggunakan kesempatan untuk bermain judi atau pemain dalam perjudian.¹⁸

F. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian yang peneliti dapatkan dengan mewawancarai beberapa narasumber yakni para pemain judi online dan beberapa pihak Ditreskrimsus POLDA DIY, faktor-faktor penyebab terjadinya judi online di kalangan remaja D.I. Yogyakarta sebagai berikut:

- a. Faktor ekonomi dan sosial
- b. Faktor Keluarga
- c. Rasa ingin tahu/Penasaran
- d. Kehendak ingin bebas
- e. Mudahnya akses judi *online*
- f. Sosial media
- g. Pengaruh teman sebaya
- h. Faktor persepsi tentang Probabilitas Kemenangan
- i. Faktor Keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE
- j. Promosi Judi *Online* Secara Terang-terangan

Penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak POLDA DIY dengan beberapa upaya yakni, upaya preventif dan upaya represif. Upaya preventif dilakukan untuk mencegah dan mengawasi sebelum terjadinya judi *online*, sedangkan upaya represif dilakukan apabila judi *online* telah terjadi dengan memberikan sanksi tegas baik pada bandar, pemain, dan orang yang menyediakan fasilitas judi *online*.

¹⁸ Wawancara dengan Riski Praditia, Banum Subdit V/Siber Ditreskrimsus POLDA DUY, di Ruang Piket Ditreskrimsus POLDA DIY Pada 27 Desember 2023.

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberi saran:

- a. Melakukan pengawasan terhadap remaja yang dilakukan oleh para orang tua, mengingat mereka dalam usia yang labil dimana pada usia ini rentan melakukan kejahatan.
- b. Pihak-pihak yang berwenang melakukan sosialisasi mengenai bahaya judi online pada remaja, baik di lingkungan sekolah, Universitas dan lingkungan masyarakat.
- c. Ada baiknya pihak POLDA DIY melakukan kerjasama dengan pihak kominfo untuk memblokir situs-situs permainan judi online

Daftar Pustaka

Buku

Abdul kadir, penyalahgunaan internet di Masyarakat Indonesia, Bandung: Armico.2012 Dali Mutiara, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1962.

Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm.

Lilik Mulyadi, *Hukum Acara Pidana (Normatif, Teoretis, Praktik, dan Permasalahannya)*, (Bandung: Alumni,2012).

Widodo, *Memerangi cybercrime karakteristik, motivasi, dan strategi penanganannya dalam perspektif kriminologi*,yogyakarta: CV Aswaja Pressindo. 2013.

Jurnal

Agnes Chintya Siringoringo , Sri Yunita , Jamaludin. Universitas Negeri Medan: *Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya*. Journal on Education Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024, pp. 10948-10956

Faisal Achmadhani, Desy Safitri, Sujarwo. Universitas Negeri Jakarta: *ANALISIS FAKTOR PENYEBAB FENOMENA PERMAINAN JUDI SLOT ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*. Vol : 1 No: 3, Juni - Juli 2024.

Fidyan Hamdi Lubis, Melisa Pane, Irwansyah. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan: *Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan HukumPositif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)*. Jurnal Pendidikan dan KonselingVolume 5 Nomor 2Tahun 2023 hal 2658 pukul 18:40 WIB

Jurnal Mitra Manajemen, 2020- Journal.universitassuryadarma.ac.id diakses pada kamis 12 Oktober 2023

Kurniawan, M.Y. Siregar, T. & Hidayani, S. (2022). *Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)*. ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum, 4(1) 2022: 28-44

Putu Ananda Nadya Utami , Putu Eva Ditayani Antari. Universitas Pendidikan Nasional: *Tindak Pidana Promosi Judi Online Melalui Media Sosial*. Legal Spirit, Volume 8, (2) 2024