**The Impact of Information Technology and Criminal Law on Gambling in the Digital Era**

**Dampak Teknologi Informasi dan Hukum Pidana Perjudian di Era Digital**

**Andi Wieza Fahlevi**

***Abstract***

*In the digital era marked by the rapid development of information technology, this research explores the impact of the application of criminal law on gambling in the online sphere. The main focus is to analyze how the evolution of information technology affects the effectiveness of law enforcement regarding gambling in cyberspace.*

*This research uses a qualitative methodological approach with normative legal methods as the main framework. Data was obtained through literature studies with an emphasis on applicable legal norms and the consistency of their application, both vertically and horizontally.*

*In the context of this research, it was found that the existing criminal law is not yet fully able to accommodate the growing development of online gambling. It is necessary to revise legal policies that are more adaptive to the dynamics of information technology and increase the capacity of law enforcement officials in dealing with digital gambling. Empowering the community to involve themselves in preventing online gambling is also an important aspect in overcoming its negative impacts.*

*Keywords: Online Gambling, Criminal Law, Information Technology, Law Enforcement, Policy Revision.*

**Abstrak**

Dalam era digital yang ditandai oleh perkembangan pesat teknologi informasi, penelitian ini mengeksplorasi dampak penerapan hukum pidana terhadap perjudian dalam lingkup online. Fokus utama adalah menganalisis bagaimana evolusi teknologi informasi mempengaruhi efektivitas penegakan hukum terkait perjudian di dunia maya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif dengan metode hukum normatif sebagai kerangka utamanya. Data diperoleh melalui studi literatur dengan penekanan pada norma hukum yang berlaku serta konsistensi penerapannya, baik secara vertikal maupun horizontal.

Dalam konteks penelitian ini, ditemukan bahwa hukum pidana yang ada belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perjudian online yang semakin berkembang. Diperlukan revisi kebijakan hukum yang lebih adaptif terhadap dinamika teknologi informasi dan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dalam menghadapi perjudian digital. Pemberdayaan masyarakat untuk melibatkan diri dalam pencegahan perjudian online juga menjadi aspek penting dalam rangka menanggulangi dampak negatifnya.

Kata Kunci: Perjudian Online, Hukum Pidana, Teknologi Informasi, Penegakan Hukum, Revisi Kebijakan.

### PENDAHULUAN

Perkembangan yang cepat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan penggunaan perangkat mobile secara luas. Aktivitas yang sebelumnya terbatas pada dunia nyata kini sering kali dilakukan melalui gadget, termasuk transaksi seperti perbankan dan pengiriman surat yang beralih ke ranah virtual. Perkembangan ini terlihat dari pergeseran transaksi yang semakin umum menggunakan berbagai perangkat mobile seperti ipad, smartphone, handphone, dan laptop. Selain itu, dukungan yang melimpah dari teknologi informasi dan komunikasi untuk perangkat mobile juga disokong oleh ketersediaan hotspot gratis di berbagai lokasi. Meskipun pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan, penyalahgunaannya juga semakin meluas, menciptakan masalah serius seperti kejahatan dunia maya atau yang lebih dikenal sebagai "cybercrime" (Sepatia et al., 2022).

Karena perkembangan global terus berubah, dampak teknologi informasi terhadap perubahan situasi saat ini dan masa depan sangatlah penting. Kemajuan tersebut telah membawa berbagai manfaat dan dampak positif bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua aspek yang menjadikan teknologi informasi penting bagi pertumbuhan global suatu negara. Pertama, teknologi informasi meningkatkan permintaan terhadap produk teknologi informasi seperti komputer, modem, telepon pintar, dan laptop. Kedua, teknologi informasi memudahkan aktivitas masyarakat global khususnya dalam transaksi bisnis, termasuk transaksi keuangan dan bidang bisnis lainnya. Teknologi informasi telah berhasil menciptakan norma-norma baru dalam masyarakat global yang mempengaruhi perubahan pola kebutuhan sosial dan ekonomi. Kehidupan sehari-hari masyarakat yang dulunya melibatkan transaksi fisik atau tradisional, bisnis, dan interaksi sosial, kini beralih ke ranah elektronik. Ini termasuk bertransaksi secara virtual, menjalankan bisnis, dan berinteraksi. Pendekatan ini diyakini dapat mempermudah transaksi, menghemat waktu dan biaya, serta tidak terikat oleh keterbatasan ruang dan waktu (Prasetyo, 2014).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak yang signifikan pada model dan sistem pembayaran dalam permainan judi. Dulu, perjudian melibatkan pertemuan langsung antar pemain atau menggunakan sarana fisik, serta pembayaran dilakukan dengan uang tunai secara langsung. Namun, kini permainan judi telah beralih ke ranah virtual dengan memanfaatkan jaringan internet, memungkinkan para pemain berjudi secara online tanpa harus bertemu secara langsung. Dalam perjudian online, aspek penting tidak hanya mencakup keuntungan semata, melainkan juga keterampilan dalam memanfaatkan jaringan internet dan strategi permainan judi online. Proses pembayaran transaksi juga telah mengadopsi metode online, di mana pemenang permainan judi online menerima pembayaran dalam bentuk transaksi elektronik, seperti melalui layanan M-Banking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, memberikan keuntungan ekstra dengan menghilangkan keharusan bertemu secara langsung (Trisnawati et al., 2015).

Keinginan manusia untuk menguji nasib dan keberuntungan melalui permainan telah menjadi bagian dari sejarah peradaban manusia sejak dulu. Perilaku semacam ini dapat diamati di berbagai lapisan masyarakat, dari yang berada di lapisan ekonomi tinggi hingga yang berada di lapisan ekonomi rendah, serta dari perjudian dengan risiko kecil hingga perjudian yang melibatkan taruhan besar. Perjudian menjadi tantangan yang sulit diatasi dalam struktur sosial, dengan dampak negatif terutama terhadap individu yang terlibat dan lingkungan sekitarnya. Pemerintah Indonesia telah mengatasi isu perjudian melalui ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303, yang mengatur larangan terhadap praktik perjudian di Indonesia (Tri Purnawinata, 2021).

Secara mendasar, praktik perjudian bertentangan dengan nilai-nilai agama, kesusilaan, dan moral, serta memiliki potensi merugikan masyarakat, bangsa, dan negara jika dinilai dari sudut pandang kepentingan nasional. Dampak negatif perjudian mencakup kerugian pada moral dan kesehatan mental masyarakat, khususnya pada generasi muda. Perjudian dianggap sebagai masalah sosial yang kompleks dan sulit diatasi, dengan sejarahnya yang melibatkan manusia sejak awal peradaban. Judi, atau kegiatan berjudi, diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai praktik yang melibatkan uang sebagai taruhan. Berjudi adalah tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam sebuah permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada jumlah awal yang dipertaruhkan. Perjudian dijelaskan sebagai bentuk permainan di mana pemain memasang taruhan untuk memilih satu opsi dari beberapa pilihan, di mana hanya satu opsi yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah akan menyerahkan taruhannya kepada pemenang, sesuai dengan peraturan dan jumlah taruhan yang ditetapkan sebelum pertandingan dimulai (Manalu, 2019).

Perjudian dalam berbagai bentuk umumnya dianggap sebagai kejahatan. Semula keterlibatan atau partisipasi dalam perjudian dilarang dengan sanksi, khususnya Pasal 542 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Peraturan Perjudian. Peraturan ini kemudian diubah dengan Pasal 303-2 KUHP. Pasal 303 KUHP menguraikan prinsip-prinsip perjudian dan mendefinisikan perjudian sebagai “permainan apa pun yang peluang menangnya umumnya bergantung pada keberuntungan murni karena pemainnya lebih terlatih dan lebih terampil.” Ini mencakup semua taruhan pada hasil kompetisi dan permainan lainnya. Termasuk semua taruhan lainnya, termasuk taruhan yang tidak dipasang antara Peserta atau Pemain (Sulistyo & Ardjayeng, 2018).

Perjudian internet, juga dikenal sebagai perjudian internet, biasanya melibatkan taruhan pada aktivitas olahraga dan casino online. Seluruh proses perjudian online, termasuk bertaruh, bermain, dan mengumpulkan uang, terjadi melalui Internet. Perjudian internet mengharuskan pemain melakukan setoran awal sebelum mereka dapat bermain online. Ini melibatkan transfer sejumlah uang ke situs perjudian bermasalah. Kebiasaan berjudi merupakan bagian dari adat istiadat masyarakat setempat dan sudah mendarah daging dalam adat dan adat istiadat setempat, seperti pernikahan dan hajatan. Komunitas mempunyai peran penting dalam memberantas kejahatan perjudian. Bahkan jika Anda tidak berpartisipasi dalam perjudian, orang-orang yang mengetahuinya harus bergabung dalam upaya memberantasnya di komunitas mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan cara melaporkan kepada pihak berwajib agar pemain dapat ditangkap dan kejahatan perjudian dihilangkan. Tujuannya adalah mewujudkan masyarakat sehat yang menjunjung hukum. Penting bagi orang-orang yang terlibat dalam perjudian untuk mewaspadai dampak negatifnya, bekerja sama untuk menghindari keterlibatan dalam aktivitas perjudian, dan bekerja sama dalam upaya memberantas dan menghilangkan aktivitas perjudian (Sitorus, 2022).

Lembaga penegak hukum menghadapi tantangan dalam melakukan penyelidikan karena jumlah situs perjudian online meningkat dan perbankan elektronik memfasilitasi akses dan transaksi. Beragamnya fasilitas yang ditawarkan situs judi tersebut menarik berbagai kalangan untuk mencoba peruntungan dengan harapan meraih kemenangan besar. Namun, perjudian dapat menyebabkan masalah sosial yang serius dan kecanduan, serta dapat membuat orang melupakan tugas dan tanggung jawabnya dalam kehidupan pribadi dan sosial. Penjahat yang kalah dalam perjudian seringkali tergoda untuk mencoba lagi, yang pada akhirnya berujung pada hutang dan kemiskinan, yang secara langsung dapat menyebabkan peningkatan angka kejahatan. Oleh karena itu, perjudian terus memberikan dampak negatif terhadap kehidupan baik secara langsung maupun tidak langsung (Isnaini, 2017).

Perjudian daring secara tegas dilarang menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan regulasi hukum lainnya di luar KUHP, dan hal ini menjadi perhatian serius dalam konteks hukum pidana karena dampak signifikan yang ditimbulkannya pada kehidupan masyarakat dan negara. Oleh karena itu, masyarakat sangat mengharapkan pemberlakuan sanksi hukum yang tegas dan upaya pemberantasan oleh penegak hukum terhadap para pelaku perjudian daring. Namun, dalam pelaksanaannya, sulit untuk menindak para pelaku tersebut karena lemahnya instrumen hukum yang dapat memberikan efek jera. Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyatakan bahwa seluruh tindak pidana perjudian dianggap sebagai kejahatan. Meskipun demikian, kemajuan teknologi yang telah memberikan fasilitas malah memberikan celah bagi para pelaku untuk terus melakukan perjudian daring (Awaeh, 2017).

1. **METODE**

Studi ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif, dengan metode hukum normatif sebagai kerangka utamanya (Robbani, 2021) . Data yang diperoleh bersifat deskriptif, mencakup informasi yang diambil baik dari dokumen tertulis maupun melalui wawancara serta observasi terhadap tindakan individu.

Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan metode hukum normatif, fokus pada penjelasan norma hukum yang berlaku, dasar-dasar hukum, kerangka hukum, serta konsistensi dalam penerapannya baik secara vertikal maupun horizontal (Dwi Putranto & Harvelian, 2023).

Dalam konteks literatur, komponen ini dianggap esensial dalam penelitian. Prioritas diberikan kepada literatur karena melibatkan berbagai sumber, seperti buku, karya akademik, dan tulisan ilmiah lainnya. Pendekatan berdasarkan statuta digunakan untuk menyelidiki semua peraturan dan hukum yang relevan dengan isu hukum yang diteliti, khususnya mengenai Dampak Teknologi Informasi dan Hukum Pidana Perjudian di Era Digital (Lewansorna et al., 2022).

Selama proses penelitian, sumber hukum dikelompokkan menjadi dua: sumber primer dan sekunder. Sumber primer meliputi dokumen resmi dari entitas pemerintahan terkait dan dokumen lain yang memiliki kekuatan hukum. Sebaliknya, sumber sekunder merujuk pada dokumen hukum dengan kedudukan yang lebih rendah dalam hal validitas, namun tetap penting sebagai pelengkap sumber primer. Untuk pengumpulan data hukum, teknik studi literatur diadopsi, dan analisis kualitatif digunakan dalam interpretasinya (Lewansorna et al., 2022).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

**1. Hasil**

Perjudian dianggap sebagai suatu penyakit masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai agama, kesusilaan, moral, dan pancasila, dan juga dianggap sebagai ancaman terhadap kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Sebelum diberlakukannya Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 542 KUHP. Setelah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, regulasi perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, semua bentuk tindak pidana perjudian diklasifikasikan sebagai kejahatan, namun ancaman hukuman yang diberikan dianggap sudah tidak sesuai dan tidak memberikan efek jera pada para pelakunya (Sulistyo & Ardjayeng, 2018).

Adanya perjudian online membawa tantangan baru, khususnya dalam hal bukti. Meskipun perjudian tradisional menggunakan alat seperti dadu, kartu, dan uang sebagai bukti, proses perjudian dalam perjudian online mirip dengan permainan komputer biasa. Saat Anda berjudi di Internet, pembayaran taruhan Anda tidak terjadi langsung dari tangan ke tangan, tetapi ditransfer langsung ke nomor rekening yang ditentukan di situs perjudian. Secara khusus, Undang-Undang Informasi dan Elektronika (UU ITE) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 menjadi landasan hukum yang dapat menindak pelaku kejahatan perjudian online. Undang-undang ini dinilai relevan untuk memberantas kejahatan dunia maya, khususnya kejahatan perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang dilarang dengan sengaja menyebarkan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten perjudian tanpa hak untuk itu.”(Sepatia et al., 2022).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 bersama dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur ketentuan mengenai tindak pidana terkait informasi dan transaksi elektronik (ITE atau cybercrime). Dengan merumuskan tindak pidana tertentu, undang-undang menentukan ruang lingkup tindak pidana dan dampaknya terhadap berbagai kepentingan hukum. Kejahatan ITE dirinci dalam sembilan pasal 27 hingga 35 yang mencakup 20 bentuk atau jenis kejahatan ITE. Intimidasi pidana diatur dalam Pasal 45 hingga 52. Pelanggaran UU ITE salah satunya adalah pelanggaran dengan sengaja dan tidak sah menyebarkan, mentransmisikan atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian sesuai dengan ketentuan Pasal 27 ayat (2). Pasal 27 ayat (2) mengatur bahwa barangsiapa dengan sengaja atau tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan, atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat permainan untung-untungan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau 1 tahun itu. Dapat dikenakan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) (Awaeh, 2017).

Dalam kerangka Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) terdapat sejumlah ketentuan yang mengatur mengenai tindak pidana yang berkaitan dengan perjudian.

1. Pasal 542 KUHP tentang tindak pidana perjudian pada Jilid 3 tentang Tindak Pidana dibagi menjadi: Jilid II tentang Tindak Pidana, disebut Pasal 303bis KUHP. Segala bentuk perjudian dianggap sebagai tindak pidana.

2. Berat ringannya tindak pidana intimidasi terhadap pelaku perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 (1) KUHP berkisar antara pidana penjara paling lama 2 tahun 8 bulan atau denda paling banyak Rp90.000,- dan paling lama kurungan penjara 10 tahun penjara dan denda paling banyak 25 juta rupiah. Selain hukumannya bertambah (dari 2 tahun 8 bulan menjadi 10 tahun, dari Rp90.000 menjadi Rp25 juta), sanksi pidana kini bersifat kumulatif (penjara dan denda).

3. Signifikansi ancaman pidana sehubungan dengan perjudian dalam pasal 542(1) KUHP. Pidana penjara paling lama satu bulan atau denda paling banyak Rp 100.000., pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp 10.000.000. Pasal ini kemudian diubah menjadi Pasal 303-2 Ayat 1 KUHP.

4. Beratnya intimidasi pidana berdasarkan Pasal 542(2) KUHP untuk residivisme perjudian berkisar dari penjara hingga tiga bulan hingga denda hingga Rs 100.000., pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp 15.000.000. Pasal ini kemudian diubah menjadi Pasal 303 bis (2) KUHP (Sitorus, 2022).

**2. Pembahasan**

Penerapan tindakan pidana tidak secara langsung mengindikasikan seseorang akan dikenai hukuman, karena perbuatan pidana hanya mencerminkan sifat pelanggaran yang dilarang dan dapat dihukum. Sebaliknya, proses peradilan bergantung pada kesalahan yang dilakukan oleh terdakwa selama melakukan perbuatan pidana. Moeljatno mengklarifikasi pemisahan antara perbuatan pidana dan pertanggungjawaban, menyatakan bahwa, "...perbuatan menjadi larangan hukum manakala disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu, bagi mereka yang melanggar larangan tersebut." Dalam konteks dugaan atau dakwaan terhadap seseorang yang melakukan perjudian dalam ranah cyber, jaksa penuntut umum harus membuktikan bahwa individu tersebut telah memenuhi semua unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE. Unsur-unsur tersebut melibatkan:

1. Kesengajaan dan pelanggaran hak;
2. Pelaksanaan perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses Informasi atau Dokumen Elektronik;
3. Muatan perjudian yang terkandung di dalamnya – dengan menggunakan alat bukti yang diatur dalam perundang-undangan (Trisnawati et al., 2015).

Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) memuat ketentuan mengenai pertanggungjawaban pidana perjudian pada Pasal 303 dan 303bis. Perubahan besar terjadi setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Peraturan Perjudian, sehingga terjadi perubahan pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis pidana intimidasi. Akibat perubahan tersebut, ancaman pidana Pasal 303(1) KUHP bertambah menjadi pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak Rp 25 juta. Sebaliknya, Pasal 303-2 Ayat 1 KUHP mengatur ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak 10 juta rupiah, dan Ayat 2 mengatur ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun. 6 tahun atau denda. Denda paling banyak 10 juta rupiah dan paling banyak 15 juta rupiah.

Meskipun dari rumusan ketentuan KUHP sudah jelas bahwa perjudian dilarang menurut standar KUHP untuk memenuhi kriteria yang ditentukan, namun timbul permasalahan dalam pelaksanaannya. Ketentuan tersebut tidak mengatur perjudian yang dilakukan melalui media elektronik sehingga seringkali menimbulkan kebingungan di kalangan penegak hukum. Perjudian online dengan menggunakan teknologi tidak diatur oleh hukum pidana, tetapi diatur oleh peraturan perundang-undangan ekstra kriminal sebagaimana Lex Specialis (Awaeh, 2017).

Dengan mempertimbangkan formulasi peraturan hukum pidana tersebut, dapat disimpulkan bahwa perjudian secara tegas dilarang oleh norma hukum pidana karena memenuhi kriteria yang telah diuraikan. Sejak diberlakukannya Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981, pemerintah secara tegas menegaskan larangan pemberian izin untuk kegiatan perjudian, yang berarti bahwa semua bentuk perjudian dianggap ilegal. Konsekuensinya, kegiatan tersebut dapat dikenai sanksi pidana, dan penegakan hukumnya diproses sesuai dengan tata cara hukum pidana (Isnaini, 2017).

Penanganan kejahatan perjudian online di media sosial menjadi fokus utama kegiatan Polisi dan stafnya, yang secara konsisten terlibat dalam sejumlah upaya preventif dan represif. Tindakan represif yang dilakukan oleh Polisi, sebagai lembaga penyidik, mencakup langkah-langkah penindakan dan penegakan hukum terhadap ancaman nyata dari perjudian online oleh pihak-pihak yang tidak sah dan tidak bertanggung jawab. Pendekatan penindakan ini mengacu pada prosedur yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), bersama dengan ketentuan-ketentuan di Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mengatur tindak pidana perjudian. Dengan melibatkan unsur-unsur kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan lembaga pemasyarakatan sebagai subsistem di dalam sistem peradilan pidana, setiap unsur tersebut berfungsi sesuai kapasitasnya dalam merespons dan menangani tindak pidana perjudian online. Oleh karena itu, operasional sistem peradilan pidana dimulai sejak adanya informasi terkait dugaan, pelaksanaan, atau terjadinya tindak pidana (Sitorus, 2022).

1. **PENUTUP**
2. **Kesimpulan**

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi memberikan dampak signifikan pada perjudian, mengubah paradigma dan meningkatkan kompleksitas hukum pidana di era digital. Sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, regulasi perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Meskipun telah terjadi perubahan ancaman pidana, penegakan hukum dihadapkan pada tantangan baru dengan munculnya perjudian online, yang tidak diatur secara eksplisit dalam KUHP.

Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi instrumen hukum penting dalam menangani perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberikan dasar hukum untuk menindak individu yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian. Kendati demikian, pelaksanaan hukum di ranah perjudian digital memunculkan tantangan baru terutama terkait barang bukti dan pemenuhan unsur-unsur pidana.

Pentingnya peran masyarakat dalam menanggulangi perjudian tidak dapat diabaikan. Keterlibatan dan kesadaran masyarakat menjadi kunci dalam melaporkan praktik perjudian ilegal kepada pihak berwajib, menciptakan lingkungan yang sehat dan peduli terhadap hukum. Di samping itu, upaya pencegahan dan penindakan dari aparat penegak hukum, seperti kepolisian, memainkan peran krusial dalam memberantas perjudian online.

Dalam konteks ini, studi ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif dan metode hukum normatif untuk menyelidiki dan menganalisis ketentuan hukum yang berkaitan dengan perjudian, serta dampak teknologi informasi pada sistem pembayaran perjudian. Melalui kerangka kerja ini, studi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang evolusi perjudian dalam era digital dan respons hukum yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

Dengan demikian, perjudian online bukan hanya menjadi isu hukum pidana, tetapi juga menciptakan tantangan hukum baru yang perlu diatasi dengan mengintegrasikan ketentuan hukum yang relevan dengan kemajuan teknologi. Keseluruhan, kesimpulan ini mencerminkan kompleksitas hubungan antara teknologi informasi, hukum pidana, dan masyarakat dalam menghadapi dinamika perjudian di era digital.

1. **Saran**

1. Revisi Hukum Pidana: Mendesak perlunya revisi hukum pidana untuk memperbarui dan mengakomodasi perkembangan teknologi informasi, terutama terkait perjudian online. Hal ini dapat menciptakan landasan hukum yang lebih efektif dalam menangani tantangan baru di era digital.

2. Penguatan Penegakan Hukum: Meningkatkan kapasitas aparat penegak hukum dalam menghadapi perjudian online dengan memberikan pelatihan khusus mengenai teknologi informasi dan metode penyelidikan digital. Pemanfaatan teknologi baru, seperti kecerdasan buatan, juga perlu ditingkatkan.

3. Edukasi Masyarakat: Melakukan kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak buruk perjudian online dan pentingnya melaporkan kegiatan ilegal. Masyarakat perlu diberdayakan untuk turut serta dalam upaya pemberantasan perjudian ilegal.

4. Kolaborasi antar Sektor: Mendorong kerja sama antara pemerintah, lembaga hukum, penyedia layanan internet, dan sektor swasta untuk bersama-sama menangani perjudian online. Pendekatan kolaboratif dapat menghasilkan solusi yang lebih holistik dan efektif.

5. Penelitian dan Pemantauan: Merangsang penelitian kontinu tentang perkembangan perjudian online dan dampaknya. Pemantauan terus-menerus terhadap tren teknologi informasi dan praktik perjudian dapat menjadi dasar untuk penyesuaian kebijakan secara cepat.

1. **DAFTAR PUSTAKA**

Awaeh, S. H. (2017). PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM ATAS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DITINJAU DARI PRESPEKTIF HUKUM PIDANA. Lex et Societatis, 5(5).

Dwi Putranto, R., & Harvelian, A. (2023). Group Counseling as an Effort to Improve Effectiveness Implementation of Correction Client Personality Guidance (Case Study at West Jakarta Class 1 Penitentiary). POSTULAT, 1(1), 1–7. https://doi.org/10.37010/postulat.v1i1.1137

Isnaini, E. (2017). TINJAUAN YURIDIS NORMATIF PERJUDIAN ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA. JURNAL INDEPENDENT, 5(1).

Lewansorna, D., Rina, E., Toule, M., & Sopacua, M. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Aparat Kepolisian Yang Melakukan Kekerasan Terhadap Demonstran. TATOHI, 2(1), 79–90.

Manalu, H. S. (2019). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 2(2), 428–539. https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.102

Prasetyo, R. D. (2014). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU TINDAK PIDANA PENIPUAN ONLINE DALAM HUKUM PIDANA POSITIF DI INDONESIA. Brawijaya Law Student Journal.

Robbani, H. (2021). Development of the ASEAN Qualification Recognition Framework (AQRF) on Halal Management Standardization as a Success Strategy for ASEAN Free Trade Area (AFTA). LITERATUS, 3(2), 180–190. https://doi.org/10.37010/lit.v3i2.404

Sepatia, R., Zarzani, T. R., & Purba, M. (2022). ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PEMBUAT WEBSITE YANG DIPERGUNAKAN UNTUK PERJUDIAN ONLINE. JURNAL RECTUM, 4(2), 430–442.

Sitorus, I. R. R. (2022). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI MEDIA SOSIAL. JURNAL PRSPEKTIF HUKUM, 3(2). www.luckybet89.com

Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2018). TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. Jurnal Dinamika Hukum Dan Masyarakat, 1(2).

Tri Purnawinata, D. (2021). ASPEK HUKUM PIDANA DALAM PERJUDIAN SECARA ONLINE. Solusi, 19(2), 252–271.

Trisnawati, P. A., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). KEKUATAN PEMBUKTIAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNTANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. JURNAL ILMU HUKUM UNIVERSITAS JEMBER, 1(1), 1–11.