



Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital: Antara Regulasi, Pembuktian, dan Ancaman Cybercrime

Seri Mughni Sulubara ^{1*}, Harry Fauzi ², Bohari Muslim ³, M. Fadli Ferdiansyah Putra ⁴, Musmulyadi Musmulyadi ⁵

¹ Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, Indonesia

²⁻⁵ Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Muhammadiyah Takengon, Indonesia

Email: serimughni@ummah.ac.id ¹, harryfauziecek@gmail.com ², boharimuslim78@gmail.com ³, fadlimhd69@gmail.com ⁴, mulmus7@gmail.com ⁵

Alamat: Jl. Gayo Simpang IV Bireuen No.2, Kode Pos 24252

Korespondensi penulis: serimughni@ummah.ac.id *

Abstract. Online gambling is a form of cybercrime that utilizes information and communication technology, especially the internet, as a medium to commit gambling crimes. Online gambling as a form of cybercrime has become an increasingly widespread phenomenon in line with the rapid development of information and communication technology. Gambling that was previously only known conventionally is now transforming into the digital realm by utilizing the internet as the main media. This research uses a theoretical study of online gambling as cybercrime. This research uses a qualitative approach with an analytical descriptive method. The types of data used are primary data in the form of laws and regulations (ITE Law, Criminal Code), online gambling case documents, official police reports, as well as academic literature and scientific articles related to cybercrime and online gambling. Meanwhile, secondary data is obtained from observation of the investigation process and law enforcement carried out by the cybercrime unit in the police. The data collection technique uses Library Research to collect secondary data relevant to cybercrime legal regulations and theories. The data analysis technique uses qualitative analysis techniques with a descriptive approach. Online gambling is expressly prohibited by Indonesian laws and regulations, especially through Law No. 11/2008 on Electronic Information and Transactions (ITE Law) and its amendments, such as Law No. 19/2016 and Law No. 1/2024. Article 27 paragraph (2) of the ITE Law prohibits any person from distributing, transmitting, or making accessible electronic information containing online gambling content, with imprisonment of up to 10 years and a maximum fine of IDR 10 billion in the latest amendment. In addition, the Criminal Code (KUHP) regulates gambling in general in Articles 303 and 303 bis, with criminal penalties that are also quite severe, although they do not specifically regulate online gambling. Law enforcement against online gambling faces various complex challenges. The existing regulations are still partial and not fully able to accommodate the cross-border and dynamic characteristics of cybercrime. Proof of online gambling cases relies heavily on electronic evidence that requires digital forensic expertise, such as imaging the perpetrator's device and server, as well as analyzing activity logs and electronic transactions.

Keywords: Cybercrime, Criminal Law Enforcement, Digital Era, Online Gambling.

Abstrak. Judi online merupakan salah satu bentuk kejahatan siber (cybercrime) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian. Judi online sebagai bentuk kejahatan siber (cybercrime) telah menjadi fenomena yang semakin marak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perjudian yang sebelumnya hanya dikenal secara konvensional kini bertransformasi ke ranah digital dengan memanfaatkan internet sebagai media utama. Penelitian ini menggunakan kajian teori judi online sebagai cybercrime. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Jenis data yang digunakan adalah data primer berupa peraturan perundang-undangan (UU ITE, KUHP), dokumen-dokumen perkara judi online, laporan resmi kepolisian, serta literatur akademik dan artikel ilmiah terkait cybercrime dan judi online. Sedangkan data sekunder didapatkan dari observasi terhadap proses penyidikan dan penegakan hukum yang dilakukan oleh unit cybercrime di kepolisian. Teknik pengumpulan data menggunakan studi Kepustakaan (Library Research) untuk mengumpulkan data sekunder yang relevan dengan regulasi dan teori hukum cybercrime. Teknik analisa data menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Judi online secara tegas dilarang oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia, terutama melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahan-perubahannya, seperti UU Nomor 19 Tahun 2016 dan UU Nomor 1 Tahun 2024. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian secara online, dengan ancaman pidana penjara hingga 10 tahun dan denda maksimal Rp10 miliar pada perubahan terbaru. Selain itu, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur perjudian secara umum pada Pasal 303 dan 303 bis, dengan ancaman pidana yang juga cukup berat, meskipun belum secara spesifik mengatur judi online. Penegakan hukum terhadap judi online menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Regulasi yang ada masih bersifat parsial dan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik kejahatan siber yang bersifat lintas batas dan dinamis. Pembuktian kasus judi online sangat bergantung pada bukti elektronik yang memerlukan keahlian forensik digital, seperti imaging perangkat pelaku dan server, serta analisis log aktivitas dan transaksi elektronik.

Kata kunci: Cybercrime, Era Digital, Judi Online, Penegakan Hukum Pidana.

1. LATAR BELAKANG

Judi online merupakan salah satu bentuk kejahatan siber (cybercrime) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan taruhan uang secara daring, tetapi juga menimbulkan berbagai masalah hukum dan sosial yang kompleks (A. Sitanggang et al., 2023). Di Indonesia, perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) yang melarang pendistribusian dan penyebaran informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara hingga enam tahun dan denda maksimal Rp1 miliar.

Penegakan hukum terhadap judi online menghadapi berbagai tantangan signifikan di era digital. Pertama, regulasi yang ada masih bersifat umum dan belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik khusus judi online yang bersifat lintas batas dan menggunakan teknologi canggih untuk menyembunyikan aktivitas ilegal. Kedua, pembuktian tindak pidana judi online memerlukan keahlian forensik digital untuk mengumpulkan bukti elektronik seperti data transaksi, log aktivitas, dan hasil imaging perangkat elektronik pelaku maupun server judi. Ketiga, ancaman cybercrime ini semakin kompleks karena pelaku sering beroperasi di luar wilayah hukum nasional, sehingga memerlukan kerja sama internasional yang efektif untuk penindakan.

Judi online sebagai bentuk kejahatan siber (cybercrime) telah menjadi fenomena yang semakin marak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perjudian yang sebelumnya hanya dikenal secara konvensional kini bertransformasi ke ranah digital dengan memanfaatkan internet sebagai media utama. Aktivitas ini tidak hanya melanggar norma sosial dan moral, tetapi juga menimbulkan persoalan hukum yang kompleks karena sifatnya yang lintas batas dan sulit dilacak (Bakhtiar & Adilah, 2024). Di Indonesia, perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) yang melarang pendistribusian dan penyebaran informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian dengan ancaman pidana penjara hingga enam tahun dan denda maksimal Rp1 miliar (A. S. Sitanggang et al., 2023).

Teknologi memegang peran krusial dalam memperkuat pembuktian kasus judi online dengan berbagai cara yang meningkatkan efektivitas penegakan hukum di era digital. Penggunaan ilmu digital forensik memungkinkan penyidik mengumpulkan dan mengamankan bukti elektronik secara sistematis melalui metode seperti Integrated Digital Forensics Investigation Framework (IDFIF). Tahapan ini meliputi persiapan, olah tempat kejadian perkara (TKP), pemeriksaan laboratorium, hingga penyusunan laporan, yang membantu mengidentifikasi data transaksi, log aktivitas, dan komunikasi pada perangkat pelaku judi online (Elvia et al., 2023).

AI dan big data analytics digunakan untuk memantau aktivitas judi online secara real-time, mendeteksi pola transaksi mencurigakan, serta mengidentifikasi jaringan pelaku. Teknologi ini mempermudah penegak hukum dalam mengawasi dan menindak situs judi ilegal secara lebih efisien. Teknologi blockchain meningkatkan transparansi dan keamanan transaksi keuangan terkait judi online dengan mencatat semua transaksi secara terdesentralisasi. Hal ini memudahkan pelacakan aliran dana dan mengurangi risiko pencucian uang, sehingga memperkuat bukti keuangan dalam proses hukum. Kementerian Komunikasi dan Informatika serta unit cybercrime menggunakan teknologi untuk memblokir akses ke situs judi online ilegal dan mengawasi aktivitas di platform digital. Bukti digital yang dikumpulkan berupa alamat IP, transaksi elektronik, dan data aktivitas menjadi dasar kuat dalam proses penegakan hukum.

Mengingat banyak server judi online berlokasi di luar negeri, teknologi memfasilitasi kerja sama lintas negara dengan Interpol, Europol, dan kepolisian asing dalam melacak dan menangkap pelaku, sehingga memperkuat aspek pembuktian dan penindakan secara global. Secara keseluruhan, teknologi memperkuat pembuktian kasus judi online dengan menyediakan alat dan metode yang mampu mengungkap bukti elektronik yang akurat dan komprehensif (Aprilia et al., 2023). Namun, penegakan hukum juga harus diimbangi dengan regulasi yang adaptif serta peningkatan kapasitas sumber daya manusia agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal.

Tantangan privasi yang dihadapi dalam penggunaan teknologi untuk pembuktian kasus judi online cukup kompleks dan multidimensi. Pelaku judi online sering menggunakan teknologi enkripsi, VPN, dan jaringan anonim seperti Tor untuk menyembunyikan identitas

dan aktivitas mereka. Upaya penegak hukum untuk mendekripsi dan melacak aktivitas ini berpotensi menimbulkan pelanggaran privasi jika tidak dilakukan dengan pengawasan ketat dan prosedur hukum yang jelas. Penggunaan teknologi surveillance dan pengumpulan data secara masif dapat mengancam privasi pengguna internet yang tidak terlibat dalam tindak pidana (Sitorus, 2022). Oleh karena itu, penegak hukum harus menjaga keseimbangan antara kebutuhan investigasi dan perlindungan hak-hak digital individu agar tidak terjadi penyalahgunaan data pribadi.

Kurangnya literasi digital di kalangan masyarakat dan aparat penegak hukum dapat menyebabkan kesalahan dalam pengelolaan data pribadi selama proses pembuktian, yang berpotensi menimbulkan kebocoran data atau pelanggaran privasi. Karena sifat judi online yang lintas batas negara, penegakan hukum harus berhadapan dengan perbedaan regulasi perlindungan data dan privasi di berbagai negara, yang dapat menghambat akses dan penggunaan bukti digital tanpa melanggar aturan privasi internasional. Dampak negatif judi online tidak hanya terbatas pada kerugian ekonomi individu, tetapi juga berpotensi merusak tatanan sosial dan mental masyarakat (Husain, 2024). Oleh karena itu, diperlukan kebijakan hukum pidana yang komprehensif dan adaptif, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta kerja sama internasional yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam penegakan hukum pidana judi online di era digital. Latar belakang ini menjadi dasar penting untuk memahami bagaimana judi online sebagai cybercrime menuntut upaya penegakan hukum yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan dinamika kejahatan siber.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini menggunakan kajian teori judi online sebagai cybercrime. Judi online merupakan bentuk perjudian yang menggunakan media elektronik dan akses internet sebagai sarana untuk melakukan taruhan uang secara daring. Aktivitas ini dikategorikan sebagai cybercrime karena pelaksanaannya memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet sebagai alat dan objek tindak pidana. Judi online bersifat lintas wilayah dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga berbeda dengan perjudian konvensional yang bersifat lokal dan terbatas ruang serta waktu. Di Indonesia, judi online diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) yang melarang pendistribusian, transmisi, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian (Akbar Al Hafidu, Siti Marwiyah, Hartoyo, 2023). Ancaman pidana bagi pelaku diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 yang merupakan *lex specialis* terhadap KUHP, dengan

ancaman pidana penjara maksimal enam tahun dan denda hingga satu miliar rupiah. Selain itu, KUHP juga mengatur perjudian secara umum, namun tidak spesifik mengatur judi online sehingga menimbulkan tantangan dalam penegakan hukum.

Cybercrime didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang menggunakan teknologi komputer sebagai sarana atau objek tindak pidana. Judi online termasuk dalam kategori cybercrime karena menggunakan sistem elektronik dan jaringan internet untuk melakukan kejahatan yang merugikan pihak lain. Kejahatan ini sulit dideteksi dan diungkap karena pelaku menggunakan teknologi canggih seperti enkripsi, server luar negeri, dan metode penyamaran identitas. Kajian teoritis judi online sebagai cybercrime menuntut pendekatan hukum yang adaptif dan komprehensif (Makarin & Astuti, 2023). Regulasi yang jelas dan spesifik, metode pembuktian yang berbasis teknologi forensik digital, serta peningkatan kapasitas penegak hukum menjadi kunci dalam menghadapi tantangan era digital. Ancaman yang terus berkembang dari pelaku judi online mengharuskan penguatan kerja sama lintas sektor dan negara untuk memberikan efek jera dan perlindungan hukum yang efektif bagi masyarakat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena sosial dan hukum terkait judi online secara mendalam, termasuk dinamika regulasi, proses pembuktian, serta tantangan yang dihadapi aparat penegak hukum dalam konteks cybercrime. Jenis data yang digunakan adalah data primer berupa peraturan perundang-undangan (UU ITE, KUHP), dokumen-dokumen perkara judi online, laporan resmi kepolisian, serta literatur akademik dan artikel ilmiah terkait cybercrime dan judi online. Sedangkan data skunder didapatkan dari observasi terhadap proses penyidikan dan penegakan hukum yang dilakukan oleh unit cybercrime di kepolisian (Fatimah, 2023).

Teknik pengumpulan data menggunakan studi Kepustakaan (Library Research) untuk mengumpulkan data sekunder yang relevan dengan regulasi dan teori hukum cybercrime. Teknik analisa data menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, yaitu menggambarkan dan menganalisis fenomena secara sistematis berdasarkan data empiris dan teori hukum yang relevan dengan cara evaluasi efektivitas regulasi yang ada dalam mengatur judi online sebagai cybercrime dan identifikasi kendala dan tantangan dalam pembuktian kasus judi online berbasis teknologi digital. Metode penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai judi online sebagai cybercrime dan

tantangan penegakan hukum pidana di era digital, sehingga dapat menghasilkan rekomendasi yang aplikatif bagi pembuat kebijakan dan aparat penegak hukum.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Regulasi Judi Online di Indonesia

Judi online secara tegas dilarang oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia, terutama melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahan-perubahannya, seperti UU Nomor 19 Tahun 2016 dan UU Nomor 1 Tahun 2024. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian secara online, dengan ancaman pidana penjara hingga 10 tahun dan denda maksimal Rp10 miliar pada perubahan terbaru. Selain itu, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur perjudian secara umum pada Pasal 303 dan 303 bis, dengan ancaman pidana yang juga cukup berat, meskipun belum secara spesifik mengatur judi online (Tasya Jadidah et al., 2023). Oleh karena itu, UU ITE menjadi *lex specialis* yang lebih relevan untuk menindak perjudian online. Penegakan hukum terhadap judi online menghadapi sejumlah tantangan utama:

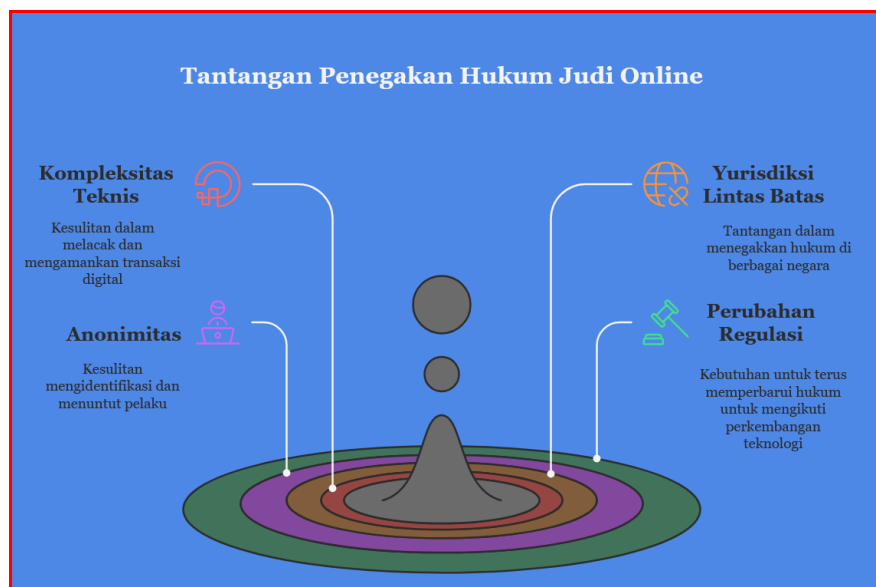
1. Kompleksitas pembuktian digital. Bukti dalam kasus judi online berupa data elektronik seperti log aktivitas, transaksi keuangan digital, dan rekaman komunikasi yang memerlukan keahlian forensik digital untuk mengumpulkan dan mengamankan bukti yang sah di pengadilan. Bukti elektronik rawan dimanipulasi atau dihapus, sehingga proses pembuktian menjadi rumit dan memerlukan prosedur yang ketat.
2. Penggunaan teknologi oleh pelaku. Pelaku judi online sering menggunakan teknologi seperti VPN, enkripsi, dan server luar negeri untuk menyembunyikan identitas dan lokasi, sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam mengidentifikasi dan menangkap pelaku. Hal ini juga menimbulkan tantangan yurisdiksi karena aktivitas judi online sering melibatkan lintas negara.
3. Kapasitas penegak hukum. Keterbatasan sumber daya manusia yang ahli di bidang forensik digital dan teknologi informasi menjadi hambatan dalam penegakan hukum. Koordinasi antar lembaga dan kerja sama internasional juga masih perlu diperkuat untuk menghadapi jaringan judi online yang kompleks dan tersebar.

Judi online tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak sosial dan ekonomi negatif seperti kecanduan, kerugian finansial, serta menjadi pintu masuk bagi tindak kejahatan lain seperti pencucian uang dan penipuan. Situs judi online yang tidak

berlisensi juga merugikan negara karena tidak memberikan kontribusi pajak, sementara keuntungan justru mengalir ke luar negeri. Pemerintah dan aparat penegak hukum telah melakukan berbagai upaya untuk menanggulangi judi online, antara lain:

1. Pemblokiran situs judi online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika.
2. Penegakan hukum yang tegas dengan menerapkan sanksi pidana sesuai UU ITE dan KUHP.
3. Edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online.
4. Penguatan kerja sama internasional untuk menindak pelaku lintas negara.
5. Pemberian layanan rehabilitasi bagi korban kecanduan judi online.

Judi online sebagai bentuk cybercrime di Indonesia diatur secara tegas dalam UU ITE dan KUHP, dengan ancaman pidana yang semakin diperberat melalui revisi undang-undang terbaru. Namun, penegakan hukum pidana menghadapi tantangan besar terutama dalam hal pembuktian digital, penggunaan teknologi canggih oleh pelaku, dan keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum. Ancaman judi online tidak hanya bersifat hukum, tetapi juga sosial dan ekonomi, sehingga memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan regulasi yang adaptif, peningkatan kapasitas forensik digital, serta kerja sama lintas sektor dan negara untuk memberikan efek jera dan perlindungan hukum yang efektif bagi masyarakat (Riski Kamila Juliani et al., 2024).



Gambar 1. Tantangan Penegakan Hukum di Indonesia

Cara Kerja Unit Cybercrime Dalam Menangani Kasus Judi Online Bekerja Secara Sistematis

Unit cybercrime secara rutin melakukan patroli dunia maya (cyber patrol) untuk memantau situs web, aplikasi, dan akun media sosial yang diduga menawarkan atau melakukan aktivitas judi online. Mereka menggunakan teknologi dan perangkat lunak khusus untuk mengidentifikasi konten yang mengandung muatan perjudian serta melacak pola aktivitas mencurigakan. Setelah mengidentifikasi target, penyidik melakukan penyitaan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau server yang digunakan pelaku. Selanjutnya dilakukan proses forensik digital, termasuk imaging atau kloning data untuk mengamankan bukti elektronik seperti log aktivitas, data transaksi, alamat IP, dan rekaman komunikasi. Bukti ini menjadi dasar hukum dalam proses penyidikan dan penuntutan sesuai Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE (Fakultas, 2024).

Unit cybercrime bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir akses ke situs judi online yang telah teridentifikasi. Namun, pelaku sering menggunakan VPN untuk membuka blokir tersebut, sehingga upaya ini harus terus dilakukan secara berkelanjutan dan disertai pengawasan ketat. Setelah bukti cukup terkumpul, unit cybercrime melakukan penyelidikan lebih lanjut untuk mengidentifikasi pelaku, baik sebagai penyelenggara, bandar, maupun pemain judi online. Penangkapan dilakukan berdasarkan bukti yang sah dan proses hukum yang berlaku. Pelaku dapat dikenakan pasal dalam UU ITE dan KUHP, seperti Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP. Karena judi online sering melibatkan server dan pelaku di luar negeri, unit cybercrime juga menjalin kerja sama dengan lembaga internasional seperti Interpol dan Europol untuk melacak dan menindak jaringan judi online lintas negara. Selain tindakan represif, unit cybercrime juga melakukan upaya preventif dengan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bahaya judi online dan mengajak partisipasi publik dalam melaporkan aktivitas perjudian ilegal.

Peran penyidik dalam menangani kasus judi online sangat krusial dan multifaset, terutama dalam konteks penegakan hukum pidana di era digital. Berdasarkan hasil penelitian dan kajian empiris, peran penyidik meliputi beberapa aspek utama sebagai berikut (Telaumbanua & ..., 2024):

1. Pengungkapan dan penyidikan kasus. Penyidik bertugas mengungkap tindak pidana judi online dengan melakukan penyidikan secara proaktif dan sistematis. Mereka mencari dan mengumpulkan bukti yang sah, baik berupa bukti elektronik seperti log aktivitas, data transaksi, hasil imaging perangkat elektronik pelaku, maupun bukti lain seperti keterangan saksi dan dokumen terkait.

2. Keahlian teknologi informasi dan forensik digital. Penyidik harus memiliki kompetensi khusus di bidang teknologi informasi dan forensik digital untuk dapat menganalisis data digital yang kompleks dan tersebar. Kemampuan ini sangat penting agar bukti elektronik dapat dikumpulkan secara valid dan dapat diterima di pengadilan sesuai ketentuan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE.
3. Pelaksanaan proses penyidikan sesuai prosedur hukum. Penyidik menjalankan proses penyidikan mulai dari pengumpulan bukti, pemeriksaan saksi dan tersangka, olah tempat kejadian perkara (TKP), hingga penyitaan barang bukti elektronik maupun fisik yang terkait dengan judi online. Semua dilakukan dengan mengikuti ketentuan KUHAP dan peraturan perundang-undangan lain yang berlaku.
4. Menghadapi tantangan teknis dan non-teknis. Penyidik menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, kompleksitas metode yang digunakan pelaku judi online (misalnya penggunaan VPN, enkripsi, server luar negeri), serta hambatan koordinasi antar lembaga penegak hukum. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas melalui pelatihan teknologi informasi dan kerja sama antar lembaga sangat diperlukan.
5. Upaya preventif dan represif. Selain tindakan penyidikan dan penindakan hukum, penyidik juga berperan dalam upaya preventif seperti sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat untuk mencegah berkembangnya judi online. Pendekatan ini mendukung keberhasilan penegakan hukum secara menyeluruh.
6. Koordinasi dengan instansi terkait dan kerja sama internasional. Penyidik juga berperan dalam menjalin koordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk pemblokiran situs judi online serta kerja sama dengan lembaga internasional dalam menangani kasus lintas negara yang melibatkan judi online.

Penyidik mengumpulkan bukti digital dalam kasus judi online melalui serangkaian langkah forensik digital yang sistematis dan sesuai dengan prosedur hukum. Penyidik menyita perangkat elektronik yang digunakan pelaku, seperti laptop, komputer, smartphone, atau server pengelola judi online. Penyitaan ini dilakukan dengan cepat dan hati-hati untuk mencegah hilangnya atau kerusakan data elektronik yang menjadi bukti penting (Sain et al., 2024). Setelah perangkat disita, penyidik melakukan proses imaging atau kloning data, yaitu membuat salinan digital dari seluruh isi perangkat tanpa mengubah data asli. Proses ini bertujuan mengamankan data elektronik seperti log aktivitas, rekaman transaksi, aplikasi yang terpasang, dan data komunikasi pelaku.

Data hasil imaging dianalisis menggunakan perangkat lunak forensik khusus untuk menemukan bukti terkait aktivitas judi online, seperti frekuensi akses situs judi, transaksi keuangan, data login, dan bukti instalasi aplikasi judi. Analisis ini juga berupaya mengembalikan data yang dihapus atau tersembunyi oleh pelaku. Selain perangkat pelaku, penyidik juga dapat menyita server yang digunakan untuk mengelola situs judi online. Hasil imaging server ini dapat memperkuat bukti bahwa pelaku terlibat dalam aktivitas judi online, misalnya dengan mencocokkan data akses pelaku dengan data server. Selain bukti digital, penyidik juga mengumpulkan bukti lain seperti keterangan saksi yang melihat pelaku mengakses situs judi, bukti transfer ke rekening bank yang digunakan untuk taruhan, serta rekaman komunikasi antara pelaku dan bandar judi (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Semua bukti digital yang diperoleh disimpan dalam tempat yang steril dan didokumentasikan secara rinci untuk menjaga keaslian dan integritasnya agar dapat diterima sebagai alat bukti sah di pengadilan sesuai Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE. Proses pengumpulan bukti digital ini sangat krusial karena bukti elektronik mudah dihapus atau dimanipulasi oleh pelaku. Oleh karena itu, kecepatan, ketelitian, dan keahlian forensik digital penyidik menjadi kunci keberhasilan dalam mengungkap dan membuktikan tindak pidana judi online di pengadilan (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023). Penyidik menggunakan Pasal 5 jo. Pasal 44 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai dasar hukum utama dalam pembuktian kasus judi online melalui bukti digital. Berikut cara kerjanya secara rinci:

1. Pengumpulan bukti elektronik melalui forensik digital. Penyidik melakukan penyitaan perangkat elektronik milik pelaku, seperti laptop, komputer, atau smartphone, yang digunakan untuk mengakses situs judi online. Selanjutnya dilakukan proses *imaging* atau kloning data, yaitu membuat salinan digital utuh dari sistem elektronik tersebut tanpa mengubah data asli. Data ini berisi rekaman aktivitas (log) pelaku, misalnya frekuensi akses ke situs judi, pengunduhan aplikasi judi, dan transaksi elektronik yang dilakukan.
2. Penggunaan hasil imaging sebagai alat bukti sah. Pasal 5 UU ITE mengatur bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik serta hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah. Pasal 44 UU ITE mengatur prosedur dan ketentuan penggunaan alat bukti elektronik tersebut dalam proses peradilan. Dengan demikian, hasil imaging perangkat pelaku dan server pengelola judi online dapat diajukan sebagai bukti kuat bahwa pelaku telah melakukan tindak pidana judi online.
3. Pembuktian unsur tindak pidana. Dari hasil imaging, penyidik dapat menunjukkan

unsur-unsur tindak pidana, seperti:

- a. Pelaku telah mengakses situs judi online berkali-kali (misalnya 56 kali akses).
 - b. Pelaku mengunduh dan menginstal aplikasi judi
 - c. Pelaku melakukan transaksi elektronik berupa transfer uang ke rekening yang digunakan untuk taruhan.
 - d. Data server pengelola judi yang mencatat transaksi dan aktivitas pelaku.
- Kesamaan data antara perangkat pelaku dan server pengelola memperkuat bukti keterlibatan pelaku dan memenuhi unsur kesengajaan serta tanpa hak.
4. Pendukung bukti lainnya. Selain bukti digital, keterangan saksi yang melihat pelaku mengakses situs judi online atau bermain judi di warnet juga dapat dijadikan alat bukti tambahan yang memperkuat kasus.
 5. Proses hukum yang terintegrasi. Penggunaan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE memungkinkan penyidik untuk mengintegrasikan bukti elektronik dengan alat bukti lain sesuai KUHAP, sehingga proses pembuktian di pengadilan menjadi lebih kuat dan valid.

Dengan demikian, Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE menjadi landasan hukum yang sangat penting dalam mengakomodasi bukti elektronik yang diperoleh melalui forensik digital sebagai alat bukti sah dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online. Hal ini memungkinkan penyidik membuktikan secara objektif dan teknis keterlibatan pelaku dalam aktivitas perjudian daring (Nur Kholis Majid & Ali Maskur, 2023).



Gambar 2. Peran Penyidik dalam Penegakan Hukum Judi Online

5. KESIMPULAN

Judi online merupakan bentuk cybercrime yang memanfaatkan teknologi informasi dan internet sebagai media pelaksanaan tindak pidana perjudian. Di Indonesia, aktivitas ini diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahan-perubahannya, terutama Pasal 27 ayat (2) yang melarang pendistribusian dan penyebaran informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara hingga enam tahun dan denda hingga satu miliar rupiah.

Penegakan hukum terhadap judi online menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Regulasi yang ada masih bersifat parsial dan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik kejahatan siber yang bersifat lintas batas dan dinamis. Pembuktian kasus judi online sangat bergantung pada bukti elektronik yang memerlukan keahlian forensik digital, seperti imaging perangkat pelaku dan server, serta analisis log aktivitas dan transaksi elektronik. Bukti elektronik ini rentan terhadap manipulasi dan penghapusan sehingga membutuhkan prosedur pengamanan dan validasi yang ketat sesuai Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE.

Selain itu, pelaku judi online menggunakan teknologi canggih seperti VPN, enkripsi, dan server luar negeri untuk menyembunyikan identitas dan lokasi, yang menimbulkan hambatan teknis dan yuridis bagi aparat penegak hukum. Keterbatasan kapasitas sumber daya manusia di bidang forensik digital dan koordinasi antar lembaga juga menjadi kendala dalam penindakan yang efektif. Judi online juga membawa dampak sosial-ekonomi negatif, termasuk kecanduan, kerugian finansial, dan potensi tindak kejahatan lain seperti pencucian uang. Upaya penanggulangan meliputi pemblokiran situs judi online, penegakan hukum yang tegas berdasarkan regulasi yang ada, peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum, serta kerja sama lintas sektor dan internasional. Edukasi masyarakat juga penting untuk mencegah penyebaran dan partisipasi dalam judi online.

Judi online sebagai cybercrime menuntut pendekatan hukum yang adaptif dan komprehensif, penguatan regulasi, peningkatan kapasitas forensik digital, serta kerja sama lintas lembaga dan negara agar penegakan hukum pidana dapat berjalan efektif dan memberikan perlindungan hukum yang optimal bagi masyarakat di era digital.

DAFTAR REFERENSI

Jurnal Artikel

- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Akbar Al Hafidu, Siti Marwiyah, Hartoyo, D. D. S. (2023). Tinjauan Hukum Pidana Perjudian Berjenis Slot Berbasis Media Elektronik. *Unes Law Review*, 6(1), 904–912. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895. <https://doi.org/10.36080/hjk.987688>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Elvia, V., Yulanda, A., Frinaldi, A., & Eka Putri, N. (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora (Isora)*, 1(3), 111–119. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Fakultas, D. S. (2024). Implikasi Hukum Atas Tindakan Judi Online Yang Dilakukan Oleh Penyelenggara Negara dan Aparat Penegak Hukum. *Jurnal Hukum*, 05(03), 98–103. <https://doi.org/56556/kjkk987.98765t>
- Fatimah, S. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231. <https://doi.org/45678/kju897.98765>
- Husain, W. R. A. (2024). Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas. *Journal of Human And Education*, 4(6), 1297–1304. <https://doi.org/https://doi.org/10.57101/768jjjh.v2i5.116>
- Makaran, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Nur Kholis Majid, & Ali Maskur. (2023). Tinjauan Terhadap Legalitas Dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online. *LEX et ORDO Jurnal Hukum Dan Kebijakan*, 1(1), 68–74. <https://doi.org/10.36080/jku.09988>
- Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Sain, N. K. A., Susilowati, T., & ... (2024). Tinjauan Yuridis Tentang Judi Online Di Indonesia. *Jurnal Kajian Hukum Dan ...*, 1(2), 70–78. <https://doi.org/89798.89/678ujl/98765>

- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Fani Yuli, H. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner. *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05), 1–7. <https://doi.org/10.31004/676787.v4i3.nbh76>
- Sitanggang, A., Sari, B. P., Sidabutar, E. D., Halimah, Cahya, M., & Nababan, R. Y. (2023). Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online. *Mediation: Journal of Law*, 2(4), 16–22. <https://doi.org/10.31004/987jku.v4i3.10547>
- Sitorus, I. R. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Media Sosial (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 3132/Pid.B/2021/PN Mdn). *Jurnal Perspektif Hukum*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/9876/987uio/98776>
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., & Ariesty Wulandari, C. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31004/098652.v4i3.10547>
- Telaumbanua, N. A. R., & ... (2024). Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Polsek Medan Baru). *Jurnal Rectum ...*, 6(1), 14–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>

Peraturan PerUndang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahan-perubahannya, seperti UU Nomor 19 Tahun 2016 dan UU Nomor 1 Tahun 2024.