LEGAL SPIRIT

E-ISSN : 1978-2608 Volume 8, (2), 2024

licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jhls/

Tindak Pidana Promosi Judi Online Melalui Media Sosial

Putu Ananda Nadya Utami[1], Putu Eva Ditayani Antari[2]

[1] Fakultas Hukum, Program Studi Hukum, Universitas Pendidikan Nasional, aanandanadya@gmail.com
[2] Fakultas Hukum, Program Studi Hukum, Universitas Pendidikan Nasional

ABSTRACT

The promotion of online gambling via social media has had a negative impact due to technological advances. This prohibition is regulated by the ITE Law, and the criminal threats listed here are sufficient to prevent perpetrators from taking action. The formulation of the Panaliten's pitakonan iki includes types of criminal acts that are prosecuted by perpetrators of online gambling advertisements via social media and factors that contribute to the prosecution of perpetrators. The method of panaliten ingkang dipunginakaken high menika empiri kanthi analytical descriptive approach ingkang includes legal and factual perspectives. The findings of the Nedahaken Panaliten bilih type of offense of ingkang are punishable by perpetrators of online gambling promotion who are subject to adhedhasar, the threat of imprisonment and criminal punishment of ingkang and haraken wonten ing Article 45 paragraph (1) read in conjunction with Article 27 paragraph (2). This indicates that a prison sentence will be imposed enforcement by the Bali Police Special Crime Director involve resource constraints. humans, difficulties in collecting evidence and arresting perpetrators, server factors located in countries where gambling is legal, lack of public awareness and concern, and rapid technological advances.

Keywords	*Promotion; online gambling; criminal acts*
Cite This Paper	Utami, P. A., & Antari, P. E. (2024). Tindak Pidana Promosi Judi Online Melalui Media Sosial. *Legal Spirit, 8*(2).
Manuscript History: *Received:* 2023-12-15 *Accepted:* 2024-07-15 *Corresponding Author:* Putu Ananda Nadya Utami, aanandanadya@gmail.com	Legal Spirit is *Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License* **Indexed:** **Layout Version:** V8.2024

PENDAHULUAN

Pertumbuhan yang pesat dalam bidang teknologi informasi di seluruh dunia telah mempermudah aktivitas masyarakat dan memfasilitasi interaksi tanpa terbatas oleh jarak (Marpaung, J., 2018: 5). Meskipun memberikan dampak positif yang signifikan pada peningkatan kesejahteraan manusia, perkembangan teknologi informasi juga membawa dampak negatif, salah satunya munculnya kejahatan baru. Menurut R. Nitibaskara seperti yang dijelaskan oleh Dikdik dan Elisatris (2009: 27), kejahatan dihasilkan oleh masyarakat itu sendiri. Dalam konteks revolusi teknologi informasi, di mana interaksi sosial terjadi tanpa kehadiran fisik, terjadi penyesuaian bentuk dan pola Kejahatan yang disebut cybercrime atau kejahatan dunia maya.

Cybercrime adalah bentuk kejahatan yang berkembang di zaman modern sebagai dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi. Jenis utama kejahatan ini adalah penggunaan fasilitas komputer atau sarana komunikasi lainnya dengan jaringan berbasis komputer (Antari et al., 2021: 221). Sejalan dengan pendapat tersebut, Gregory (Daniel, J.P. 2017: 6) juga mendefinisikan kejahatan dunia maya sebagai jenis kejahatan virtual yang menggunakan komputer yang terhubung ke Internet atau mengeksploitasi komputer lain yang terhubung ke Internet.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (dikenal dengan UU ITE) merupakan peraturan pertama di Indonesia terkait domain siber.Tujuan utama undang-undang ini adalah untuk memberikan landasan hukum yang jelas bagi orang-orang yang terhubung ke Internet. Individu yang terlibat dalam transaksi elektronik dan untuk melindungi masyarakat dari penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi Dari pihak yang tidak bertanggung jawab

Salah satu jenis kejahatan dunia maya yang semakin meningkat pascapandemi akibat perubahan gaya hidup masyarakat dilakukan secara daring adalah perjudian melalui media sosial. Perjudian juga dapat dianggap sebagai tindak pidana tanpa korban, karena kerugian yang dialami oleh pihak yang terlibat dalam kegiatan ilegal ini pada akhirnya akan menjadi tanggung jawab pelaku sendiri. Hal ini didasarkan pada pengakuan para pelaku risiko yang disengaja untuk apa yang dianggap bernilai dan pengakuan atas risiko spesifik yang terkait dengan permainan dengan hasil yang tidak pasti. (Kartini Kartono, 2001: 56).

Menurut Hidayatukah Himawah (2008: 71), perjudian telah dikenal dan dilakukan sejak Kerajaan Indonesia sekitar abad ke-5 Masehi. Permainan untung-untungan yang populer pada saat itu antara lain gulat dan pertarungan dengan hewan seperti Ayam, jangkrik, domba, kerbau, pacuan kuda, balap anjing dan hewan aduan lainnya. Perjudian telah berkembang secara signifikan dari waktu ke waktu yang kemudian memunculkan bentuk perjudian modern yang mencakup lotere, permainan kartu, dan permainan mesin slot seperti ding dong, pinball, jackpot, dan roulette.

Peningkatan perjudian online di kalangan masyarakat dapat dikaitkan dengan peran penting para influencer. Ini melibatkan banyak influencer dari berbagai lapisan masyarakat, termasuk pelajar, selebritis, artis, dan penyanyi, yang secara aktif mempromosikan situs perjudian online melalui platform media sosial. Salah satu influencer yang menonjol dalam hal ini adalah Wulan Guritno, seorang artis yang secara terbuka mempromosikan situs perjudian online melalui akun Instagram pribadinya @wulanguritno pada tahun 2020. Selain Wulan Guritno, sejumlah influencer lain, termasuk Nikita Mirzani, Sule, Dewi Persik, Boy William, dan Jessica Iskandar, juga dengan jelas mempromosikan perjudian online melalui akun media sosial pribadi mereka.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur larangan iklan perjudian melalui media sosial dan mengatur bagi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mengirimkan, atau menyediakan konten atau unggahan yang berkaitan dengan perjudian. Pelanggaran ini diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000, sesuai Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Peningkatan kasus perjudian online sebagian disebabkan oleh perbedaan perlakuan hukum terhadap pelaku yang mempromosikan situs perjudian secara online, terutama bagi influencer dari kalangan selebritis. Contohnya, Wulan Guritno, yang secara terang-terangan mempromosikan judi online di akun pribadinya, masih berstatus sebagai saksi tanpa naik menjadi tersangka. Bahkan, meskipun promosinya terjadi pada tahun 2020, penanganan kasusnya baru dimulai pada tahun 2023.

Kemunculan situasi ini menjadi bukti konkret dari kesenjangan hukum dalam kehidupan bermasyarakat. Kesenjangan antara harapan (apa yang seharusnya terjadi) dan kenyataan (apa yang sebenarnya terjadi). Jika ada kesenjangan tersebut terus berlanjut, kemungkinan besar sulit untuk membuktikan tindak pidana judi online di masa depan karena tidak semua penyidik memiliki kemampuan yang memadai dalam bidang informasi dan teknologi (IT). Dengan demikian, Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penting

bagi penulis untuk memahami tuntutan apa saja yang dikenakan kepada pelaku yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial, dan apa implikasinya bagi penegakan hukum dalam menangani kejahatan tersebut. dengan judul penelitian sebagai berikut "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Promosi Judi *Online* Melalui Media Sosial (Studi Pada Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali)".

METODE

Penulis menggunakan jenis penelitian empiris, sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Efendi dan Rijad (2022: 150). Metode penelitian ini menggabungkan penggunaan data sekunder dari literatur hukum dengan data dari lapangan yang dinamakan data primer. Tujuan dari kombinasi ini adalah untuk menganalisis permasalahan yang terkait dengan penegakan hukum terhadap kegiatan kriminal yang mempromosikan perjudian online melalui media sosial.

Penulis mendapatkan data penelitian dari data sekunder dan data primer. Data primer dikumpulkan langsung oleh peneliti di lokasi penelitian melalui wawancara dengan informan khusus Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber literatur, antara lain dokumen resmi, buku teks, publikasi hukum seperti jurnal hukum, dan analisis putusan pengadilan dan kasus hukum mengenai hukum pidana, pidana, perjudian, dan perjudian online melalui media sosial. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan teknik purposive sampling untuk data primer dan metode snowball untuk data sekunder. Kemudian, analisis data dilakukan secara deskriptif yuridis. Pendekatan ini melibatkan pemilihan teori, norma, asas, pasal, dan doktrin dalam perundang-undangan yang relevan dengan permasalahan penelitian. Data yang diperoleh dari kepustakaan dan studi lapangan diolah secara kualitatif untuk menghasilkan data yang sistematis. Hasil analisis akan disajikan dengan deskripsi mendetail untuk memberikan informasi yang informatif dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemidanaan Terhadap Pelaku Promosi Judi *Online*

Penelitian menggunakan wawancara purposive sampling di Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali dan melibatkan dua narasumber yakni Kabag V Direktorat Tindak Pidana Siber dan Kabag Bina Operasional. Selain itu, penelitian juga melibatkan 2 narasumber eksternal, yakni Pelaku Promosi Judi Online dan masyarakat umum. Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang berhasil dikumpulkan:

Hasil wawancara dengan AKBP Nanang Prihasmoko, selaku Kasubdit V Tipidsiber Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali, menegaskan bahwa jenis pidana bagi pelaku tindak pidana promosi judi online sesuai dengan putusan hakim di pengadilan atau sesuai dengan ketentuan yang tertera dalam UU ITE Pasal 45 Ayat (2) jo. Pasal 27 Ayat (2). Beliau menegaskan bahwa pidana yang diterapkan kepada pelaku promosi judi online dianggap sebanding dengan tindakan yang dilakukan, mengingat Undang-Undang tersebut dibuat setelah melibatkan persetujuan dari berbagai pihak, bukan hanya satu atau dua individu. AKBP Nanang Prihasmoko juga menekankan pentingnya kesadaran masyarakat terkait judi online, karena tindakan tersebut tidak hanya berdampak negatif pada diri sendiri, tetapi juga dapat merugikan keluarga dan kerabat terdekat. Selain itu, ia menyoroti dampak negatif judi online terhadap negara secara keseluruhan.

Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali telah berupaya untuk memberantas atau setidaknya mengurangi tindak pidana promosi judi online. Upaya tersebut mencakup sosialisasi di sekolah-sekolah dan banjar-banjar, serta pencegahan melalui kegiatan cyber patrol di media sosial. Meskipun demikian, masih banyak masyarakat yang meremehkan masalah ini, terutama karena adanya faktor ekonomi yang masih menjadi pemicu utama tindak pidana promosi judi online. Penulis juga mewawancarai AKBP I Gusti Ayu Putu Suniaci, Kepala Bagian Pembinaan dan Operasional Direktorat Kriminal Khusus Polda Bali.

Dalam wawancara tersebut, beliau menyatakan bahwa memberantas tindak pidana promosi judi online menjadi sulit karena bandar-bandarnya memiliki kecerdasan dalam menemukan influencer yang umumnya kurang mengerti tentang judi online.

Besarannya gaji yang diajukan juga menjadi salah satu penyebab meningkatnya promosi judi online di media sosial. Selain itu, metode yang digunakan untuk mengiklankan judi online sangat beraneka ragam, bahkan beberapa di antaranya berhasil menyembunyikan alamat IP mereka sehingga sulit dilacak. Jika situasinya mencapai tahap tersebut, sulit untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut. Terlebih lagi, jika bandar judi online beroperasi di luar negeri, diperlukan kerjasama dengan aparat kepolisian di negara tersebut untuk memberikan bantuan.

Namun, jika negara di mana bandar judi online beroperasi melegalkan perjudian, proses penangkapan akan menjadi sangat sulit. Ini menunjukkan bahwa ada banyak faktor penghambat dalam melakukan penangkapan. Sebagai contoh, dalam kasus Wulan Guritno, statusnya tidak ditingkatkan menjadi tersangka. Menurutnya, setelah dilakukan penyelidikan, dia mengklaim tidak mengetahui bahwa yang dipromosikannya adalah konten berbau perjudian. Menurut kesaksiannya, itu hanyalah permainan game online biasa. Oleh karena itu, statusnya tetap sebagai saksi, diharapkan bahwa Wulan Guritno bisa menjadi kunci untuk menangkap sindikat dan bandar yang berada di baliknya.

Richards, J.I. dan rekannya (2002: 69) mendefinisikan Periklanan merupakan penyebaran informasi mengenai suatu produk dengan tujuan meningkatkan minat masyarakat. Untuk membangkitkan keinginan yang sama, promosi perlu terlihat menarik sejak awal (Hing, N. dkk, 2014: 400) Seiring berkembangnya teknologi, begitu pula upaya periklanan. Ada banyak promosi yang terjadi di media sosial saat ini. Orang yang terlibat dalam aktivitas semacam ini disebut influencer. Menurut De Veirman et al., (2019: 10) Influencer diartikan sebagai individu atau kelompok di media sosial yang memiliki jumlah pengikut yang banyak dan mempengaruhi perilaku pengikutnya. Banyak perusahaan yang memilih untuk mempromosikan produknya melalui layanan influencer karena yakin minat dan kepercayaan masyarakat terhadap produk yang mereka promosikan melalui media sosial semakin meningkat.

Praktik serupa juga terjadi di dunia situs perjudian online. Menurut Megawati (2017: 12), bandar taruhan online menggunakan dan menyalahgunakan influencer untuk mempromosikan situs perjudian online mereka dan membayar mereka pembayaran bulanan yang sangat tinggi. Strategi yang umum digunakan adalah memikat pemain dengan bonus. Ketika seorang member baru mendaftar, mereka akan menerima bonus berupa cashback sebagai bonus member baru yang dibayarkan segera setelah mendaftar, atau berupa bonus deposit yang dibayarkan setelah pemain melakukan deposit. Besarnya bonus deposit tergantung pada jumlah deposit pemain pada bandar taruhan online.

Promosi influencer situs judi online bisa sangat fatal jika terus berlanjut. Pasalnya perjudian online sendiri memberikan dampak yang sangat negatif bagi penggunanya. Perjudian online dapat menimbulkan konsekuensi ekonomi yang serius bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Orang yang sudah candu judi online dapat menderita kerugian finansial yang serius, termasuk hilangnya tabungan, hutang, dan besar kemungkinan bangkrut.

Tindakan bandar dan promosi perjudian online melalui media sosial dapat melanggar hukum dan ketertiban umum karena menimbulkan kerugian bagi orang lain. Menurut Moeljatno (1993: 80), kejahatan adalah suatu perbuatan yang dilarang dan siapa yang melanggarnya dihukum. Perbuatan tersebut sebenarnya harus diakui oleh masyarakat sebagai tindakan yang tidak dapat diterima atau menghambat terwujudnya tatanan sosial yang dicita-citakan oleh masyarakat.

Menurut AKBP Nanang Prihasmoko, pemberian sanksi terhadap pelanggaran perjudian online tidak lepas dari pengaturan konsep pelanggaran perjudian (tradisional) yang sudah dikenal di masyarakat, oleh karena itu peranannya sangat mendesak. Maka pentingnya peraturan yang sudah ada sebelumnya seperti Pasal 303 dan 303 bis KUHP

dalam menghadapi kejahatan perjudian melalui internet menjadi sangat relevan. Saat ini, pemerintah Indonesia telah mengesahkan UU ITE yang mengatur beragam kegiatan di dunia online sebagai langkah untuk mengatasi masalah tersebut. Termasuk beberapa kegiatan yang dilarang karena tidak mematuhi hukum atau mengandung unsur pidana. Kegiatan kriminal di bidang cyber crime diatur secara khusus oleh UU ITE, bukan oleh undang-undang atau peraturan tertentu.

Sanksi bagi pelanggar yang mempromosikan perjudian online melalui bandar taruhan dan media sosial didasarkan pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Larangan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang melarang siapa pun untuk melakukan perjudian online. Terhadap tindakan tersebut maka dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Berdasarkan UU ITE dan Pasal 10 KUHP, dapat disimpulkan bahwa jenis pidana yang dapat dijatuhkan terhadap bandar dan pelaku promosi judi online di Indonesia adalah Pidana Pokok. Pidana ini berupa hukuman penjara, yang melibatkan perampasan kemerdekaan atau kebebasan bergerak terpidana dengan penempatannya di lembaga pemasyarakatan (Dwija Priyatno, 2009: 72). Hukuman ini mewajibkan terpidana untuk patuh dengan seluruh aturan dan tata tertib yang berlaku selama maksimal 6 tahun. Selain itu, pelanggaran tersebut juga dapat diancam dengan pidana denda, yang merupakan kewajiban pembayaran sebagai bentuk hukuman untuk menebus kesalahan, dengan jumlah denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Faktor Penghambat Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Promosi Judi *Online*

Namun, UU tersebut tidak menyertakan sanksi khusus bagi bandar dan pelaku judi online. Oleh karena itu, masih terdapat banyak hambatan dalam penegakan hukum, termasuk dari pihak penegak hukum seperti kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan (M. Gazali Rahman, 2020). Pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online dan bandar dapat terhambat oleh berbagai faktor, termasuk:

1. Kendala Penegak Hukum/Sumber Daya Manusia.

   Menurut Fikri, H. (2023: 23), faktor sumber daya manusia memiliki peran kunci dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian online. Dalam hal ini, kekurangan penguasaan dan pemahaman personel di bidang teknologi informasi menjadi salah satu tantangan utama yang dapat mempengaruhi kinerja aparat kepolisian. Keberhasilan penanggulangan kejahatan siber, terutama dalam konteks perjudian online, sangat tergantung pada tingkat kesiapan dan pemahaman anggota kepolisian terhadap teknologi informasi. AKBP Nanang Prihasmoko juga menyatakan bahwa seringkali anggota kepolisian kurang mendapatkan pelatihan yang memadai atau tidak memiliki keterampilan yang cukup terkait dengan tindak pidana di ranah digital, terutama dalam konteks kejahatan siber. Kurangnya pemahaman ini dapat memberikan peluang bagi pelaku kejahatan perjudian online untuk beroperasi tanpa terdeteksi atau ditindaklanjuti secara efektif (Fikri, 2023).
2. Sulit Mengumpulkan Alat Bukti dan Menangkap Pelaku

   Menurut Hassanah (2011: 239), kesulitan dalam mengumpulkan bukti dalam kasus perjudian online seringkali mengakibatkan terhentinya proses penyelidikan dan penyidikan. Karena perjudian online termasuk dalam kategori tindak pidana kejahatan dunia maya, alat bukti yang dapat digunakan terbatas pada informasi dan dokumen elektronik. AKBP Nanang Prihasmoko juga menyatakan bahwa menghadapi kesulitan tersebut, penyidik perlu berkoordinasi dengan instansi terkait yang memiliki keahlian dan wewenang dalam menangani tindak pidana di dunia maya. Meskipun demikian, dalam beberapa kasus, upaya penyidikan dapat mengalami hambatan jika tidak terdapat cukup bukti untuk mendukung proses penyelidikan lebih lanjut. Situasi ini dapat menyebabkan penghentian proses penyelidikan, mengingat pentingnya keberadaan bukti yang memadai dalam menangani kasus hukum.

3. Faktor Server yang diletakkan di negara-negara yang melegalkan perjudian.

   Salah satu kendala dalam pelaksanaan penegakan hukum terkait tindak pidana judi online adalah lokasi server yang berada di negara yang melegalkan praktik perjudian. Server merupakan lokasi utama untuk mengoperasikan platform perjudian online, berupa situs yang menjadi pusat kegiatan para pemain judi dari berbagai wilayah dunia.
4. Kendala kurangnya kesadaran dan kepedulian dari masyarakat.

   Menurut AKBP Nanang Prihasmoko, Masyarakat mungkin menolak adanya peraturan karena kurangnya pengetahuan hukum. Masyarakat yang tidak taat terhadap hukum cenderung acuh terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupannya. Dampaknya, masyarakat dapat hidup tanpa adanya tatanan hukum, yang dapat menyebabkan ketidaktaatan dan ketidakteraturan, yang pada akhirnya merangsang pertumbuhan kejahatan, termasuk perjudian online.
5. Teknologi yang pesat.

   Sebagaimana dikatakan Oktariani, R. (2023 : 128), dengan pesatnya kemajuan teknologi, pelaku promosi judi *online* dan bandar kini dapat memanfaatkan teknologi canggih untuk menyembunyikan jejak digital dan identitas mereka. Penggunaan alat-alat mutakhir, seperti jaringan privasi virtual (VPN), hal ini memberikan keuntungan bagi mereka untuk beroperasi secara tidak terdeteksi oleh pihak penegak hukum.

Menurut AKBP Nanang Prihasmoko, Subdit V Tipidsiber telah melakukan beberapa langkah untuk memberantas tindak pidana penggalangan dana perjudian dengan melakukan upaya pencegahan dan pengawasan dalam praktik penegakan hukum, antara lain:

1. Upaya Preventif
   a. Dengan melakukan *cyber* patroli

      Pertama, tujuan penerapan Cyber Patrol adalah dengan memanfaatkan media internet sebagai fasilitas penunjang pada saat melakukan patroli di dunia maya guna memantau aktivitas perjudian online atau aktivitas orang-orang yang kedapatan melakukan aktivitas perjudian online, hingga melakukan patroli siber dalam melaksanakan tugasnya. Memeriksa situs web permainan dan pelacakan yang menawarkan konten perjudian.
   b. Melakukan sosialisasi pada masyarakat

      Menurut Nanan Purihasmoko dari AKBP, selain melakukan patroli siber, sosialisasi kepada masyarakat juga harus dilakukan. Polisi terus melakukan kampanye kesadaran dengan mengingatkan dan menghimbau sekolah dan organisasi masyarakat untuk mencegah terjadinya kejahatan serupa dan menjaga lingkungan tetap terkendali.
2. Upaya Represif

   Upaya represif dipahami sebagai suatu bentuk tindakan dan upaya yang langsung menelusuri akar permasalahan masyarakat guna memberantas kejahatan melalui tindakan tegas sehingga menimbulkan efek jera bagi pelakunya.

DISKUSI

Diskusi selanjutnya akan fokus pada strategi Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Bali dalam mengatasi kendala penegakan hukum terhadap tindak pidana promosi judi online. Beberapa aspek yang dapat dibahas meliputi:

1. Peningkatan Kualifikasi SDM

   Melakukan pelatihan khusus bagi anggota kepolisian dalam pemahaman teknologi informasi dan hukum terkait. Membentuk tim penyidik dengan keahlian teknologi informasi untuk memberikan dukungan teknis.
2. Metode Penyelidikan yang Lebih Efektif

Mengembangkan metode penyelidikan yang lebih canggih dalam mengumpulkan bukti digital. Serta bagaimana cara untuk melakukan kolaborasi dengan pihak luar yang ahli dalam melacak dan menangkap pelaku perjudian online.

3. Kerjasama Internasional

   Berkoordinasi dengan pihak berwenang di negara yang melegalkan perjudian untuk mengatasi kendala server di luar yurisdiksi Indonesia. Menjajaki potensi kerjasama internasional untuk mendapatkan dukungan dalam menyelidiki dan menangkap pelaku perjudian online.

Diskusi pada pembahasan selanjutnya akan fokus penelitian dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk akademisi, ahli hukum, dan pihak berwenang lainnya untuk merumuskan strategi yang holistik dan efektif dalam penanganan tindak pidana promosi judi online.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisa penulis terkait penegakan hukum terhadap tindak pidana promosi judi *online* dalam wilayah hukum Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Bali, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Jenis tindak pidana yang dijatuhkan kepada pelaku promosi perjudian online melalui media sosial merupakan tindak pidana pokok yang diancam dengan pidana penjara dan pidana kurungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sanksi pidana yang dapat dikenakan tercantum dalam Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar Rupiah).
2. Faktor-faktor yang menghambat Diretkrimsus Polda Bali dalam menegakan hukum terhadap tindak pidana promosi judi *online* ada 5, yaitu:
   a. Kendala penegak hukum/sumber daya manusia
   b. Sulit mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku
   c. Faktor server yang diletakkan di negara-negara yang melegalkan perjudian
   d. Kendala kurangnya kesadaran dan kepedulian dari masyarakat
   e. Teknologi yang pesat

Berdasarkan simpulan di atas, rekomendasi yang dapat diberikan adalah meningkatkan kemampuan kepolisian, khususnya dalam memahami teknologi informasi, dengan memberikan kursus yang terkait dengan ITE (Informasi Teknologi dan Elektronik). Hal ini bertujuan untuk memungkinkan kepolisian dapat mengungkap pelaku perjudian tanpa harus bergantung pada bantuan ahli dalam mengungkap bandar dan pelaku promosi judi online.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Andi Zainal Abidin, 2005*, Pemidanaan, Pidana dan Tindakan Dalam Rancangan*

KUHP, Elsam, Jakarta.

Bahri, I. S. (2020). *Cyber Crime dalam Sorotan Hukum Pidana*. Bahasa Rakyat: Yogyakarta.

Dikdik, E. (2009). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama.

Ida Hanifah, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Pustaka Prima: Medan.

Mertokusumo, S. (2008). *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Liberty.

Moeljatno, 2015*, Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta: Jakarta.

Muladi dan Dwidja Priyatno, 2009, *Pertanggungjawaban Pidana koorporasi*,Kencana Media Group: Bandung.

Muladi & Arief, Barda Nawawi. 2010*, Teori-Teori dan Kebijakan Hukum Pidana*, Alumni, Bandung.

Pasek Diantha, P. D. I. M. (2017). Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum (2nd ed.). PrenadaMedia.

Jurnal:

Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, *1*(1), 13-22.

Affan, V., & Saefudin, Y. (2023). TINJAUAN KRIMINOLOGIS TERHADAP INFLUENCER YANG MENGIKLANKAN JUDI ONLINE (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk). *Amerta Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *3*(1), 13-20.

Antari, P. E. D., Arsawati, I. N. J., & Darma, I. M. W. (2021). A Criminological Outlook of Cyber Crimes in Sexual Violence Against Children in IndonesianLaws, *International Journal of Cryminology and Sociology, 10, 221.*

Adnan Musa Asy'ari, "Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak Yang Terlibat Dalam Perjudian Online," Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, no. 75 (2020): 147–154

Daniel. J. P. (2017). Analisis Strategi Dalam Menghadapi TOC, Kejahatan Siber, dan Terorisme di Filipina. Peperangan Asimetris (PA), 3(2).

De Veirman, M., Hudders, L., & Nelson, M. R. (2019). *What is influencer marketing and how does it target children? A review and direction for future research. Frontiers in psychology*, *10*, 2685.

Fikri, H. (2023). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI. *Jurnal Ilmiah Universitas Mataram*, 23.

Flora, H. S. (2021). Fungsi Statistik Kriminal Dalam Penanggulangan Kejahatan. Fiat Iustitia: Jurnal Hukum, 25-39.

Hassanah. (2011). TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (INTERNET GAMBLING) DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 239.

Hetty Hasanah (2011) , Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Internet (internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,(Jurnal Ilmiah Unikom: Program Studi Ilmu Hukum Hukum Universitas Komputer Indonesia), Vol.8,No.2, h., 231

Kurniawan, 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), 28-44.

Megawati, Syarifah. "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Penipuan Yang Dilakukan Melalui Media Elektronik Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Teknologi Elektronik Oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru." JOM FakultasHukum 4, no. 1 (2017): 1–15.

Moho, H. (2019). Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan. Warta Dharmawangsa, 13(1).Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, *4*(1), 28–44.

Nono, Ignasius Yosanda., dkk, "Penegakan Hukum terhadap Selebgram yang

Mempromosikan Situs Judi *Online*" Jurnal Analogi Hukum, 3 (2) (2021): 235-239

Richards, J. I., & Curran, C. M. (2002). *Oracles on 'advertising': Searching for a definition. Journal of Advertising,* 31, 63–77.

Rizqi Kurniadi Nurdin, Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/Pid.B2016PN.Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam, Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, vol. 2, 2022.

Zulrahman Rasyid, "Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta," UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2017): 1–95.

Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843).