

**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI KALANGAN
REMAJA**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk memperoleh Gelas Sarjana Strata

Satu (S-1) Ilmu Hukum

Program Kekhususan Hukum Pidana



Diajukan Oleh:

Syaiful Arief

NIM. 30302100485

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

SEMARANG

2026

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI KALANGAN

REMAJA



Diajukan Oleh:

Syaiful Arief

NIM: 30302100485

LEMBAR PERSETUJUAN

Telah Disetujui:

Pada Tanggal, 6 Januari 2026

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aji Sudarmaji', written over a horizontal line.

Dr. H. Aji Sudarmaji, S.H., M.H.

NIDK. 8842970018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI KALANGAN
REMAJA**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Syaiful Arief
NIM: 30302100485

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Ketua

Prof. Dr. Sri Endah W., S.H, M.Hum

NIDN: 0628046401

Anggota 1

Dr. R. Sugiharto, S.H, M.H

NIDN: 0602066103

Anggota 2

Dr. H. Aji Sudarmaji, S.H, M.H

NIDN: 8842970018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNISSULA

Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H

NIDN : 0620046701

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

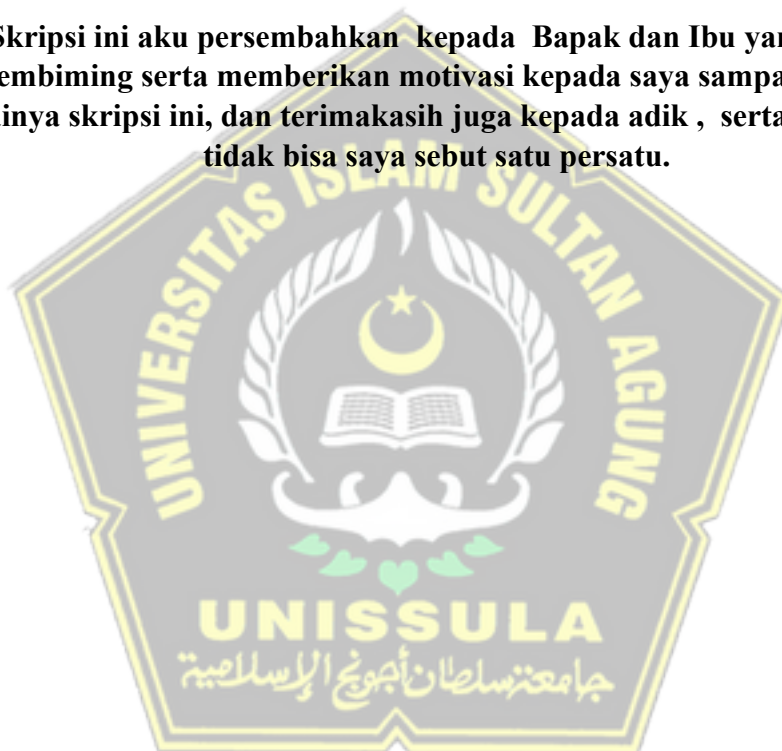
Motto :

Niscaya Allah akan meningkatkan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan ke berbagai derajat

(Q.S. 58 : 11)

Mengetahui kekurangan diri adalah tangga buat mencapai cita-cita

Skripsi ini aku persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang telah membimbing serta memberikan motivasi kepada saya sampai dengan selesainya skripsi ini, dan terimakasih juga kepada adik , serta orang yang tidak bisa saya sebut satu persatu.



KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Arief

NIM : 30302100485

Program Studi : S-1 Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya dengan judul **“PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA”** benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan hasil karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 13 Januari 2025
Yang menyatakan



Syaiful Arief
NIM: 30302100485

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Arief

NIM : 30302100485

Program Studi : S-1 Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul:
“PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA”

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasinya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 13 Januari 2025
Yang menyatakan



Syaiful Arief
NIM: 30302100485

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Kalangan Remaja*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA).

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, S.H., M.Hum, Rektor Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA), atas dukungan dan arahnya selama penulis menempuh pendidikan di universitas ini.
2. Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H. Dekan Fakultas Hukum UNISSULA, yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Ngazis, S.H., M.H. Ketua Program Studi S1 Ilmu Hukum, yang telah memberikan motivasi dan pengarahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Dr. H. Aji Sudarmaji, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan materi selama penulis menjalani pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat dan rekan-rekan mahasiswa Fakultas Hukum UNISSULA, yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses belajar bersama.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam upaya penegakan hukum terhadap judi online di kalangan remaja, serta menjadi sumbangsih dalam pengembangan ilmu hukum di Indonesia.

Semarang, 13 Januari 2025

Penulis

Syaiful Arief

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESEHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Terminologi.....	9
F. Metode Penelitian.....	11
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Tindak Pidana.....	18
B. Tindak Pidana menurut Hukum Islam	23
C. Penegakan Hukum Pidana.....	28
D. Judi <i>Online</i>	31
E. Tindak Pidana Anak.....	38
F. Restorative Justice.....	42
BAB III	49
PEMBAHASAN	49
A. Penegakan Hukum Terhadap Pemain Judi <i>Online</i> Dikalangan Remaja	49
B. Hambatan dan Solusi Dalam Penegakan Hukum Terhadap Judi <i>Online</i> Di Kalangan Remaja	72
BAB IV	86
PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA	89

ABSTRAK

Judi online melibatkan remaja dengan angka yang tinggi, salah satunya terjadi di Indonesia yang banyak melibatkan anak sekolah, khususnya pada rentang usia tingkat SMP dan SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum terhadap judi online di kalangan remaja, serta mengidentifikasi hambatan dan solusi dalam penegakan hukum tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif, dengan berpacu pada data sekunder yang berasal dari sumber hukum primer dan sekunder.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penegakan hukum judi online terhadap kalangan remaja harus memperhatikan aspek restorative justice sesuai dengan perintah Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA). Selain itu, pengaturan mengenai judi online dilakukan melalui elaborasi Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hambatan yang dihadapi meliputi kesulitan akses karena server judi online berada di luar negeri, permasalahan dalam pembuktian elektronik, serta keterlibatan anak sebagai pelaku.

Solusi yang diusulkan adalah menguatkan regulasi mengenai pencegahan judi online, memperkuat infrastruktur penegakan hukum, dan meningkatkan sosialisasi mengenai bahaya judi online kepada masyarakat.

Kata kunci: **Penegakan hukum, judi online, remaja, restorative justice**

ABSTRACT

Online gambling among teenagers has become increasingly prevalent, posing significant challenges to law enforcement in Indonesia. One notable case is in Indonesia, where many school-aged children are involved, particularly those in junior and senior high school. This study aims to examine and analyze law enforcement efforts against online gambling among teenagers and identify the obstacles and solutions to its enforcement. The research employs a normative juridical method, relying on secondary data derived from primary and secondary legal sources.

The findings reveal that law enforcement against online gambling involving teenagers must incorporate restorative justice principles, in compliance with the Juvenile Criminal Justice System Law (UU SPPA). Additionally, regulations addressing online gambling are elaborated through the Penal Code (KUHP) and the Law on Electronic Information and Transactions (UU ITE). The challenges include technical difficulties in accessing servers hosted overseas, issues in electronic evidence verification, and the involvement of minors as perpetrators.

Proposed solutions include strengthening regulations on online gambling prevention, enhancing law enforcement infrastructure, and raising public awareness about the dangers of online gambling.

Keywords: *law enforcement, online gambling, teenagers, restorative justice*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, transformasi teknologi internet telah memberikan pengaruh yang bersifat ganda. Di satu sisi, teknologi memudahkan akses terhadap informasi yang bermanfaat untuk pendidikan dan pengetahuan. Namun, di sisi lain, akses yang tak terbatas ini juga menghadirkan risiko besar, salah satunya adalah kemudahan dalam mengakses situs-situs yang melanggar hukum, seperti judi *online*. Maraknya perjudian *online* bukan hanya menjadi Peristiwa global yang berlangsung di negara-negara seperti Amerika Serikat dan China, tetapi juga telah menyebar luas di Indonesia. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga merambah ke kalangan generasi muda, termasuk remaja yang merupakan harapan masa depan bangsa¹.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 79,5 persen dari total populasi Indonesia yang berjumlah 279,3 juta orang telah mengakses internet². Di antara kelompok generasi Z (lahir antara tahun 1997 dan 2012), tingkat penetrasi internet mencapai 87,02 persen, sementara generasi post-Z (yang lahir setelah 2013) memiliki tingkat penetrasi sebesar 48,10 persen.

¹ Riski Kamila Juliani et al., "Fenomena Judi Online Di Kalangan Generasi Muda," *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 2 (2024): 113–22, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3220>.

² Monavia Ayu Rizaty, "APJII: Data Jumlah Pengguna Internet di Indonesia hingga 2024 - DataIndonesia.id," *DataIndonesia.id*, 2024, <https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-data-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-hingga-2024>.

waktunya untuk berselancar di internet melalui perangkat ponsel pintar. Sayangnya, tak sedikit dari mereka yang terjerumus ke dalam aktivitas ilegal seperti judi *online*. Data menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sekitar 4 juta pemain judi *online*, termasuk anak-anak dan remaja. Bahkan, sebanyak 2 persen dari pemain judi *online* di Indonesia berasal dari kelompok usia di bawah 10 tahun, atau sekitar 80.000 anak³. Di daerah seperti Boyolali, fenomena ini semakin mengkhawatirkan dengan adanya laporan bahwa setidaknya 2 hingga 4 siswa di tingkat SMP dan SMA Terungkap terlibat dalam aktivitas permainan judi slot secara daring⁴. Kehadiran judi *online* di kalangan remaja ini tidak hanya membawa dampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosial mereka, tetapi juga dapat mengganggu fokus pada pendidikan dan masa depan. Meningkatnya kasus judi *online* di kalangan remaja di berbagai wilayah di Indonesia menjadi gambaran nyata dari dampak negatif penetrasi internet yang tidak diimbangi dengan pengawasan yang memadai. Ketiadaan regulasi yang ketat serta lemahnya penegakan hukum menjadi faktor-faktor yang memperparah masalah ini.

Judi *online* memberikan pengaruh buruk yang besar terhadap perkembangan sosial remaja. Menurut teori *Social Learning* yang dikemukakan oleh Albert Bandura⁵, individu, terutama remaja, belajar dari

³ Nabilah Muhammad, "4 Juta Orang Indonesia Judi Online, Dari Anak Sampai Orang Tua | Databoks," accessed September 24, 2024, <https://databoks.katadata.co.id/-/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>.

⁴ Data Laporan Dinas Pendidikan Kabupaten Boyolali

⁵ Tarsono Tarsono, "IMPLIKASI TEORI BELAJAR SOSIAL (SOCIAL LEARNING THEORY) DARI ALBERT BANDURA DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING," *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 3, no. 1 (2010): 1, <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>.

perilaku yang mereka amati di lingkungan sekitar, termasuk di dunia maya. Melalui paparan terhadap situs-situs judi *online*, remaja bisa terpengaruh oleh gaya hidup dan perilaku yang dianggap "normal" di komunitas virtual tersebut, sehingga mereka cenderung meniru perilaku berisiko tanpa memahami konsekuensinya. Ketika remaja terlibat dalam perjudian *online*, mereka dapat mengalami isolasi sosial, karena interaksi mereka lebih banyak terjadi di dunia digital dibandingkan interaksi tatap muka. Hal ini menghambat kemampuan remaja untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting seperti empati, komunikasi, dan kerja sama, yang seharusnya mereka peroleh melalui interaksi langsung dengan teman sebaya dan keluarga. Selain itu, kecanduan judi dapat menimbulkan stigma sosial yang semakin memperburuk kondisi psikososial mereka, membuat mereka merasa terasing dari lingkungannya.

Secara hukum, judi *online* di Indonesia dilarang dan dianggap sebagai tindakan pidana yang dapat dikenakan sanksi hukum⁶. Larangan terhadap perjudian, termasuk judi *online*, diatur dalam beberapa regulasi, di antaranya adalah KUHP dan UU ITE. Pertama, Pasal 303 KUHP lama telah digantikan dan ketentuannya kini diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP baru. Dalam pasal-pasal ini, dinyatakan bahwa setiap individu yang menyelenggarakan atau memberi kesempatan perjudian sebagai mata pencaharian dapat dijatuhi hukuman penjara maksimal 9

⁶ Reza Ditya Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi," *JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY* 1, no. 1 (2023): 34–52.

(sembilan) tahun atau denda hingga Rp2 miliar. Sementara itu, bagi individu yang turut serta atau menggunakan kesempatan main judi tanpa izin, dapat dijatuhi pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau denda paling banyak Rp50 juta

Selain itu, Pasal 27 Ayat (2) UU ITE juga menyusun peraturan mengenai larangan perjudian yang dilakukan secara daring. Pasal ini melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelanggaran terhadap pasal ini dapat dikenakan sanksi pidana penjara dan denda yang cukup berat.”

Pelaku yang melanggar ketentuan dalam pasal ini dapat dikenakan hukuman sesuai dengan ketentuan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yang menetapkan bahwa pelanggaran Pasal 27 Ayat (2) dapat mengakibatkan pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga satu miliar rupiah. Aturan ini menunjukkan bahwa perjudian daring di Indonesia bukan hanya terlarang dengan tegas, tetapi juga diakui sebagai tindakan kriminal dengan sanksi hukum yang berat. Oleh karena itu, penegakan hukum yang tegas terhadap perjudian online sangat diperlukan, mengingat dampak negatif yang ditimbulkan terhadap perkembangan sosial dan psikologis, terutama di kalangan remaja.

Judi dalam Islam dianggap sebagai perbuatan yang haram karena dapat menimbulkan kerusakan bagi individu dan masyarakat. Dalam Al-Qur'an Surah Al-Ma'idah (5:90), Allah berfirman,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ

﴿لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ﴾

Artinya, "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, perjudian, persembahan untuk berhala, serta meramal nasib dengan anak panah adalah perbuatan najis yang berasal dari setan. Oleh karena itu, hindarilah semua tindakan tersebut agar kalian memperoleh kebaikan." Ayat ini secara tegas melarang segala bentuk perjudian karena dapat menyebabkan kerugian material, sosial, dan psikologis, serta mengarah pada perilaku yang merusak moral. Selain itu, dalam Hadis Riwayat Muslim, Rasulullah SAW juga bersabda, "Siapa yang bermain judi, seakan-akan dia telah terjun dalam perbuatan syirik." Judi dianggap sebagai perbuatan yang menumbuhkan rasa serakah, merusak hubungan sosial, dan bisa menyebabkan kecanduan, yang bertentangan dengan prinsip-prinsip keadilan dan kesejahteraan dalam Islam. Oleh karena itu, perjudian dalam Islam tidak hanya diharamkan, tetapi juga dianggap sebagai tindakan yang dapat mendatangkan keburukan baik bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* di wilayah hukum Indonesia menghadapi sejumlah tantangan yang kompleks dan beragam. Salah satu tantangan utama adalah kemudahan aksesibilitas dan anonimitas yang ditawarkan oleh *platform* judi daring. Dalam era digital yang semakin maju, judi *online* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler atau komputer dari mana saja dan kapan saja. Penegak hukum sering kesulitan dalam melacak identitas para pelaku, mengingat para pemain dan operator

judi daring dapat menyembunyikan identitas mereka melalui jaringan *virtual privat* (VPN) atau metode digital lainnya. Selain itu, sistem transaksi yang menggunakan mata uang kripto atau pembayaran elektronik juga memperumit upaya pelacakan aliran uang yang digunakan untuk aktivitas perjudian ini.

Di sisi lain, kapasitas teknologi dan pemahaman teknis dari aparat penegak hukum di Indonesia menjadi tantangan tambahan. Meskipun sudah ada regulasi yang jelas, seperti yang diatur dalam Pasal 426 dan 427 KUHP baru dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, penegak hukum masih menghadapi kesulitan dalam implementasi teknis di lapangan, terutama dalam mendeteksi aktivitas judi *online* yang tersembunyi di dunia maya. Kurangnya pelatihan dan sumber daya teknologi untuk menangani kejahatan siber ini menjadi kendala serius, terutama di wilayah-wilayah yang belum sepenuhnya melek teknologi. Tantangan ini diperparah dengan rendahnya kesadaran hukum di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Banyak remaja di Indonesia yang terlibat dalam judi *online* tidak menyadari dampak negatif dari aktivitas mereka, baik dari segi hukum maupun sosial. Mereka seringkali melihat judi *online* hanya sebagai bentuk hiburan tanpa mengetahui konsekuensi hukumnya. Lebih lanjut, tantangan juga muncul dari kurang optimalnya kolaborasi antara lembaga penegak hukum, pemerintah daerah, serta penyedia layanan internet dan platform daring. Judi *online*, yang sering kali dioperasikan oleh jaringan internasional, memerlukan koordinasi lintas lembaga dan bahkan lintas negara untuk memberantasnya secara efektif.

Tanpa kerja sama yang kuat, terutama dalam memblokir akses ke situs-situs judi dan melacak jaringan operator, pemberantasan judi *online* akan sulit dilakukan. Terakhir, tantangan dalam pengawasan terhadap platform digital yang menyediakan layanan judi juga menjadi kendala besar. Banyak situs judi *online* yang menggunakan server di luar negeri, sehingga pengawasan dan pemblokiran terhadap situs-situs tersebut seringkali terlambat⁷. Munculnya aplikasi-aplikasi baru yang tidak terdeteksi oleh pemerintah semakin memperumit upaya pengawasan, menuntut regulasi yang lebih adaptif dan teknologi yang lebih maju dalam mengatasi persoalan ini.

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah dijelaskan, penulis memutuskan untuk menggunakan judul "PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI *ONLINE* DI KALANGAN REMAJA " untuk menggali lebih dalam mengenai fenomena perjudian *online* yang semakin marak. Kasus judi *online* yang melibatkan remaja sering kali tidak hanya berhubungan dengan pelanggaran hukum, tetapi juga dapat berakibat pada dampak sosial dan psikologis yang serius. Penegakan hukum terhadap perjudian *online* di kalangan remaja di institusi Polri menunjukkan tantangan yang dihadapi oleh aparat penegak hukum, baik dalam hal identifikasi pelaku, pembuktian, maupun pendekatan yang tepat mengingat keterlibatan remaja sebagai pelaku. Studi kasus ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penegakan hukum dalam menangani tindak pidana judi *online* di kalangan

⁷ Ahmad Fanani et al., *MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN ANAK MUDA : FAKTOR DAN DAMPAKNYA*, September 2, 2023.

remaja, serta mengeksplorasi solusi yang lebih preventif dan rehabilitatif untuk mengurangi dampak negatif perjudian di usia muda.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Dikalangan Remaja?
2. Apa Yang Menjadi Hambatan dan Solusi Dalam Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Di Kalangan Remaja?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami dan mengevaluasi implementasi hukum terkait perjudian daring di kalangan remaja.
2. Untuk mengidentifikasi dan mengkaji kendala serta upaya pemecahan masalah dalam penerapan hukum terhadap perjudian daring di kalangan remaja.

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis:
 - a. Menambah literatur hukum mengenai penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia.
 - b. Memperkaya analisis tentang pengaruh teknologi terhadap perilaku kriminal di kalangan remaja.
 - c. Memberikan dasar teoretis bagi pengembangan kebijakan hukum yang lebih responsif terhadap judi *online*.
2. Praktis:

- a. Memberikan rekomendasi untuk penguatan penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*.
- b. Menjadi dasar untuk kampanye edukasi terkait bahaya judi *online* di kalangan remaja.
- c. Memberikan panduan bagi pemerintah dalam menyusun program edukasi dan kebijakan pencegahan judi *online*.

E. Terminologi

1. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merujuk pada serangkaian langkah yang diambil oleh pihak yang berwenang untuk memastikan bahwa hukum ditegakkan dengan adil, konsisten, dan efektif di masyarakat. Hal ini dijelaskan oleh Soerjono Soekanto dalam karya tulisnya yang berjudul *Pengantar Penelitian Hukum*. Penegakan hukum mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan oleh aparat hukum untuk merealisasikan aturan hukum yang berlaku, baik dengan cara memberikan sanksi terhadap pelanggaran maupun melakukan pencegahan⁸. Penegakan hukum, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, bertujuan untuk memelihara ketertiban dan keadilan melalui peran lembaga peradilan serta aparat penegak hukum lainnya. Di sisi lain, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP) menyebutkan bahwa penegakan hukum mencakup rangkaian tindakan yang dimulai dari penyidikan hingga proses pengadilan, yang

⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (UI Press, 2008).

dijalankan oleh penyidik, jaksa, dan hakim. Oleh karena itu, penegakan hukum tidak hanya berfokus pada hukuman, tetapi juga mencakup upaya pencegahan, perlindungan hak asasi manusia, serta menjamin bahwa setiap pelanggaran hukum dapat diproses secara terbuka dan adil.

2. Judi *Online*

Perjudian *online* adalah kegiatan taruhan yang dilakukan melalui jaringan internet, di mana seseorang dapat mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya dengan harapan memperoleh keuntungan. Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-U Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian, perjudian adalah sebuah permainan yang melibatkan dua pihak atau lebih untuk bertaruh, dengan tujuan untuk meraih keuntungan secara tidak sah. Judi online mencakup berbagai bentuk permainan daring, seperti poker, taruhan olahraga, kasino virtual, dan mesin slot yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja melalui internet. Aktivitas ini sering dikaitkan dengan risiko kecanduan, kerugian finansial, dan potensi masalah hukum, terutama di negara-negara yang melarang perjudian, seperti Indonesia. World Health Organization (WHO) mengidentifikasi perjudian patologis sebagai gangguan perilaku yang dapat merugikan individu secara sosial dan finansial, sedangkan American Gaming Association (AGA) mencatat pertumbuhan industri judi *online* meskipun juga menyoroti potensi dampak negatifnya⁹.

⁹ Kadek Tina Widhiatanti and David Hizkia Tobing, "Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review," *DEVIANCE JURNAL KRIMINOLOGI* 8, no. 1 (2024): 91–108.

3. Kalangan Remaja

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), remaja adalah fase perkembangan antara kanak-kanak dan dewasa, yang secara umum mencakup individu berusia 13 hingga 19 tahun. Remaja merupakan kelompok usia yang mengalami perkembangan fisik, psikologis, dan sosial yang signifikan, serta cenderung lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan dan perilaku yang melanggar hukum¹⁰.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan normatif¹¹ dalam penelitian Penegakan Hukum Terhadap Judi Online Di Kalangan Remaja Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis peraturan perundang-undangan yang relevan, seperti KUHP, UU ITE, serta referensi yang berkaitan dengan kejahatan perjudian dan penerapan hukum dalam era digital. Penelitian ini juga akan menganalisis bagaimana aturan-aturan tersebut diterapkan dalam kasus judi *online* di Indonesia, khususnya yang melibatkan remaja, serta mengkaji hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh aparat penegak hukum dalam menindak kejahatan ini. Melalui studi literatur, penelitian ini akan memperdalam pemahaman teoritis tentang pengaruh teknologi terhadap pelanggaran hukum di kalangan generasi muda, serta

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹¹ Johnny Ibrahim, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Bayumedia Publishing, 2007).

mengevaluasi kebijakan yang telah diterapkan untuk menangani fenomena tersebut.

2. Sumber Data

Studi ini mengandalkan data sekunder yang mencakup berbagai sumber hukum dan literatur yang relevan untuk mendukung analisis. Sumber data tersebut mencakup peraturan perundang-undangan seperti KUHP dan UU ITE yang mengatur tentang tindak pidana perjudian¹². Selain itu, penelitian ini juga akan memanfaatkan literatur akademis dan jurnal hukum yang membahas penegakan hukum dalam konteks kejahatan digital. Data sekunder ini akan menjadi dasar untuk memahami kerangka hukum yang berlaku dan penerapannya dalam kasus judi *online* di kalangan remaja.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan hukum dapat dilakukan dengan metode studi kepustakaan¹³. Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi metode studi pustaka dengan menelaah berbagai sumber hukum, seperti buku, jurnal, artikel, serta informasi yang diperoleh melalui internet yang relevan dengan topik yang dibahas dalam penulisan hukum ini.

4. Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis silogisme dengan pola berpikir deduktif yaitu dengan menarik kesimpulan dari

¹² *Ibid*

¹³ *Ibid*

premis mayor serta minor. Adapun pola berpikir deduktif dilakukan dengan metode untuk menganalisis dan membahas hasil penelitian dengan merujuk pada pemahaman tentang hukum, peraturan-peraturan yang berlaku, teori-teori hukum, serta ajaran-ajaran yang relevan dengan isu yang sedang diteliti.¹⁴

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam empat bab yang saling berkaitan, dengan masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang menjelaskan secara rinci mengenai permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang memberikan gambaran umum mengenai penelitian. Bab I terdiri dari:

- A. Latar Belakang Masalah : Menguraikan fenomena maraknya judi online di kalangan remaja, data statistik pengguna internet dan pemain judi online di Indonesia, dampak negatif judi online terhadap perkembangan sosial remaja, pengaturan hukum judi online dalam KUHP dan UU ITE, pandangan hukum Islam tentang judi, serta tantangan penegakan hukum yang dihadapi.
- B. Rumusan Masalah : Memuat dua rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimana penegakan hukum terhadap judi online di kalangan remaja?

¹⁴ *Ibid*

dan (2) Apa yang menjadi hambatan dan solusi dalam penegakan hukum terhadap judi online di kalangan remaja?

- C. Tujuan Penelitian : Menjelaskan tujuan penelitian yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah.
- D. Kegunaan Penelitian : Menguraikan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis.
- E. Terminologi : Menjelaskan definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, meliputi penegakan hukum, judi online, dan kalangan remaja.
- F. Metode Penelitian : Memuat pendekatan penelitian yang digunakan (yuridis normatif), sumber data (data sekunder), teknik pengumpulan data (studi kepustakaan), dan analisis data (silogisme dengan pola pikir deduktif).

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan landasan teori dan konsep yang menjadi dasar analisis dalam penelitian. Bab II terdiri dari:

- A. Tindak Pidana : Membahas pengertian tindak pidana (strafbaar feit) menurut para ahli serta unsur-unsur tindak pidana.
- B. Tindak Pidana menurut Hukum Islam : Menguraikan konsep jarimah dalam hukum pidana Islam, klasifikasi jarimah (hudud, qishash-diyat, ta'zir), serta dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadist terkait larangan judi.

- C. Penegakan Hukum Pidana : Menjelaskan pengertian, teori-teori, aspek, prinsip-prinsip, serta institusi yang terlibat dalam penegakan hukum pidana.
- D. Judi Online : Membahas pengertian judi online, jenis-jenis judi online (slot, kasino online, taruhan olahraga, e-sports betting, lotere), serta pengaturan hukumnya dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia dan pandangan Islam.
- E. Tindak Pidana Anak : Menguraikan pengertian anak yang berhadapan dengan hukum, prinsip-prinsip hukum pidana anak, serta sistem peradilan pidana anak berdasarkan UU SPPA.
- F. Restorative Justice : Menjelaskan konsep, prinsip, indikator, dan penerapan restorative justice dalam sistem peradilan pidana, khususnya dalam penanganan perkara anak.

BAB III: PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti dari penelitian yang menganalisis permasalahan berdasarkan data dan teori yang telah dikemukakan. Bab III terdiri dari:

- A. Penegakan Hukum Terhadap Pemain Judi Online di Kalangan Remaja : Membahas fenomena judi online di kalangan remaja, pengaturan hukum judi online melalui pendekatan *lex generalis* (Pasal 426 KUHP) dan *lex specialis* (Pasal 27 ayat 2 UU ITE), analisis penerapan pasal-pasal tersebut, pandangan hukum Islam terhadap judi online yang melibatkan remaja, penerapan restorative justice berdasarkan UU SPPA, tabel pemidanaan remaja berdasarkan usia, aspek perlindungan hukum terhadap anak, serta

peran Kepolisian dalam penanganan kasus judi online yang melibatkan anak dengan prinsip keadilan restoratif, non-stigmatisasi, dan rehabilitasi. Bab ini juga mengaitkan dengan teori perlindungan hukum preventif dan represif Philipus M. Hadjon.

B. Hambatan dan Solusi Dalam Penegakan Hukum Terhadap Judi Online di Kalangan Remaja : Mengidentifikasi hambatan berdasarkan teori sistem hukum Lawrence M. Friedman (struktur, substansi, dan budaya hukum), hambatan teknis seperti anonimitas dan server luar negeri, permasalahan pembuktian elektronik dalam perspektif KUHAP dan UU ITE, serta pentingnya forensik digital menurut Eddy O.S. Hiariej. Selanjutnya menguraikan solusi yang meliputi: (1) penguatan infrastruktur digital aparat penegak hukum, (2) kerja sama internasional, (3) perubahan dan penyempurnaan regulasi, (4) penguatan penerapan UU SPPA, dan (5) edukasi serta kampanye kesadaran bahaya judi online.

BAB IV: PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pembahasan. Bab IV terdiri dari:

A. Kesimpulan : Menyajikan ringkasan jawaban atas rumusan masalah yang telah dibahas dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat seluruh sumber referensi yang digunakan dalam penulisan skripsi, meliputi Al-Qur'an dan Al-Hadist, buku-buku hukum, peraturan perundang-

undangan, jurnal ilmiah, serta sumber-sumber dari website yang relevan dengan topik penelitian.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

G. Tindak Pidana

Istilah "tindak pidana" berasal dari bahasa Belanda, yaitu "strafbaar feit." Dalam bahasa Belanda, "straf" mengacu pada pidana atau hukuman, "baar" berarti bisa atau diperbolehkan, dan "feit" merujuk pada tindakan, kejadian, pelanggaran, atau perbuatan. Meskipun demikian, tidak ada definisi resmi yang menjelaskan makna dari istilah strafbaar feit tersebut¹⁵. Di Indonesia, istilah ini digunakan oleh pembuat undang-undang untuk merujuk pada tindakan yang melanggar hukum. Karena itu, para ahli hukum berusaha menjelaskan makna istilah tersebut. Namun, sampai saat ini, belum ada kesepakatan yang seragam mengenai pengertiannya. Tindak pidana adalah konsep utama dalam hukum pidana (dalam pandangan yuridis normatif). Kejahatan atau perbuatan buruk dalam konteks yuridis normatif adalah tindakan yang dijelaskan secara abstrak dalam peraturan perundang-undangan pidana. Hal ini mencakup aturan yang mengatur perilaku yang dikenakan ancaman pidana, siapa yang dapat dihukum, dan jenis sanksi pidana yang dapat diterapkan pada pelaku tindak pidana. Para pakar hukum pidana memiliki beragam definisi mengenai istilah strafbaar feit sebagai berikut.

¹⁵ Eddy O. S. Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana* (Cahaya Atma Pustaka, 2016). Hlm 45

- 1) Moeljatno menjelaskan bahwa tindakan yang dilarang oleh hukum adalah perbuatan yang diatur dengan ancaman hukuman pidana tertentu bagi mereka yang melanggar ketentuan tersebut.¹⁶
- 2) Pompe menjelaskan bahwa "Strafbaar feit" merupakan tindakan yang melanggar norma atau mengganggu ketertiban hukum, yang bisa dilakukan baik dengan sengaja maupun tanpa sengaja oleh individu. Penjatuhan hukuman terhadap pelaku dianggap perlu untuk memastikan kelangsungan ketertiban hukum serta melindungi kepentingan masyarakat.¹⁷
- 3) Simons menyatakan bahwa "Tindak pidana adalah perbuatan yang bertentangan dengan hukum, yang dilakukan oleh individu, baik dengan niat atau tanpa niat, dan dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatannya, serta diatur dalam undang-undang sebagai perbuatan yang dapat dikenakan sanksi".¹⁸
- 4) Hazewinkel Suringa mendefinisikan tindak pidana sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang pada waktu tertentu dianggap tidak diterima dalam suatu masyarakat dan dipandang sebagai perbuatan yang perlu diberantas melalui

¹⁶ Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana I* (Raja Grafindo Persada, 2005). Hlm 71

¹⁷ Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia* (Citra Aditya Bakti, 1997). Hlm 181

¹⁸ *Ibid*

hukum pidana dengan pendekatan yang bersifat memaksa, sesuai dengan ketentuan dalam perundang-undangan.¹⁹

- 5) J. E. Jonkers mengemukakan dua pengertian mengenai strafbaar feit, yaitu: a. Definisi singkat: Strafbaar feit merujuk pada peristiwa (feit) yang bisa dikenakan sanksi pidana berdasarkan ketentuan hukum. b. Definisi lebih rinci: Strafbaar feit adalah tindakan yang bertentangan dengan hukum yang dilakukan secara sengaja atau karena kelalaian oleh individu yang dapat dimintai pertanggungjawaban.²⁰

Menurut berbagai pandangan yang telah dijelaskan, penulis berkesimpulan bahwa “strafbaar feit”, atau kejahatan, merujuk pada tindakan yang bertentangan dengan hukum yang dapat dikenakan hukuman pidana bagi siapa saja yang melanggar ketentuan tersebut.

Elemen-elemen dalam tindak pidana dapat dilihat dari dua perspektif yang berbeda: (1) perspektif teoritis dan (2) perspektif peraturan perundang-undangan. Perspektif teoritis berkaitan dengan pandangan para pakar hukum yang dituangkan dalam teori-teori mereka, sementara perspektif peraturan perundang-undangan berkaitan dengan bagaimana suatu tindakan kriminal didefinisikan dalam pasal-pasal yang terdapat dalam peraturan hukum yang berlaku. Mengenai elemen-elemen tindak

¹⁹ *Ibid*

²⁰ *Ibid*

pidana, Adami Chazawi menyebutkan beberapa pandangan dari para ahli hukum sebagai berikut²¹:

1) Moeljatno

Elemen-elemen dalam tindak pidana adalah:

- a) tindakan yang dilakukan;
- b) Yang dilarang oleh hukum;
- c) Ancaman hukuman bagi yang melanggar larangan tersebut.

2) R. Tresna

Tindak pidana terdiri dari beberapa unsur, yaitu:

- a) Tindakan atau serangkaian tindakan manusia;
- b) Bertentangan dengan peraturan yang berlaku;
- c) Tindakan penghukuman yang mengikuti pelanggaran tersebut.

3) Vos

Elemen-elemen tindak pidana adalah:

- a) Tindakan yang dilakukan oleh manusia;
- b) Yang dikenakan ancaman pidana;
- c) Sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya terdapat kesamaan elemen-elemen, yakni unsur pelaku dan unsur perbuatan.

²¹ *Op,cit* Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana 1*. Hlm 79-81

Berdasarkan rumusan tindak pidana yang tercantum dalam KUHP, terdapat 11 elemen yang membentuk suatu tindak pidana, yaitu ²²:

Terdapat beberapa elemen yang membentuk tindak pidana, yaitu: a) Elemen perilaku; b) Elemen bertentangan dengan hukum; c) Elemen kesalahan; d) Elemen dampak yang bersifat konstitutif; e) Elemen kondisi yang menyertai; f) Elemen kondisi tambahan untuk dapat dikenakan pidana; g) Elemen kondisi tambahan yang memperberat pidana; h) Elemen kondisi tambahan untuk dapat dipidana; i) Elemen objek hukum dari tindak pidana; j) Elemen kualitas subjek hukum dalam tindak pidana; k) Elemen kondisi tambahan yang dapat meringankan pidana. Dari 11 elemen tersebut, dua di antaranya, yaitu kesalahan dan bertentangan dengan hukum, termasuk dalam kategori elemen subjektif, sementara yang lainnya adalah elemen objektif. Elemen objektif merujuk pada aspek-aspek yang berada di luar pikiran atau perasaan pelaku, mencakup tindakan yang dilakukan, dampak yang ditimbulkan, dan keadaan-keadaan tertentu yang menyertai perbuatan dan objek tindak pidana. Sedangkan elemen subjektif berkaitan dengan keadaan mental atau psikologis pelaku. Secara keseluruhan, elemen-elemen tersebut dapat dibagi menjadi elemen perbuatan dan elemen pelaku. Dengan demikian, baik dari segi teori maupun undang-undang, elemen-elemen tindak pidana tetap memiliki kesamaan

²² *Ibid* Hlm 82

H. Tindak Pidana menurut Hukum Islam

Dalam hukum pidana Islam, tindak pidana dikenal dengan istilah jarimah, yaitu segala perbuatan yang dilarang oleh Allah SWT karena mengandung kemudharatan dan diancam dengan hukuman (uqubat) yang telah ditentukan baik dalam Al-Qur'an maupun Hadist²³. Konsep ini bersumber dari tiga dasar utama: Al-Qur'an, Al-Hadits, dan Ijtihad para ulama. Hukum pidana Islam hadir sebagai bagian integral dari sistem syariah yang dirancang untuk menegakkan keadilan serta melindungi hak-hak individu dan masyarakat²⁴.

Tujuan utama penetapan jarimah adalah untuk memberikan perlindungan pada akhlak, jiwa, akal, harta, dan keturunan. Kerugian yang ditimbulkan oleh suatu jarimah tidak hanya berdampak langsung pada korban, tetapi juga menimbulkan kerugian jangka panjang seperti keruntuhan akhlak dan hilangnya kesetiakawanan sosial.

Para ulama membagi jarimah menjadi tiga kategori utama berdasarkan berat-ringannya hukuman dan sumber penetapannya:

Pertama, Jarimah Hudud, yaitu tindak pidana yang bentuk dan sanksinya telah ditetapkan secara pasti oleh nash (Al-Qur'an dan Hadist) sebagai hak Allah SWT. Apabila suatu perbuatan terbukti memenuhi unsur

²³ Salma Kamelia Putri, "Sanksi tindak pidana pembunuhan berencana disertai pencurian yang dilakukan oleh anak di bawah umur perspektif hukum pidana Islam : Analisis putusan nomor 09/PID.SUS-ANAK/2020/PN BPP" (other, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023), <https://digilib.uinsgd.ac.id/73808/>.

²⁴ Erna Ratnaningsih, *RUMUSAN HUKUM TENTANG HUKUM JINAYAT BERDASARKAN SEMA NOMOR 3 TAHUN 2018*, December 2018, <https://business-law.binus.ac.id/2018/12/31/rumusan-hukum-tentang-hukum-jinayat-berdasarkan-sema-nomor-3-tahun-2018/>.

jarimah hudud, maka hakim wajib memutuskan hukuman sesuai ketentuan nash tanpa bisa mengurangi atau menggantinya dengan hukuman lain . Beberapa jarimah hudud beserta dalilnya meliputi²⁵:

- a) Zina: Allah SWT berfirman dalam QS. An-Nur: 2, "Pezina perempuan dan pezina laki-laki, deralah masing-masing dari keduanya seratus kali cambuk..." Bagi pelaku yang sudah menikah (muhsan), hukuman ditambah dengan rajam berdasarkan Hadist. Hukum Islam memandang setiap hubungan kelamin di luar nikah sebagai zina, baik pelaku sudah kawin atau belum.
- b) Qadzaf (menuduh zina tanpa bukti): Dalilnya QS. An-Nur: 4, "Dan orang-orang yang menuduh perempuan-perempuan yang baik (berzina) dan mereka tidak mendatangkan empat orang saksi, maka deralah mereka delapan puluh kali cambukan..."
- c) Sariqah (pencurian): Dalilnya QS. Al-Ma'idah: 38, "Adapun pencuri laki-laki dan perempuan, potonglah tangan keduanya sebagai balasan atas perbuatan yang mereka lakukan..." Hukuman ini berlaku apabila pencurian telah mencapai nisab tertentu .
- d) Hirabah (perampokan/perusakan): Dalilnya QS. Al-Ma'idah: 33, yang mengatur hukuman berat bagi mereka yang

²⁵ Nurul Irfan, *Hukum Pidana Islam* (Amzah, 2022), 28.

memerangi Allah dan Rasul-Nya serta membuat kerusakan di muka bumi .

- e) Al-Baghyu (pemberontakan): Dalilnya QS. Al-Hujurat: 9, "Dan jika ada dua golongan orang mukmin berperang, maka damaikanlah keduanya. Jika salah satu dari keduanya berbuat zalim terhadap (golongan) yang lain, maka perangilah (golongan) yang berbuat zalim itu hingga golongan itu kembali kepada perintah Allah" . Hadist Riwayat Aisyah juga menegaskan, "Barangsiapa memecah belah persatuan kaum muslimin padahal ia telah sepakat untuk memilih satu pemimpin dengan maksud menceraikan umat, maka bunuhlah ia" . Tindakan melawan pemerintah yang sah berarti sama dengan melawan ketentuan Allah SWT .
- f) Riddah (murtad): Diancam hukuman mati apabila tidak mau bertaubat .
- g) Minum khamar: Dihukum 40 hingga 80 kali cambuk berdasarkan Hadist Rasulullah yang memerintahkan sahabat mencambuk peminum khamar

Kedua, Jarimah Qishash-Diyat, yaitu tindak pidana yang berkaitan dengan jiwa dan anggota badan, seperti pembunuhan dan penganiayaan.

Hukumannya berupa qishash (pembalasan setimpal) atau diyat (denda kompensasi) jika dimaafkan oleh keluarga korban²⁶.

Ketiga, Jarimah Ta'zir, yaitu tindak pidana yang bentuk dan sanksinya diserahkan kepada kebijakan hakim atau penguasa. Penetapannya dapat dilakukan melalui tiga cara: (a) nash menyatakan perbuatan tersebut berbahaya bagi masyarakat; (b) pertimbangan akal sehat bahwa perbuatan itu perlu diatur untuk kepentingan umum; (c) perbuatan tersebut merupakan tindakan pendahuluan yang dapat mengarah pada jarimah hudud . Jarimah ta'zir mencakup pelanggaran ringan hingga berat yang tidak termasuk dalam hudud dan qishash, seperti penipuan, pelanggaran lalu lintas, dan berbagai kejahatan modern lainnya²⁷.

Terkait judi yang termasuk dalam kategori Jarimah Ta'zir,
QS. Al-Baqarah Ayat 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا^{٢١٩}
جامعنا سلطان أصول الإسلام

Artinya: "Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, 'Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya...'" (QS. Al-Baqarah: 219), Ayat ini merupakan tahap awal pelarangan, di mana Allah menjelaskan bahwa meskipun ada manfaat dari

²⁶ Irfan, *Hukum Pidana Islam*. IBID

²⁷ Irfan, *Hukum Pidana Islam*.

judi (misalnya sebagai hiburan atau memperoleh keuntungan instan), namun dosa dan mudharatnya jauh lebih besar.

Rasulullah SAW bersabda:

وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أَقَامِرُكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

Artinya: "Siapa pun yang mengajak temannya berjudi dengan mengatakan 'Mari berjudi', maka hendaknya dia bersedekah." (HR. Muslim) Hadis ini menunjukkan betapa kerasnya larangan judi dalam Islam, bahkan sekadar mengajak orang lain untuk berjudi sudah dianggap dosa sehingga pelakunya dianjurkan untuk membayar kafarat dengan bersedekah.

Para ulama sepakat bahwa judi termasuk dalam kategori jarimah ta'zir, bukan hudud. Hal ini karena tidak ada ketentuan hukuman spesifik (hadd) dari nash Al-Qur'an maupun Hadist mengenai sanksi bagi pelaku judi . Hukuman bagi pelaku judi diserahkan kepada kebijakan hakim atau penguasa (ulil amri) untuk menentukan sanksi yang sesuai dengan kemaslahatan dan kondisi masyarakat .

Dalam praktiknya, di beberapa daerah seperti Aceh yang menerapkan Qanun Jinayah, pelaku judi (maisir) diancam dengan hukuman ta'zir berupa cambuk, denda, atau penjara. Pasal 18 Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat misalnya, mengatur bahwa pelaku judi dengan nilai taruhan paling banyak 2 gram emas murni diancam dengan

cambuk paling banyak 12 kali atau denda paling banyak 120 gram emas murni atau penjara paling lama 12 bulan

I. Penegakan Hukum Pidana

Penegakan hukum pidana adalah proses yang melibatkan seluruh rangkaian kegiatan dari mulai pembuatan aturan hukum, penerapan hukum, hingga pemberian sanksi terhadap pelanggaran yang dilakukan. Secara definisi, penegakan hukum pidana dapat diartikan sebagai usaha untuk menerapkan dan mengimplementasikan Aturan-aturan hukum yang mengatur tindakan kriminal serta hukuman yang dijatuhkan kepada pelakunya, dengan tujuan utama untuk menciptakan keadilan dan ketertiban dalam masyarakat²⁸. Penegakan hukum pidana mencakup proses yang melibatkan aparat penegak hukum seperti polisi, jaksa, dan hakim yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing dalam memastikan bahwa setiap pelaku tindak pidana dapat diadili secara adil dan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Terkait dengan teori-teori penegakan hukum pidana, terdapat beberapa pendekatan utama yang sering digunakan untuk memahami tujuan dan proses penegakan hukum ini. Teori keadilan (*justice*) menekankan pada pentingnya memberikan keputusan hukum yang adil bagi semua pihak, baik bagi korban, masyarakat, maupun pelaku kejahatan. Sementara itu, teori utilitarianisme berfokus pada hasil akhir yang bermanfaat bagi masyarakat, di mana hukuman yang dijatuhkan bertujuan

²⁸ Fitri Wahyuni, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia* (PT. Nusantara Persada, 2017). Hlm 33

untuk menciptakan kesejahteraan sosial yang lebih besar dengan mengurangi angka kejahatan. Teori pencegahan (*deterrence*) berpendapat bahwa hukuman yang berat dapat memberikan efek jera bagi pelaku maupun masyarakat, sehingga dapat mencegah kejahatan di masa depan. Ketiga teori ini memberikan dasar bagi penerapan hukuman pidana yang tidak hanya berfokus pada pemidanaan, tetapi juga pada pencegahan dan rehabilitasi²⁹.

Penegakan hukum pidana tidak hanya melibatkan teori, tetapi juga berbagai aspek yang saling terkait. Aspek legislatif, sebagai dasar hukum, mencakup pembuatan peraturan yang mengatur jenis tindak pidana serta sanksi yang dijatuhkan kepada pelaku. Di Indonesia, dasar hukum yang mengatur tindak pidana (KUHP), meskipun dalam praktiknya terdapat seruan untuk melakukan pembaruan terhadap KUHP agar lebih relevan dengan kondisi sosial dan kebutuhan zaman. Aspek eksekutif, yang diwakili oleh aparat penegak hukum seperti polisi, jaksa, dan lembaga pemasyarakatan, berfungsi untuk menjalankan prosedur hukum mulai dari penyidikan, penuntutan, hingga pelaksanaan hukuman. Aspek yudikatif terkait dengan lembaga pengadilan yang memegang peranan penting dalam menjatuhkan putusan yang adil, berdasarkan bukti dan fakta yang diperoleh selama proses peradilan. Dalam aspek ini, prinsip peradilan yang adil (*fair trial*) adalah hal yang krusial untuk memastikan bahwa setiap individu yang

²⁹ *Op.cit* Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*. Hlm 40

menjalani proses peradilan memperoleh hak-haknya, termasuk hak untuk didampingi oleh pengacara³⁰.

Prinsip-prinsip penegakan hukum pidana juga harus dijalankan dengan baik dalam setiap tahapan proses hukum. Salah satu prinsip utama adalah prinsip legalitas, yang menyatakan bahwa tidak ada tindakan pidana tanpa adanya undang-undang yang mengaturnya (*nullum crimen sine lege*)³¹. Prinsip ini memastikan bahwa tindakan pidana hanya dapat dilakukan jika sudah diatur dalam undang-undang yang jelas. Selain itu, prinsip *due process of law* juga penting, yang memastikan bahwa setiap individu yang terlibat dalam proses peradilan mendapatkan hak untuk membela diri dan diproses secara transparan dan adil. Prinsip keadilan menjadi landasan utama dalam penegakan hukum pidana, yang bertujuan untuk memberikan keputusan yang setimpal dengan perbuatan pidana yang dilakukan. Prinsip keseimbangan juga penting, yakni antara hak individu dengan kepentingan umum, di mana hak asasi manusia tetap dijaga meskipun tindakan pidana yang dilakukan merugikan masyarakat. Dalam pelaksanaannya, penegakan hukum pidana melibatkan beberapa institusi penting. Kepolisian sebagai institusi pertama yang terlibat dalam proses penegakan hukum memiliki peran utama dalam penyidikan dan pengumpulan bukti untuk memastikan bahwa tindakan pidana dapat dibuktikan secara sah. Polisi bertanggung jawab untuk menindaklanjuti

³⁰ Barda Nawawie Arief, *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan Hukum Dan Pengembangan Hukum Pidana* (Citra Aditya Bakti, 2005). Hlm 66

³¹ Faisal and Muhammad Rustamaji, *Hukum Pidana Umum* (Thafa Media, 2020). Hlm 5

laporan tindak pidana, melakukan penyelidikan, dan mengungkap fakta-fakta yang relevan dalam sebuah kasus. Kejaksaan, yang bertugas untuk melakukan penuntutan, memainkan peran penting dalam memastikan bahwa proses hukum berjalan sesuai dengan prosedur yang berlaku, serta memperjuangkan kepentingan negara untuk menuntut pelaku kejahatan di hadapan pengadilan. Pengadilan memiliki tugas untuk memutuskan apakah terdakwa bersalah atau tidak, dan menjatuhkan hukuman yang sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, lembaga pemasyarakatan berperan dalam pelaksanaan hukuman dan pembinaan narapidana, dengan tujuan untuk memulihkan perilaku pelaku tindak pidana agar dapat diterima kembali oleh masyarakat setelah menjalani masa hukuman.

Secara keseluruhan, penegakan hukum pidana merupakan suatu sistem yang kompleks, melibatkan banyak pihak, dan harus dilaksanakan secara hati-hati dan bijaksana. Proses penegakan hukum tidak hanya berkaitan dengan aspek penerapan sanksi, tetapi juga dengan upaya pencegahan, rehabilitasi, dan pemulihan sosial. Oleh karena itu, untuk menciptakan sistem hukum pidana yang efektif, diperlukan koordinasi yang baik antar institusi penegak hukum, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta perbaikan dalam sistem peradilan pidana yang dapat menjamin keadilan dan kebenaran bagi semua pihak yang terlibat.

J. Judi Online

Perjudian daring merujuk pada kegiatan bertaruh yang dilakukan melalui platform internet, di mana peserta dapat memasang taruhan pada

berbagai permainan atau kejadian yang mengandalkan faktor keberuntungan dan peluang. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk menikmati berbagai jenis permainan kasino, taruhan olahraga, dan permainan lainnya dengan unsur judi melalui perangkat digital mereka. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian online memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam aktivitas ini secara global tanpa adanya batasan lokasi. Situs web atau aplikasi yang mengelola judi online menawarkan beragam permainan dengan berbagai jenis taruhan dan hadiah. Meskipun perjudian daring menawarkan kenyamanan dan kemudahan akses, kegiatan ini juga membawa sejumlah dampak negatif yang dapat memengaruhi aspek sosial, ekonomi, dan hukum³².

Secara umum, judi adalah kegiatan yang melibatkan taruhan uang atau barang pada suatu peristiwa dengan hasil yang tergantung pada keberuntungan atau peluang, yang dapat mengarah pada kemenangan atau kerugian. Judi *online*, dengan demikian, merupakan Perjudian yang dilakukan secara daring ini memungkinkan seseorang untuk bertaruh atau berjudi menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet melalui jaringan internet. Judi *online* tidak terbatas pada jenis permainan tradisional seperti *poker* atau *blackjack*, tetapi juga mencakup berbagai macam taruhan, seperti taruhan olahraga, permainan mesin slot,

³² Ramdani Budiman et al., "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology," *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 3 (2022): 162–67, <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.

taruhan virtual, dan permainan kasino lainnya yang dapat diakses melalui *platform* digital. Judi *online* menyediakan kemudahan bagi para penjudi untuk bertaruh kapan saja dan di mana saja, tanpa harus pergi ke tempat-tempat perjudian fisik. Hal ini membuatnya sangat populer di kalangan masyarakat, namun juga membawa sejumlah masalah yang perlu diperhatikan dari segi hukum, sosial, dan psikologis. Judi *online* sering kali lebih sulit dikendalikan dan diawasi dibandingkan dengan perjudian tradisional, yang membuatnya menjadi masalah yang lebih kompleks bagi negara-negara yang berusaha menegakkan regulasi perjudian yang ketat³³.

Judi *online* mencakup berbagai jenis permainan dan aktivitas yang dapat dimainkan oleh individu di platform digital. Berikut adalah beberapa jenis judi *online* yang paling umum dijumpai³⁴:

a. Permainan Judi *Slot*

Judi slot adalah permainan mesin yang digunakan dalam perjudian, di mana pemain memasang taruhan pada mesin yang memiliki roda berputar dengan berbagai simbol. Mesin ini bekerja secara otomatis, dan ketika pemain menarik tuas atau menekan tombol, roda akan berputar dan berhenti pada kombinasi simbol tertentu. Setiap kombinasi simbol memiliki nilai atau hadiah yang berbeda, dan pemain memenangkan

³³ Yusriyyatur Rohmah and K. Khodijah, "Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja," *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 13, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>.

³⁴ "Ini Ragam Judi Online yang Sering Menjadi Target Polisi | tempo.co," Tempo, July 22, 2023, <https://www.tempo.co/hukum/ini-ragam-judi-online-yang-sering-menjadi-target-polisi-164204>.

hadiah jika mereka mendapatkan kombinasi yang sesuai dengan aturan permainan. Permainan mesin slot bergantung pada penggunaan generator angka acak (RNG) untuk menghasilkan hasil dari setiap putaran, yang berarti hasil permainan sepenuhnya ditentukan oleh faktor keberuntungan. Mesin slot hadir dengan berbagai tema, fitur bonus, dan variasi pembayaran, serta sering kali menawarkan hadiah besar. Namun, peluang untuk memenangkan hadiah tersebut cenderung sangat rendah jika dibandingkan dengan jumlah taruhan yang dipasang.

b. Permainan Kasino *Online*

Kasino online merupakan salah satu jenis perjudian digital yang sangat digemari, yang meniru konsep permainan kasino konvensional. Permainan ini meliputi permainan kartu seperti poker dan blackjack, permainan meja seperti roulette, serta mesin slot. Pemain dapat bertaruh dan bersaing dengan perangkat lunak yang menggunakan algoritma acak untuk menentukan hasil permainan. Selain itu, banyak situs kasino online yang menyediakan opsi permainan langsung, di mana pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan dealer manusia melalui siaran video secara real-time.

c. Taruhan Olahraga *Online*

Taruhan olahraga *online* adalah bentuk judi yang melibatkan taruhan pada hasil dari berbagai jenis pertandingan olahraga. Pemain dapat bertaruh pada hasil pertandingan sepak bola, basket, tenis, balap mobil, dan berbagai jenis olahraga lainnya. Taruhan olahraga *online* biasanya menawarkan berbagai jenis taruhan, termasuk taruhan pada pemenang, total skor, atau bahkan hasil individu pemain dalam pertandingan.

d. *E-Sports Betting*

E-sports betting adalah jenis judi yang melibatkan taruhan pada permainan video kompetitif, seperti *League of Legends*, *Dota 2*, atau *Counter-Strike*. Taruhan ini semakin populer seiring dengan berkembangnya industri e-sports, yang kini memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. Pemain dapat bertaruh pada hasil pertandingan profesional atau turnamen e-sports, yang menarik perhatian audiens muda yang lebih familiar dengan dunia permainan video.

e. Permainan Lotere dan Keno *Online*

Lotere dan keno *online* adalah bentuk perjudian yang melibatkan pemilihan angka untuk memenangkan hadiah. Pada permainan ini, pemain memilih serangkaian angka dan menunggu hasil pengundian yang dihasilkan oleh sistem acak. Permainan ini sangat populer di kalangan pemain yang mencari cara cepat untuk berjudi dengan taruhan kecil.

Perjudian, termasuk bentuk *online*-nya, dianggap ilegal di Indonesia dan melanggar peraturan yang ada. Negara ini memiliki undang-undang yang dengan jelas melarang segala jenis aktivitas perjudian., baik yang berlangsung secara langsung maupun melalui platform internet. Aturan yang mengatur larangan terhadap perjudian online tercantum dalam berbagai undang-undang dan regulasi yang berlaku. Salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang melarang dengan tegas setiap bentuk perjudian, baik yang terjadi di tempat fisik maupun di ruang digital, termasuk internet. Pasal 1 dalam UU ini mendefinisikan perjudian sebagai aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang yang hasilnya bergantung pada faktor keberuntungan atau peluang. Pasal 2 UU tersebut juga menyatakan bahwa setiap orang yang terlibat dalam kegiatan perjudian, baik sebagai pelaku, penyelenggara, maupun pemilik tempat perjudian, baik itu di lokasi fisik maupun melalui media elektronik, dapat dijatuhi hukuman pidana berupa penjara atau denda. Unsur-unsur dalam pasal ini meliputi niat untuk menyelenggarakan atau berpartisipasi dalam perjudian, adanya taruhan berupa uang atau barang, dan dampak merugikan bagi individu atau masyarakat. Selain itu, UU ITE, juga mencakup ketentuan mengenai perjudian online. Pasal 27 ayat (2) menyebutkan bahwa siapa pun yang dengan sengaja mendistribusikan atau mentransmisikan informasi perjudian secara elektronik dapat dikenakan pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda hingga Rp 1 miliar. Pasal 45B UU ITE juga mengatur hal serupa, termasuk mengenai akses dan distribusi

situs judi online. Di sisi lain, Pasal 426 dan 427 (KUHP) juga mencakup ketentuan yang mengatur penyelenggaraan perjudian, termasuk judi online, dinyatakan bahwa setiap individu yang menyelenggarakan atau memberi kesempatan perjudian sebagai mata pencaharian dapat dijatuhi hukuman penjara maksimal 9 (sembilan) tahun atau denda hingga Rp2 miliar.³⁵

Dengan demikian, hukum di Indonesia tidak hanya mengatur larangan terhadap perjudian fisik, tetapi juga mengatur ketentuan hukum untuk perjudian *online*, serta memberikan sanksi yang tegas baik bagi individu yang terlibat langsung dalam perjudian maupun bagi mereka yang menyediakan fasilitas perjudian, seperti operator situs judi *online*.

Dalam pandangan Islam, judi *online* (maysir) adalah aktivitas yang diharamkan karena dapat merusak moral, ekonomi, dan sosial umat. Hal ini ditegaskan dalam Surah Al-Ma'idah (5:90) yang berbunyi,

”يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ”

Artinya "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya alkohol, perjudian, penyembelihan untuk berhala, serta meramal masa depan dengan anak panah adalah perbuatan buruk yang berasal dari setan, maka hindarilah hal-hal tersebut agar kalian memperoleh kebaikan." Ayat ini dengan jelas menghubungkan judi dengan perbuatan setan dan mengharuskan umat Islam untuk menjauhinya, karena bisa menyebabkan

³⁵ Imelda Sonia Rumbay et al., “TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LEMAHNYA PENANGANAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE,” *LEX PRIVATUM* 11, no. 5 (2023): 5, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/49207>.

kerugian yang besar, baik secara finansial maupun sosial. Selain itu, dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Muslim, Nabi Muhammad SAW bersabda, "*Siapa yang bermain judi, maka ia telah melakukan perbuatan keji dan haram.*" Hadis ini menegaskan bahwa segala bentuk perjudian, baik yang dilakukan di tempat perjudian fisik maupun secara daring (*online*), adalah haram. Islam mengajarkan bahwa untuk mendapatkan rezeki yang halal, seseorang harus bekerja keras dan jujur, bukan dengan cara yang bergantung pada keberuntungan atau spekulasi, seperti yang terdapat dalam perjudian, termasuk judi *online*³⁶.

K. Tindak Pidana Anak

Secara umum, UU SPPA tidak memberikan pengertian yang jelas mengenai tindak pidana yang dilakukan oleh anak. Undang-undang ini lebih menekankan pada pembahasan mengenai sistem peradilan pidana anak, bukan pada jenis tindak pidana yang dilakukan anak. Dalam Pasal 1 ayat (1), (2), dan (3) UU SPPA, dijelaskan mengenai konsep sistem peradilan pidana anak. Pada Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa "Sistem Peradilan Pidana Anak adalah seluruh rangkaian proses penyelesaian perkara bagi anak yang berhadapan dengan hukum, dimulai dari penyelidikan hingga pembimbingan setelah menjalani hukuman." Pasal 1 ayat (2) menguraikan bahwa "Anak yang Berhadapan dengan Hukum adalah anak yang terlibat dalam kasus hukum, baik sebagai pelaku tindak pidana, korban, maupun saksi dalam tindak pidana."

³⁶ Zilal Ajidin, "Judi Online Dalam Kajian Ekonomi Syariah: Studi Literatur," *Jurnal Penelitian Inovatif* 4 (February 2024): 137–48, <https://doi.org/10.54082/jupin.279>.

Sedangkan Pasal 1 ayat (3) mendefinisikan "Anak yang Berkonflik dengan Hukum, yang disebut sebagai Anak, adalah anak yang berusia antara 12 hingga 18 tahun yang diduga telah melakukan pelanggaran hukum."³⁷

Hukum pidana anak merujuk pada sistem hukum yang dirancang khusus untuk menangani anak-anak yang terlibat dalam tindak pidana, dengan pendekatan yang menekankan perlindungan dan rehabilitasi. Berbeda dengan hukum pidana dewasa, hukum pidana anak mengakui bahwa anak-anak belum sepenuhnya matang dalam hal pemahaman dan tanggung jawab, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih bersifat edukatif dan restoratif. Teori hukum pidana yang diungkapkan oleh Hans-Heinrich Jescheck menekankan perlunya perlakuan khusus bagi anak-anak dalam sistem peradilan. Dalam perlakuan khusus terhadap anak yang berhadapan dengan hukum perlu mempertimbangkan aspek-aspek yang berkenaan dengan anak³⁸. UU SPPA mengatur seluruh proses peradilan anak, dari tahap penyelidikan hingga rehabilitasi, dengan tujuan memastikan bahwa anak-anak yang terlibat dalam tindak pidana mendapatkan perlindungan yang sesuai dan kesempatan untuk perbaikan.

Prinsip-prinsip utama dalam hukum pidana anak didasarkan pada teori dan praktek hukum yang mengutamakan perlindungan dan rehabilitasi anak³⁹.

Prinsip kepentingan terbaik bagi anak, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat

³⁷ Lihat Dalam UU SPPA Pasal 1 Ayat (1), (2), Dan (3)

³⁸ Afdhal Tomakati, "Konsepsi Teori Hukum Pidana Dalam Perkembangan Ilmu Hukum," *Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi* 4 (April 30, 2023): 49–56, <https://doi.org/10.51370/Jhpk.V4i1.99>.

³⁹ *Ibid*

(3) UU SPPA, mengharuskan setiap keputusan dalam proses peradilan untuk memprioritaskan kesejahteraan anak. Teori hukum pidana klasik yang dikemukakan oleh William Blackstone mendukung pentingnya perlindungan khusus bagi anak-anak dalam sistem hukum. Selain itu, prinsip restoratif, yang dijelaskan oleh Howard Zehr, menekankan pentingnya memperbaiki hubungan antara pelaku, korban, dan masyarakat melalui dialog dan pemulihan, bukan hanya melalui hukuman. Prinsip ini bertujuan untuk mengatasi kerusakan sosial akibat tindak pidana secara konstruktif⁴⁰. Secara lebih luas terdapat indikator pidana anak dalam kaca mata Zehr, antara lain:

1. Pemulihan Kerusakan (*Restorative Justice*).
2. Tanggung Jawab dan Akuntabilitas Anak
3. Pendekatan yang Mendidik (*Educational Approach*)
4. Penyembuhan bagi Korban dan Pelaku
5. Keterlibatan Komunitas
6. Proses yang Partisipatif dan Kolaboratif
7. *Non-stigmatization* (Anti Stigma)
8. Reintegrasi Sosial (*Social Reintegration*)

Hukum pidana anak juga menganut prinsip pembimbingan dan perlindungan untuk memastikan bahwa anak yang terlibat dalam proses hukum mendapatkan dukungan yang sesuai. Berdasarkan teori Frits Kalshoven, anak yang terlibat dalam kasus pidana harus didampingi oleh orang tua atau

⁴⁰ *Ibid*

penasihat hukum untuk melindungi hak-hak mereka selama proses peradilan⁴¹. Pasal 56 UU SPPA menegaskan hak anak untuk mendapatkan pendampingan hukum, yang bertujuan untuk memastikan bahwa hak-hak mereka terlindungi dan proses hukum dilakukan dengan adil. Prinsip ini berfokus pada perlindungan hak-hak anak dan memastikan bahwa proses hukum mempertimbangkan kondisi psikologis dan sosial mereka.

Sistem peradilan pidana anak memiliki struktur khusus yang berbeda dari sistem peradilan dewasa. Pasal 7 UU SPPA mengatur tentang pengadilan anak yang dibentuk untuk menangani kasus-kasus anak dengan hakim yang memiliki keahlian khusus dalam bidang hukum anak. Pengadilan ini beroperasi dengan pendekatan yang dirancang untuk melindungi dan rehabilitasi anak. Selain itu, sistem peradilan anak mencakup proses diversi, yang diatur dalam Pasal 10 UU SPPA. Diversi adalah alternatif penyelesaian perkara yang bertujuan untuk menghindari stigma sosial terhadap anak dan memberikan kesempatan untuk rehabilitasi melalui pendekatan yang lebih bersifat restoratif daripada formal⁴².

Aspek perawatan dan rehabilitasi merupakan komponen penting dari hukum pidana anak, dirancang untuk mendukung reintegrasi sosial anak yang terlibat dalam tindak pidana. Berdasarkan Pasal 71 UU SPPA, program rehabilitasi bertujuan untuk membantu anak dalam proses pemulihan melalui dukungan psikososial dan pendidikan. Program ini berfungsi untuk

⁴¹ *Op.Cit* Ghoni And Pujiono, "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Yang Berhadapan Dengan Hukum Melalui Implementasi Diversi Di Indonesia."

⁴² Nafi' Mubarak, *Sistem Peradilan Pidana Anak* (Mojokerto: Insight Mediatama, 2022). Hlm 77-80

memperbaiki perilaku anak dan mendukung mereka dalam kembali berfungsi secara positif dalam masyarakat. Pandangan dari pakar hukum seperti Frits Kalshoven menekankan pentingnya rehabilitasi dan reintegrasi sebagai bagian dari sistem peradilan pidana anak. Dengan pendekatan ini, hukum pidana anak berfokus pada pemulihan dan pemberdayaan anak untuk masa depan yang lebih baik, daripada hanya mengandalkan hukuman.

L. Restorative Justice

Restorative Justice merupakan pendekatan dalam penegakan hukum yang berfokus pada pemulihan akibat yang timbul dari suatu tindak pidana, dengan melibatkan korban, pelaku, serta komunitas, untuk mencapai penyelesaian yang adil dan membangun kembali hubungan yang rusak⁴³. Dalam konteks ini, pendekatan *restorative justice* lebih berfokus pada pemulihan hubungan dan perbaikan daripada sekadar memberikan hukuman kepada pelaku. Howard Zehr, salah satu tokoh utama dalam konsep ini, mendefinisikan *restorative justice* sebagai upaya memperbaiki luka dan kerugian yang ditimbulkan akibat tindak pidana dengan cara mendorong pelaku untuk bertanggung jawab, memahami dampak tindakannya, dan berpartisipasi dalam proses penyelesaian yang konstruktif. Prinsip ini berbeda dari konsep penegakan hukum retributif yang menekankan pada pemberian sanksi sebagai pembalasan⁴⁴.

⁴³ Randy Pradityo, "Restorative Justice Dalam Sistem Peradilan Pidana Anak," *Jurnal Hukum Dan Peradilan* 5, Nomor 3 (2016): 319, <https://doi.org/10.25216/Jhp.5.3.2016.319-330>.

⁴⁴ *Op.Cit* Baihaky And Isnawati, "Restorative Justice: Pemaknaan, Problematika, Dan Penerapan Yang Seyogianya."

Indikator utama dari *restorative justice* adalah adanya dialog dan partisipasi antara pelaku, korban, dan masyarakat dalam proses penyelesaian konflik. Menurut John Braithwaite, *restorative justice* berfungsi dengan baik ketika pelaku, korban, dan pihak terkait dapat berkomunikasi secara terbuka, mengungkapkan perasaan dan kebutuhan mereka, serta menemukan solusi bersama yang memulihkan kerugian. Proses ini seringkali melibatkan mediasi atau konferensi kelompok keluarga (*family group conferencing*), di mana pelaku diberi kesempatan untuk meminta maaf dan menawarkan bentuk kompensasi atau tindakan yang dapat memperbaiki kerugian yang terjadi. Selain itu, indikator lain adalah upaya untuk memulihkan hak-hak korban, menciptakan rasa keadilan, dan mengurangi stigma negatif terhadap pelaku.

Dalam penerapan *restorative justice*, terdapat syarat-syarat khusus yang perlu dipenuhi agar pendekatan ini bisa berjalan efektif. Menurut Mark Umbreit, salah satu syarat utama adalah pengakuan dan kesediaan pelaku untuk bertanggung jawab atas tindakannya. Jika pelaku tidak mengakui kesalahannya atau menolak untuk berpartisipasi dalam proses pemulihan, maka *restorative justice* tidak dapat diterapkan. Selain itu, korban juga harus diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara sukarela, tanpa paksaan, dalam proses penyelesaian konflik. Partisipasi korban sangat penting karena tujuan utama *restorative justice* adalah memulihkan kondisi dan perasaan korban yang

terdampak⁴⁵. Aspek ini harus diakomodasi agar proses mencapai keadilan yang lebih substantif dan manusiawi.

Selain syarat partisipasi, *restorative justice* juga membutuhkan kerangka hukum yang mendukung. Di Indonesia, konsep *restorative justice* mulai diakui dalam UU SPPA. Undang-undang ini memberikan ruang bagi proses diversifikasi, yaitu upaya penyelesaian perkara pidana anak di luar pengadilan, sebagai bentuk penerapan *restorative justice*. Proses diversifikasi bertujuan untuk menghindari pemberian sanksi pidana yang dapat merugikan perkembangan anak. Syarat khusus untuk proses ini mencakup jenis tindak pidana yang dilakukan, usia pelaku, serta pertimbangan atas dampak sosial dan psikologis dari tindak pidana tersebut⁴⁶.

Restorative justice menawarkan alternatif dalam penegakan hukum pidana, terutama dalam kasus-kasus yang melibatkan anak-anak dan pelanggaran ringan. Para pakar hukum pidana, seperti Barda Nawawi Arief, menekankan bahwa penerapan *restorative justice* dapat menjadi solusi yang lebih manusiawi dan berorientasi pada pemulihan ketimbang hukuman. Proses yang berfokus pada dialog, pemahaman, dan pertanggungjawaban secara langsung oleh pelaku dianggap mampu memberikan efek jera dan membangun kesadaran hukum yang lebih mendalam. Selain itu, pendekatan ini juga

⁴⁵ Cahya Wulandari, "Dinamika *Restorative Justice* Dalam Sistem Peradilan Pidana Di Indonesia," *Jurnal Jurisprudence* 10, Nomor 2 (2020): 233–49.

⁴⁶ Supriyadi W. Eddyono And Erasmus A.T. Napitupulu, *Proses Implementasi Sistem Peradilan Pidana Anak Di Indonesia* (Jakarta: Institute For Criminal Justice Reform (Icjr), 2014). Hlm 11

membantu mengurangi beban sistem peradilan formal dan mendorong integrasi kembali pelaku ke dalam masyarakat secara positif⁴⁷.

Penyelesaian tindak pidana melalui pendekatan *restorative justice* menganggap bahwa konflik atau kerusakan akibat tindak pidana merupakan masalah dalam hubungan sosial yang harus diselesaikan dan dipulihkan secara bersama-sama oleh seluruh pihak yang terlibat. Proses ini menempatkan keseimbangan sebagai tujuan utama, dengan memberikan kesempatan kepada korban untuk berpartisipasi dalam penyelesaian. Umbreit mendefinisikan *restorative justice* sebagai pendekatan yang berfokus pada korban, di mana korban, pelaku, keluarga mereka, dan perwakilan masyarakat bersama-sama mengatasi kerusakan yang disebabkan oleh tindak pidana⁴⁸.

Susan Sharpe merumuskan lima prinsip dalam *restorative justice*, yaitu⁴⁹:

- 1) Partisipasi penuh dan konsensus – Semua pihak yang terlibat, termasuk korban dan pelaku, diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses dialog guna mencari penyelesaian menyeluruh. Masyarakat juga dapat terlibat secara sukarela untuk turut memecahkan masalah yang telah mengganggu keamanan dan ketertiban mereka. Partisipasi ini bersifat sukarela, meskipun

⁴⁷ Lilik Purwastuti Yudaningsih, "Penanganan Perkara Anak Melalui *Restorative Justice*," *Ilmu Hukum* 1, Nomor 1 (2018): 67–79.

⁴⁸ Henny Saida Flora, "PENDEKATAN RESTORATIVE JUSTICE DALAM PENYELESAIAN PERKARA PIDANA DALAM SISTEM PERADILAN PIDANA DI INDONESIA," *Law Pro Justitia* 2, no. 2 (2017): 41–60.

⁴⁹ Sholeh Nur Wibawa et al., "Pentingnya Restoratif Justice Dalam Hukum Pidana Indonesia," *Indonesian Journal of Law and Justice* 1, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.61476/2txkkm29>.

pelaku akan tetap diikutsertakan kecuali jika kasusnya dilanjutkan ke peradilan tradisional.

- 2) Pemulihan kerusakan – Fokus *restorative justice* adalah mencari cara untuk memulihkan kerugian yang diakibatkan oleh tindak pidana, termasuk pemulihan korban dari dampak peristiwa pidana tersebut. Pelaku juga membutuhkan proses penyembuhan agar mereka dapat membebaskan diri dari rasa bersalah dan ketakutan.
- 3) Akuntabilitas penuh – Pelaku harus bertanggung jawab secara utuh atas perbuatannya, menunjukkan penyesalan, dan menyadari bahwa tindakan mereka telah menyebabkan kerugian bagi orang lain.
- 4) Rekonsiliasi – Proses ini berupaya memulihkan hubungan pelaku dengan masyarakat yang terganggu akibat tindak pidana, dengan mengadakan rekonsiliasi antara korban dan pelaku. Tujuan akhirnya adalah untuk mengintegrasikan kembali keduanya ke dalam masyarakat secara normal, membebaskan mereka dari masa lalu untuk masa depan yang lebih baik.
- 5) Penguatan komunitas – *Restorative justice* memperkuat masyarakat untuk mencegah kejahatan serupa terulang. Meskipun kejahatan membawa kerusakan, peristiwa ini dapat menjadi pelajaran bagi masyarakat untuk menciptakan keadilan sejati bagi semua.

Pendekatan ini menuntut individu berperan aktif dalam pemecahan masalah, sementara negara berfungsi mendukung masyarakat yang ingin menyelesaikan konflik mereka. Pandangan ini menitikberatkan pada

tanggung jawab bersama individu, bukan hanya negara, dalam menyelesaikan konflik secara kolektif.

Helen Cowie dan Jennifer mengidentifikasi tiga aspek utama *restorative justice*⁵⁰:

- a) Perbaikan, proses ini bukan tentang menang atau kalah, tudingan, atau balas dendam, melainkan tentang mencapai keadilan.
- b) Pemulihan hubungan, pelaku bertanggung jawab memperbaiki kesalahan melalui dialog terbuka dengan korban, yang memungkinkan perubahan relasi di antara mereka.
- c) Reintegrasi, pada tingkat yang lebih luas, proses ini memberi ruang bagi anak-anak dan orang tua untuk belajar tentang konsekuensi kekerasan dan memahami dampak perilaku mereka terhadap orang lain.

Russ Immarigeon menyatakan bahwa dalam proses rehabilitasi, interaksi antara pelaku, korban, dan masyarakat sangat penting untuk menggali pemahaman mengenai konsekuensi dari tindakan yang dilakukan.

Hal ini dapat menumbuhkan rasa penyesalan pada pelaku, sekaligus menciptakan suasana yang memungkinkan adanya pertukaran informasi, pembelajaran, dan kesepakatan mengenai sanksi yang sepatutnya.

Pemulihan dipahami sebagai upaya untuk mengembalikan hak-hak korban

⁵⁰ Nurianto Rachmad Soepadmo, "PENYIDIKAN KECELAKAAN LALU LINTAS MELALUI PENDEKATAN RESTORATIVE JUSTICE DI KEPOLISIAN RESORT TABANAN," *Jurnal Ilmiah Raad Kertha* 5, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.47532/jirk.v5i1.418>.

melalui kompensasi dari pelaku dan penerimaan kembali pelaku dalam komunitas⁵¹.

Dalam UU SPPA, *restorative justice* bertujuan untuk pemulihan dan bukan pembalasan. Hal ini terutama berlaku bagi tindak pidana yang dilakukan anak-anak, dengan mengutamakan pemulihan kerugian yang ditimbulkan dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan masalah, tanpa menimpakan beban sepenuhnya pada pelaku.



⁵¹ 191000043 Hanky Kasmaran Putra AL, "PENERAPAN RESTORATIF JUSTICE OLEH PENUNTUT UMUM DI KEJAKSAAN DALAM PENANGANAN PERKARA TINDAK PIDANA PENCURIAN BERDASARKAN PERATURAN KEJAKSAAN NO 15 TAHUN 2020 TENTANG PENGHENTIAN PENUNTUTAN BERDASARKAN KEADILAN RESTORATIF" (other, FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS PASUNDAN, 2023), <https://doi.org/10/7/L.%252520DAFTAR%252520PUSTAKA.pdf>.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Penegakan Hukum Terhadap Pemain Judi *Online* Dikalangan Remaja

Fenomena maraknya judi *online* di Indonesia merupakan permasalahan yang cukup vital dan memprihatinkan. Informasi yang cepat tersebar melalui media sosial dan situs *online* menyebabkan kegiatan haram ini semakin diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dari tahun 2018 hingga 2024, Kominfo telah memblokir sekitar 5.128.871 konten perjudian *online*⁵². Meskipun demikian, praktik perjudian *online* masih terus berkembang dengan berbagai inovasi dan skema baru yang bertujuan untuk mengelabui pemerintah dan menghindari pemblokiran. Sementara itu, contoh data di Boyolali menunjukkan bahwa jumlah remaja yang terjerat dalam permainan judi *online* semakin meningkat. Tercatat ada sekitar 1.000 siswa SMP hingga SMA yang telah terperangkap dalam permainan judi *online*⁵³. Banyak dari mereka yang awalnya hanya sekadar coba-coba,

⁵² Giovanni Alfarizi, "Hingga November 2024, Kemkomdigi Tangani 5.128.871 Konten Perjudian – Ditjen Aptika," accessed December 23, 2024, <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871-konten-perjudian/>.

⁵³ Olahan dari berbagai laporan oleh Dinas Pendidikan dan Sekolah di Boyolali

namun akhirnya terjebak dalam siklus kecanduan yang sulit dihentikan. Di Indonesia aturan mengenai judi *Online* di atur dengan dua pendekatan yakni, *lex generalis* dan *lex specialis*. Pendekatan *lex generalis* mengacu pada Pasal 426 KUHP yang mengatur tindak pidana perjudian secara umum, sedangkan *lex specialis* merujuk pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang mengatur tentang perjudian yang dilakukan melalui teknologi informasi⁵⁴. Menurut beberapa ahli hukum pidana Indonesia, terdapat ketidakselarasan dalam penerapan Pasal 426 KUHP pada kasus judi *online*, karena pasal tersebut tidak secara langsung mengatur perjudian yang menggunakan teknologi. Pakar hukum pidana, seperti Dr. Abdul Fickar Hadjar, berpendapat bahwa penggunaan Pasal 303 KUHP untuk perjudian *online* harus digantikan oleh ketentuan yang lebih spesifik dan relevan dengan teknologi informasi⁵⁵. Hal ini didukung oleh penegasan bahwa pasal dalam UU ITE adalah bentuk *lex specialis* yang lebih tepat untuk menangani kejahatan siber seperti judi *online*.

Menurut Pasal 426 KUHP baru yang menyatakan:

- 1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp2 miliar), Setiap Orang yang tanpa izin:

⁵⁴ Adelina Sitanggang et al., "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online," *Mediation : Journal of Law*, December 3, 2023, 16–22, <https://doi.org/10.51178/mjol.v2i4.1620>.

⁵⁵ Amri Dunan and Bambang Mudjiyanto, "Multitafsir Undang-Undang ITE (Perspektif Edukasi Digitalisasi Dan Kebebasan Berekspresi)," *PROMEDIA (PUBLIC RELATION DAN MEDIA KOMUNIKASI)* 8, no. 2 (2022): 2, <https://doi.org/10.52447/promedia.v8i2.6141>.

- a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
- b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.

2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Melalui ketentuan Pasal 426 KUHP, analisis hukum terhadap tindak pidana perjudian dapat dilakukan dengan mengacu pada beberapa elemen yang diatur dalam pasal tersebut. Pasal 426 ayat (1) huruf (a) mengatur bahwa individu yang dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, dan menjadikannya sebagai sumber pencarian hidup, dapat dikenakan ancaman pidana. Dalam konteks perjudian konvensional, hal ini berlaku bagi siapa saja yang mengadakan atau menyediakan kesempatan bagi orang lain untuk bermain judi secara ilegal, seperti penyelenggara judi di tempat-tempat

umum atau ruang terbuka tanpa izin dari pihak berwenang⁵⁶. Penyelenggara judi yang menawarkan permainan seperti togel, dadu, atau permainan lainnya di tempat umum tanpa izin dari penguasa, dapat dijatuhi pidana sesuai dengan ketentuan pasal ini. Pada Pasal 426 ayat (1) huruf (b), dijelaskan bahwa memberikan kesempatan kepada masyarakat umum untuk bermain judi tanpa memperhatikan prosedur atau syarat yang sah juga termasuk tindak pidana. Dalam konteks perjudian konvensional, hal ini merujuk pada penyelenggara yang memungkinkan masyarakat umum untuk berpartisipasi dalam perjudian tanpa kontrol atau persetujuan dari pihak berwenang. Misalnya, jika seseorang membuka tempat atau arena perjudian yang dapat diakses oleh publik tanpa izin dari pemerintah, maka tindakan tersebut dapat dikenakan hukuman berdasarkan ketentuan pasal ini⁵⁷. Selanjutnya, Pasal 426 ayat (1) huruf (c) mengatur bahwa menjadikan perjudian sebagai sumber pendapatan utama atau pencarian hidup juga merupakan tindak pidana. Dalam konteks perjudian konvensional, hal ini berlaku bagi pihak-pihak yang mengorganisir atau mengelola kegiatan perjudian dengan tujuan komersial, seperti pemilik rumah judi yang menjadikan kegiatan tersebut sebagai usaha utama untuk meraih keuntungan finansial. Peraturan ini berlaku untuk individu yang menyediakan tempat atau ruang untuk perjudian, seperti kasino ilegal

⁵⁶ Alifian Fajar Rizkita, "KEBIJAKAN HUKUM TENTANG PERJUDIAN ONLINE," *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 5 (2023): 5, <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i5.480>.

⁵⁷ *Ibid*

atau arena perjudian liar, yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan finansial dari aktivitas ilegal tersebut.

Penjelasan lebih lanjut mengenai Pasal 426 ayat (2) KUHP baru menunjukkan bahwa jika seseorang terlibat dalam tindak pidana perjudian dalam menjalankan profesinya, hakim dapat menjatuhkan pidana tambahan berupa pencabutan hak tertentu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f. Hak yang dapat dicabut ini berkaitan dengan hak menjalankan profesi tertentu, yang menurut penjelasan Pasal 86, mencakup pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus serta memiliki kode etik tertentu. Dalam praktiknya, ketentuan ini dapat diterapkan kepada pengelola atau pemilik tempat perjudian ilegal yang terbukti menjalankan usaha perjudian tanpa izin dari pihak berwenang, dengan menjadikan kegiatan tersebut sebagai mata pencaharian atau profesinya. Pencabutan hak profesi ini dapat berupa larangan bagi pelaku untuk membuka atau menjalankan usaha sejenis di masa depan, sebagai upaya untuk menanggulangi peredaran perjudian ilegal yang merugikan masyarakat.

Terakhir, bahwa KUHP baru tidak lagi mencantumkan secara eksplisit definisi "permainan judi" seperti yang sebelumnya diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP lama. Pasal 426 dan Pasal 427 UU 1/2023 lebih fokus pada pengaturan jenis tindak pidana perjudian beserta ancaman pidananya. Meskipun demikian, esensi dari permainan judi tetap mengacu pada pengertian yang telah lama dipahami dalam

praktik hukum, yaitu permainan yang hasilnya lebih bergantung pada faktor peruntungan atau nasib (kebetulan), meskipun terdapat pula unsur keterampilan pemain di dalamnya . Dalam perjudian konvensional, meskipun ada beberapa permainan yang mengandung unsur keterampilan, seperti poker atau blackjack, sebagian besar permainan judi, seperti dadu, togel, atau mesin roulette, lebih dipengaruhi oleh faktor keberuntungan. Hal ini sejalan dengan definisi historis dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP lama yang menjelaskan judi sebagai permainan yang hasilnya lebih ditentukan oleh nasib atau kebetulan, meskipun ada elemen keterampilan yang dapat memengaruhi hasilnya.

Sebagai pengaturan yang bersifat *lex specialis*, UU ITE Pasal 27 ayat (2) mengatur lebih lanjut mengenai tindak pidana perjudian yang dilakukan secara daring, yang memberikan ketentuan khusus terkait dengan penyalahgunaan teknologi informasi untuk melakukan aktivitas perjudian melalui *platform* digital⁵⁸.

Ketentuan dalam Pasal 27 ayat (2) menjelaskan bahwa: (a). Distribusi merujuk pada proses pengiriman dan/atau penyebaran informasi atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik. (b). Transmisi adalah pengiriman informasi atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak tertentu melalui sistem elektronik. (c). Membuat dapat diakses

⁵⁸ *Op. Cit* Rizkita, “KEBIJAKAN HUKUM TENTANG PERJUDIAN ONLINE.”

mengacu pada segala tindakan selain mendistribusikan dan mentransmisikan, yang menyebabkan informasi atau dokumen elektronik dapat diketahui oleh pihak lain atau masyarakat umum.

Sementara itu, Pasal 45 ayat (2) mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang mengandung konten perjudian dapat diancam dengan pidana penjara hingga 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar.

Pelanggaran terkait perjudian online yang diatur dalam UU ITE, khususnya pada Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (2), mengatur secara jelas mengenai penyebaran serta akses informasi yang berkaitan dengan perjudian melalui sistem elektronik. Pasal 27 Ayat (2) mengklasifikasikan tiga jenis kegiatan yang dapat digolongkan sebagai pelanggaran, yakni mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat informasi elektronik yang mengandung konten perjudian dapat diakses oleh orang lain, yang dapat terjadi melalui berbagai platform komunikasi elektronik seperti media sosial, email, atau aplikasi. Pasal 45 Ayat (2) memberikan ancaman hukuman pidana yang serius, yaitu penjara hingga 10 tahun dan/atau denda maksimal sebesar Rp 10 miliar bagi individu yang dengan sengaja dan tanpa izin melakukan tindakan tersebut⁵⁹.

⁵⁹ *Ibid*

Berdasarkan isi Pasal 426 KUHP, dijelaskan bahwa setiap orang yang tanpa izin melakukan aktivitas terkait perjudian akan dikenakan hukuman penjara maksimal 9 tahun atau denda dengan kategori VI, yaitu Rp2 miliar. Adapun tindakan yang dimaksud meliputi:

- a) Menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi dan menjadikannya sebagai sumber penghasilan atau ikut serta dalam organisasi perjudian;
- b) Menawarkan atau memberikan kesempatan kepada publik untuk berjudi atau bergabung dalam perusahaan perjudian, terlepas dari adanya persyaratan atau prosedur tertentu untuk menggunakan kesempatan tersebut;
- c) Menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian.

Selain itu, jika tindak pidana tersebut dilakukan dalam rangka profesi, hukuman tambahan berupa pencabutan hak sesuai dengan Pasal 86 huruf f juga dapat dijatuhkan.

Sementara itu, Pasal 427 menyatakan bahwa setiap orang yang memanfaatkan kesempatan berjudi yang diadakan tanpa izin dapat dikenakan pidana penjara selama maksimal 3 tahun atau denda dengan kategori III, yaitu Rp50 juta.

Ketentuan dalam Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP menunjukkan adanya perhatian yang serius terhadap praktik perjudian di Indonesia, baik terhadap pihak yang menawarkan maupun yang turut serta dalam kegiatan perjudian. Pasal 426 memberikan ancaman hukuman yang cukup berat bagi mereka yang terlibat dalam perjudian dengan tujuan komersial atau sebagai mata pencaharian, yang dapat merugikan masyarakat secara luas dan melanggar norma hukum. Pengenaan hukuman hingga 9 tahun penjara atau denda yang sangat besar menunjukkan bahwa sistem hukum Indonesia berupaya untuk memberikan efek jera terhadap pelaku perjudian ilegal, terutama yang melibatkan pengorganisasian perjudian atau menawarkan perjudian kepada masyarakat⁶⁰. Di sisi lain, Pasal 427 mengatur sanksi bagi individu yang hanya terlibat sebagai peserta dalam perjudian tanpa izin, dengan sanksi yang lebih ringan. Hal ini mencerminkan pemahaman bahwa meskipun peserta perjudian juga harus dihukum, namun ancaman terhadap mereka lebih bersifat preventif dan edukatif dibandingkan dengan pelaku utama atau pengorganisir perjudian. Pencabutan hak, seperti yang tercantum dalam Pasal 86, juga menunjukkan upaya untuk lebih memberikan sanksi yang berdampak pada profesi atau status sosial seseorang yang terlibat dalam tindak pidana perjudian. Secara keseluruhan, pasal-pasal ini menggambarkan

⁶⁰ Nafiatul Munawaroh M.H S. H., "Hukum Judi Online Kian Berat, Ini Aturan Terbaru! | Klinik Hukumonline," August 2, 2024, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukum-judi-online-cl7026/>.

pendekatan hukum yang berlapis terhadap tindak pidana perjudian, mengatur baik pelaku utama maupun peserta, serta memberikan hukuman yang sebanding dengan tingkat keterlibatan mereka.

Dalam pandangan hukum Islam, perjudian, termasuk judi *online* yang melibatkan remaja, dianggap sebagai perbuatan haram karena melanggar prinsip syariah dan membawa dampak negatif pada akhlak, keuangan, dan hubungan sosial⁶¹. Al-Qur'an dengan tegas melarang judi dalam surah Al-Ma'idah ayat 90, yang menyebutkan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya, "*Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya khamr, perjudian, penyembelihan untuk berhala, dan pengundian nasib dengan panah adalah perbuatan buruk yang berasal dari setan. Oleh karena itu, hindarilah hal-hal tersebut agar kalian memperoleh kebaikan.*" (QS. Al-Ma'idah: 90). Judi dianggap sebagai bentuk pemborosan dan perilaku destruktif yang menjauhkan individu dari nilai-nilai Islam⁶². Dalam konteks remaja, Islam mengajarkan bahwa orang tua, keluarga, dan masyarakat memiliki tanggung jawab untuk mendidik dan melindungi anak dari tindakan yang melanggar syariat.

⁶¹ Delis Fitriya Nur Hidayah et al., "MENELAHAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA," *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.4236/tashdiq.v3i1.2701>.

⁶² *Ibid*

Larangan ini juga diperkuat oleh hadis Rasulullah ﷺ yang menyatakan: "*Barangsiapa mengatakan kepada temannya, 'Mari kita bermain judi,' maka hendaklah ia bersedekah.*" (HR. Bukhari dan Muslim). Hadis ini menunjukkan bahwa perjudian adalah dosa besar yang harus dihindari, bahkan hanya dengan mengajak seseorang untuk berjudi sudah dianggap sebagai kesalahan yang harus ditebus dengan amal. Dalam konteks remaja, Islam mengajarkan tanggung jawab orang tua, keluarga, dan masyarakat untuk memberikan pendidikan agama yang kuat, mengawasi pergaulan anak, serta mengajarkan mereka nilai-nilai Islam agar terhindar dari perbuatan judi *online* yang merusak moral dan kehidupan spiritual.

Keterlibatan remaja sebagai anak dalam tindak pidana judi *online* proses penegakan disesuaikan dengan UU SPPA dengan pendekatan *restorative justice*. Menurut Zehr konsep keadilan *restorative* ini menawarkan pendekatan humanis yang memandang konflik kriminal sebagai kewajiban yang harus diselesaikan melalui dialog antara pelaku dan korban⁶³. Pendekatan ini menekankan konsep tanggung jawab sosial dengan upaya pelaku bertanggung jawab atas perbuatannya melalui proses yang memperbaiki hubungan sosial. Indikator *Restorative Justice* dalam penanganan tindak pidana anak menjadi penting untuk memastikan pendekatan pemulihan

⁶³ Howard Zehr, *The Little Book of Restorative Justice: Revised and Updated* (Simon and Schuster, 2015). Hlm 33

dapat berjalan secara efektif. Beberapa indikator yang menandai keberhasilan *Restorative Justice* dalam kasus anak antara lain⁶⁴:

- a. Pengakuan Kesalahan
- b. Reintegrasi ke Dalam Komunitas
- c. Pemulihan Korban
- d. Pemulihan Psikologis dan Sosial Pelaku
- e. Perbaikan Hubungan Sosial
- f. Keterlibatan Masyarakat dalam Penyelesaian Kasus

Di sisi lain, Pasal 3 UU SPPA mendukung penerapan *Restorative Justice* secara lebih luas dalam sistem peradilan pidana anak. Pasal ini menekankan pentingnya pemulihan hubungan sosial serta keterlibatan berbagai pihak dalam proses penyelesaian perkara, termasuk keluarga, masyarakat, dan korban. Pendekatan ini tidak hanya efektif untuk memulihkan hubungan sosial yang terganggu, tetapi juga berpotensi mencegah terjadinya kekerasan di masa depan, karena anak didorong untuk memahami dampak tindakannya terhadap orang lain serta belajar bertanggung jawab. Selain UU SPPA, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, khususnya dalam Pasal 59, menetapkan kewajiban negara untuk melindungi anak-anak yang berhadapan dengan hukum melalui pendekatan rehabilitatif⁶⁵. Pasal ini

⁶⁴ Rheynaldi S. Kamaru et al., "Pelaksanaan Restorative Justice Terhadap Tindak Pidana Pengeroyokan," *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 2, no. 5 (2023): 1125–32, <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i5.328>.

⁶⁵ Abd Chaidir Marabessy and Amrizal Siagian, "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pelaku Kejahatan Seksual," *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 3, no. 1 (2023): 1.

mengarahkan agar penegakan hukum terhadap anak tidak hanya berfokus pada hukuman, tetapi juga pada rehabilitasi, masa depan, serta perlindungan hak anak sebagai prioritas utama. Ketentuan ini mengharapkan hakim mempertimbangkan masa depan anak, mengedepankan pendekatan rehabilitatif sebagai bagian dari proses peradilan, sesuai dengan prinsip keadilan yang berorientasi pada pemulihan.

Tabel Pemidanaan Remaja Berdasarkan Usia

Kelompok Usia	Dasar Hukum	Status & Jenis Sanksi	Keterangan / Contoh Sanksi
Di bawah 12 (dua belas) tahun	Pasal 40 & 41 KUHP Baru	Tidak dapat dijatuhi pidana. Hanya dapat dikenai tindakan (Pasal 41).	Anak tidak diproses secara hukum pidana. Penyidik, pembimbing kemasyarakatan, dan pekerja sosial memutuskan untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Menyerahkan kembali kepada orang tua/wali; atau • Mengikutsertakan dalam program pendidikan, pembinaan,

			dan pembimbingan paling lama 6 (enam) bulan di instansi pemerintah atau lembaga kesejahteraan sosial.
12 (dua belas) tahun ke atas, namun kurang dari 18 (delapan belas) tahun	UU 11/2012 (SPPA) & KUHP Baru	Dapat dijatuhi Pidana (jika terbukti bersalah).	Pidana Pokok bagi Anak (Pasal 71 UU SPPA): 1. Pidana Peringatan 2. Pidana dengan Syarat: - Pembinaan di luar lembaga - Pelayanan masyarakat - Pengawasan 3. Pelatihan Kerja 4. Pembinaan dalam Lembaga 5. Pidana Penjara (hanya sebagai upaya terakhir & untuk pidana serius) .
Khusus: Usia 12 - 18 tahun	UU 11/2012 (SPPA)	Pidana Penjara (Jika terpaksa dijatuhkan).	• Maksimal 1/2 (setengah) dari maksimum ancaman

(untuk tindak pidana serius)			<p>pidana penjara bagi orang dewasa (Pasal 81 ayat (2) UU SPPA).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh: Jika pidana penjara untuk dewasa maksimal 10 tahun, maka anak maksimal 5 tahun. • Pembinaan di LPKA (Lembaga Pembinaan Khusus Anak) , bukan di penjara dewasa.
------------------------------	--	--	--

Perjudian *online* yang melibatkan anak-anak remaja, terutama yang masih berada , menimbulkan berbagai dampak negatif yang tidak hanya memengaruhi perkembangan psikologis mereka, tetapi juga masa depan mereka sebagai generasi penerus bangsa. Dalam konteks ini, proses hukum terhadap anak yang terlibat dalam perjudian *online* harus dilakukan dengan pendekatan yang memperhatikan aspek-aspek psikologis anak⁶⁶. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anak-anak tidak diperlakukan semata-mata sebagai pelaku, melainkan juga

⁶⁶ Fanani et al., *MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN ANAK MUDA : FAKTOR DAN DAMPAKNYA*.

sebagai korban dari penyebaran konten perjudian yang secara sengaja dirancang untuk memikat dan menggoda nafsu anak muda.

Dalam konteks perlindungan hukum, anak-anak yang terlibat dalam perjudian online memerlukan perhatian khusus yang sesuai dengan prinsip-prinsip yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Undang-undang ini menjadi dasar utama dalam sistem hukum perlindungan anak di Indonesia. Tujuan utama dari undang-undang ini adalah untuk memastikan perlindungan hak-hak anak secara menyeluruh, termasuk hak untuk hidup, berkembang, dan memperoleh kesempatan tumbuh secara maksimal sesuai dengan potensi mereka, serta hak untuk terlindungi dari segala bentuk kekerasan, eksploitasi, dan diskriminasi⁶⁷.

Dalam kasus anak yang terjerumus ke dalam perjudian *online*, terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Aspek Psikologis: Anak-anak yang terlibat dalam perjudian sering kali mengalami tekanan mental, perasaan bersalah, dan kecanduan yang dapat memengaruhi kesehatan psikologis mereka. Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan dari psikolog atau konselor selama proses hukum berlangsung untuk memastikan bahwa

⁶⁷ Herlinda Ragil Feby Carmela and Suryaningsi Suryaningsi, "Penegakan Hukum Dalam Pendidikan Dan Perlindungan Anak Di Indonesia," *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum* 1, no. 2 (2021): 2, <https://doi.org/10.56393/nomos.v1i2.570>.

mereka mendapatkan rehabilitasi yang sesuai, bukan hanya sanksi hukum.

2. Perlindungan sebagai Korban: Anak-anak sering kali menjadi korban dari pihak-pihak yang secara sengaja menyebarkan konten perjudian *online* dengan tujuan mendapatkan keuntungan finansial. Dalam hal ini, hukum harus berpihak pada anak sebagai korban dan mengejar para pelaku utama yang bertanggung jawab atas penyebaran konten tersebut.
3. Pendidikan dan Rehabilitasi: Salah satu langkah penting dalam menangani anak-anak yang terlibat perjudian *online* adalah memberikan edukasi yang relevan tentang bahaya perjudian dan konsekuensinya. Program rehabilitasi juga harus dirancang untuk membantu anak-anak keluar dari lingkaran kecanduan dan mengembangkan potensi mereka secara positif.
4. Penegakan Hukum yang Ramah Anak: Proses hukum harus dilakukan dengan mengutamakan prinsip kepentingan terbaik bagi anak (*best interest of the child*). Proses penyidikan, pemeriksaan, hingga penyelesaian kasus harus dilakukan secara ramah anak, tanpa menimbulkan trauma yang lebih besar.
5. Peran Keluarga dan Lingkungan: Keluarga dan lingkungan memiliki peran penting dalam mencegah anak-anak terjerumus ke dalam perjudian *online*. Pendidikan moral, pengawasan yang lebih

ketat, serta pemberian alternatif kegiatan yang positif dapat menjadi langkah preventif untuk menghindarkan anak-anak dari pengaruh negatif perjudian.

Penegakan hukum terhadap anak yang terlibat perjudian *online* harus dilakukan dengan pendekatan yang humanis dan berbasis keadilan restoratif, sebagaimana diatur dalam UU SPPA. Proses penegakan hukum ini menekankan pada mekanisme diversifikasi, merujuk pada upaya pemindahan penyelesaian kasus anak dari jalur peradilan pidana ke proses yang dilakukan di luar pengadilan, dengan tujuan memberikan pembinaan dan rehabilitasi daripada penghukuman⁶⁸. Berdasarkan teori penegakan hukum oleh Soerjono Soekanto⁶⁹, keberhasilan penegakan hukum dalam kasus ini ditentukan oleh substansi hukum yang melindungi hak-hak anak, struktur hukum yang profesional (kepolisian, jaksa, hakim), dan budaya hukum masyarakat yang memahami perlunya perlindungan khusus bagi anak. Selain itu, penegakan hukum ini harus memastikan adanya kepastian hukum (*legal certainty*) melalui penerapan UU ITE dan KUHP, namun tetap mempertimbangkan kepentingan terbaik bagi anak sesuai prinsip Konvensi Hak Anak dan Pasal 28B Ayat (2) UUD 1945⁷⁰.

⁶⁸ Sapto Budoyo and Ratna Kumala Sari, "EKSISTENSI RESTORATIVE JUSTICE SEBAGAI TUJUAN PELAKSANAAN DIVERSI PADA SISTEM PERADILAN ANAK DI INDONESIA," *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.26877/m-y.v2i2.4689>.

⁶⁹ Soerjono Soekanto, *Penegakan hukum* (Binacipta, 1983). Hlm 45

⁷⁰ Ranga Basqian and Elan Jaelani, "TINJAUAN YURIDIS TERKAIT CHILD PROTECTION CONVENTION 1996 DAN PERBANDINGANNYA DENGAN UNDANG-UNDANG NO. 35

Kepolisian berfungsi sebagai elemen penting dalam pemerintahan negara, bertanggung jawab untuk menjaga stabilitas dan ketertiban sosial, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan layanan kepada masyarakat. Polres, yang merupakan bagian dari struktur organisasi Kepolisian Republik Indonesia, beroperasi di tingkat kabupaten atau kota, seperti di Kabupaten Boyolali. Tugas utama Polres meliputi pelaksanaan penyelidikan, penahanan, dan penyidikan yang berhubungan dengan proses peradilan pidana⁷¹. Salah satu jenis perkara pidana yang ditangani oleh Polri adalah kasus yang melibatkan anak sebagai pelaku. Penyelidikan dan penyidikan terhadap kasus semacam ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang diatur dalam Peraturan Kepolisian (Perpol) No. 8 Tahun 2021 mengenai Penanganan Tindak Pidana dengan Pendekatan Keadilan Restoratif.

Berdasarkan KUHP, KUHPA, dan UU ITE, Polri melaksanakan tugasnya sebagai penegak hukum melalui serangkaian tahapan yang sistematis untuk menangani kasus perjudian *online*, khususnya yang melibatkan anak. Proses ini mencakup tahapan penyelidikan dan penyidikan. Proses penyelidikan sebagai berikut⁷²:

TAHUN 2014 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK DI INDONESIA,” *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 2, no. 12 (2024): 12, <https://doi.org/10.3783/causa.v2i12.2685>.

⁷¹ Elvi Alfian, “Tugas dan Fungsi Kepolisian Untuk Meningkatkan Kepercayaan Publik terhadap Penegak Hukum,” *Legalitas: Jurnal Hukum* 12, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i1.192>.

⁷² Edi Saputra Hasibuan, “Mengenal Proses Hukum Dalam Kepolisian,” *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 2 (2020): 2, <https://doi.org/10.24967/jcs.v5i2.1286>.

1. Pengumpulan Informasi Awal

Proses diawali dengan laporan dari masyarakat yang mencurigai adanya aktivitas perjudian *online*. Laporan ini menjadi dasar bagi pihak kepolisian untuk memulai pendalaman kasus dengan mengumpulkan informasi awal terkait lokasi, modus operandi, serta kemungkinan pelaku yang terlibat.

2. Identifikasi dan Pemantauan Aktivitas *Online*

Kepolisian memanfaatkan teknologi forensik digital untuk melacak situs, aplikasi, atau platform yang digunakan untuk berjudi. Selain itu, identifikasi dilakukan terhadap pihak-pihak yang diduga terlibat, termasuk anak-anak yang menjadi pelaku atau korban.

3. Pendekatan Keluarga dan Lingkungan

Dalam kasus yang melibatkan anak, penyelidikan dimulai dengan melibatkan keluarga untuk memahami latar belakang dan faktor penyebab anak terlibat perjudian. Kepolisian juga bekerja sama dengan lingkungan sekitar, seperti sekolah atau komunitas, untuk mendapatkan gambaran lebih komprehensif tentang kondisi anak.

Tahap penyidikan dilakukan oleh Satuan Reserse dan Kriminal (Satreskrim) Polres di seluruh Indonesia melalui langkah-langkah berikut⁷³:

1. Pemanggilan dan Pemeriksaan

Anak yang terlibat dipanggil ke kantor polisi dengan pendampingan orang tua atau wali. Proses ini juga melibatkan Pekerja Sosial Profesional (Peksos) atau petugas dari Balai Pemasarakatan (Bapas) untuk memastikan hak-hak anak terpenuhi selama pemeriksaan.

2. Diversi

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA), diversi wajib dilakukan dalam perkara pidana yang melibatkan anak. Diversi bertujuan untuk menyelesaikan kasus melalui mediasi antara pelaku, korban (jika ada), dan masyarakat, sehingga anak dapat menghindari proses peradilan formal.

3. Pengumpulan Barang Bukti

Barang bukti yang dikumpulkan mencakup perangkat elektronik, seperti ponsel, komputer, atau laptop, serta data keuangan atau transaksi yang terkait dengan aktivitas perjudian *online*. Bukti ini dianalisis untuk memastikan keterlibatan anak dalam perjudian.

⁷³ *Ibid*

4. Analisis Psikologis dan Sosial Anak

Kepolisian bekerja sama dengan psikolog atau pekerja sosial untuk menganalisis kondisi psikologis anak. Langkah ini bertujuan menentukan langkah rehabilitasi yang tepat, seperti konseling atau terapi, agar anak dapat keluar dari lingkaran perjudian.

5. Laporan Hasil Penyidikan

Jika proses diversifikasi tidak berhasil atau kasus dianggap serius, hasil penyidikan akan dilimpahkan ke Kejaksaan untuk diproses lebih lanjut sesuai hukum yang berlaku.

Dalam menangani kasus anak yang terlibat dalam perjudian *online*, Polri berpedoman pada prinsip-prinsip berikut:

1. Keadilan Restoratif

Pendekatan ini mengutamakan pembinaan dan perbaikan hubungan antara anak sebagai pelaku, korban, dan masyarakat. Hukuman pidana diupayakan menjadi pilihan terakhir, dengan fokus pada upaya rehabilitasi anak.

2. Non-Stigmatisasi

Anak harus diperlakukan dengan menghindari stigma sosial, seperti pelabelan negatif sebagai "penjahat" atau "pecandu

judi."⁷⁴ Perlakuan ini bertujuan menjaga martabat anak dan mendukung pemulihan mentalnya.

3. Rehabilitasi dan Edukasi

Penanganan anak difokuskan pada rehabilitasi untuk mencegah pengulangan perbuatan serupa. Edukasi diberikan untuk membangun kesadaran anak tentang dampak buruk perjudian *online*, disertai pengawasan dan pembinaan oleh instansi terkait, seperti sekolah, dinas sosial, dan lembaga pendidikan nonformal.

Berdasarkan konsep perlindungan hukum yang diungkapkan oleh Philipus M. Hadjon, upaya perlindungan hukum bagi anak-anak yang terlibat dalam perjudian *online* harus mencakup dua pendekatan utama, yaitu pencegahan dan penindakan⁷⁵. Perlindungan preventif bertujuan untuk mencegah anak-anak terlibat dengan memberikan edukasi kepada masyarakat, khususnya orang tua dan anak, tentang bahaya perjudian *online*, serta memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap platform digital yang memungkinkan akses perjudian. Di sisi lain, perlindungan represif diberikan setelah pelanggaran terjadi, dengan memastikan anak mendapatkan pendampingan hukum, rehabilitasi, dan pembinaan sebagai bentuk keadilan restoratif, sesuai prinsip dalam UU SPPA. Dalam

⁷⁴ Novia Suhastini and Herlina Fitriana, "STIGMA MASYARAKAT TERHADAP ANAK YANG BERHADAPAN DENGAN HUKUM," *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 7, no. 3 (2022): 3, <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i3.3887>.

⁷⁵ Boby Agusty and Rahtami Susanti, "Perlindungan Hukum Korban Binary Option (Studi Kasus Indra Kenz)," *UMPurwokerto Law Review* 4, no. 2 (2024): 299, <https://doi.org/10.30595/umplr.v4i2.16455>.

konteks perjudian *online*, teori ini menekankan pentingnya melihat anak sebagai korban eksploitasi digital yang membutuhkan perlindungan khusus daripada semata-mata sebagai pelaku tindak pidana.

B. Hambatan dan Solusi Dalam Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Di Kalangan Remaja

Friedman menyatakan bahwa hukum sering kali tidak efektif karena adanya ketimpangan dalam tiga komponen utama sistem hukum, yaitu struktur hukum (*legal structure*), substansi hukum (*legal substance*), dan budaya hukum (*legal culture*)⁷⁶. Struktur hukum merujuk pada kelembagaan yang mendukung operasional sistem hukum, seperti pengadilan, polisi, dan institusi penegak hukum lainnya. Substansi hukum mencakup produk hukum berupa peraturan, keputusan, dan kebijakan yang dirancang untuk mengatur perilaku masyarakat. Meskipun demikian, kedua komponen tersebut hanya bersifat statis, seperti desain atau cetak biru tanpa daya gerak. Budaya hukum menjadi elemen yang memberikan "*kehidupan*" pada sistem hukum, mencakup sikap, nilai, dan opini masyarakat serta para profesional hukum terhadap hukum itu sendiri. Budaya hukum, yang terbagi menjadi *internal legal culture* (di kalangan penegak hukum seperti hakim dan pengacara) dan *external legal culture* (di kalangan masyarakat umum), sangat memengaruhi sejauh mana hukum dapat berfungsi secara efektif.

⁷⁶ Suyatno Suyatno Suyatno, "KELEMAHAN TEORI SISTEM HUKUM MENURUT LAWRENCE M.FRIEDMAN DALAM HUKUM INDONESIA," *IUS FACTI: Jurnal Berkala Fakultas Hukum Universitas Bung Karno* 2, no. 1 Juni (2023): 1 Juni, <https://doi.org/10.61802/if.v2i1>.

Dalam proses penegakan hukum terhadap kasus perjudian *online*, permasalahan disfungsi hukum sering muncul, terutama akibat lemahnya budaya hukum. Kurangnya edukasi masyarakat tentang bahaya perjudian *online* menciptakan celah bagi berkembangnya praktik ini, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Selain itu, pengawasan terhadap platform digital yang masih lemah memungkinkan situs perjudian *online* untuk terus bermunculan meskipun telah dilakukan pemblokiran oleh pemerintah⁷⁷. Di sisi lain, koordinasi antara institusi penegak hukum dan lembaga perlindungan anak belum optimal, sehingga penanganan kasus yang melibatkan anak sering kali tidak terintegrasi dengan pendekatan yang melindungi hak-hak anak. Ketimpangan ini mencerminkan perlunya peningkatan kesadaran hukum di masyarakat serta penguatan koordinasi antar lembaga dalam upaya penegakan hukum. Friedman menekankan bahwa budaya hukum menjadi variabel penting dalam memadukan struktur hukum yang substansi hukum yang terpisah dari dinamika masyarakat, sehingga mampu menghasilkan sistem hukum yang lebih responsif dan efektif.

Secara teknis, terdapat hambatan signifikan dalam penegakan hukum terhadap perjudian *online*, khususnya yang melibatkan remaja. Salah satu hambatan utama adalah anonimitas dalam judi *online*. Platform perjudian *online* sering kali menggunakan server yang berbasis di luar

⁷⁷ Fabhian Halky Syahir et al., "Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum Dari Kausalitas Maraknya Agen Judi Online Di Indonesia," *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 3 (2024): 3, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11666290>.

negeri, sistem enkripsi tingkat tinggi, dan mekanisme anonimitas pengguna untuk melindungi identitas mereka. Hal ini membuat proses pelacakan dan identifikasi pelaku menjadi sangat sulit. Remaja yang terlibat dalam perjudian *online* sering menggunakan akun palsu atau nama samaran untuk menghindari deteksi oleh aparat penegak hukum. Hambatan ini diperparah oleh laju perkembangan teknologi yang begitu cepat, termasuk kemajuan dalam penyebaran informasi digital melalui media sosial, yang sering kali digunakan untuk mempromosikan platform judi *online* secara terselubung. Penyebaran informasi ini memperumit upaya pengawasan dan penegakan hukum, terutama oleh pihak kepolisian yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan infrastruktur dan keahlian forensik digital⁷⁸.

Secara hukum materil, masih terdapat keterbatasan dalam pengaturan yang secara spesifik menangani kasus perjudian *online*, terutama yang melibatkan anak. Meskipun UU ITE dan KUHP telah mengatur mengenai larangan perjudian, regulasi tersebut belum sepenuhnya mencakup karakteristik unik dari perjudian berbasis daring. Akibatnya, terdapat celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku, sehingga jumlah kasus terus meningkat. Selain itu, penegakan hukum terhadap aktivitas perjudian *online* di Indonesia belum memberikan efek jera yang signifikan, mengingat sanksi yang dijatuhkan sering kali tidak sebanding dengan dampak negatif yang ditimbulkan.

⁷⁸ Algino Ganaro, "FUNGSI DIGITAL FORENSIK BAGI SATRESKRIM POLRES AGAM DALAM PENYIDIKAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE," *UNES Law Review* 3 (February 2021): 194–200, <https://doi.org/10.31933/unesrev.v3i2.166>.

Menilik Pembuktian dalam kasus perjudian *online* menghadirkan tantangan yang kompleks bagi penegak hukum di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh sifat perjudian yang berbasis teknologi digital, memungkinkan pelaku seringkali berada di luar jangkauan fisik, dan transaksi serta interaksi terjadi secara virtual, yang membuat proses identifikasi dan pengumpulan bukti semakin sulit⁷⁹. Tidak seperti dalam kasus perjudian konvensional dapat dilihat bukti fisik seperti uang taruhan atau barang bukti lainnya mudah ditemukan, perjudian *online* memanfaatkan sistem elektronik yang melibatkan berbagai elemen digital, seperti situs web, aplikasi, dan platform media sosial. Oleh karena itu, metode pembuktian yang diterapkan dalam kasus perjudian konvensional harus disesuaikan dengan dinamika dunia maya, dapat dilihat bukti-bukti digital seperti jejak transaksi, alamat IP, data akun pengguna, serta rekaman komunikasi melalui aplikasi pesan atau email menjadi elemen kunci untuk mengungkap peran serta pelaku dan penyelenggara perjudian *online*. Dalam hal ini, KUHAP dan UU ITE memberikan kerangka hukum yang mengatur pembuktian dalam kasus pidana, termasuk yang melibatkan perjudian *online*. Pasal 184 ayat (1) KUHAP menyebutkan lima alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana, yaitu: keterangan saksi, keterangan

⁷⁹ Saddam Ritonga et al., “Analisa Sistem Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dan Undang-Undang Perubahannya Nomor 19 Tahun 2016,” *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum* 5, no. 3 (2024): 707–18, <https://doi.org/10.55357/is.v5i3.690>.

ahli, surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa⁸⁰. Dalam konteks perjudian *online*, alat bukti yang paling relevan sesuai dengan putusan MK nomor 20/PUU-XVI/2016, yang memberikan batasan tentang cara pengambilan alat bukti elektronik yang diperkenankan untuk diajukan dalam proses persidangan adalah surat (dalam hal ini, dapat berupa dokumen elektronik), petunjuk (seperti pola transaksi, bukti komunikasi, atau pengaturan permainan), dan keterangan ahli yang dapat membantu menjelaskan aspek teknis dari bukti elektronik tersebut.

Pasal 5 dalam UU ITE menetapkan dasar hukum untuk pengakuan bukti elektronik dalam proses peradilan di Indonesia. Menurut Pasal 5 ayat (1) UU ITE, informasi dan dokumen elektronik, beserta hasil cetaknya, dianggap sebagai alat bukti yang sah di mata hukum. Ini berarti bahwa bukti yang diperoleh melalui sistem elektronik, seperti transaksi di *platform* perjudian *online* atau komunikasi antar pihak, dapat diterima dalam persidangan jika memenuhi persyaratan tertentu. Sementara itu, Pasal 5 ayat (2) UU ITE lebih lanjut menegaskan bahwa informasi dan dokumen elektronik yang dimaksud merupakan bagian dari alat bukti sah yang diakui dalam prosedur hukum yang berlaku di Indonesia, dengan catatan bahwa informasi tersebut dapat diakses, dipertunjukkan, terjamin integritasnya, dan dapat dipertanggungjawabkan.

⁸⁰ Susanti Ante, "PEMBUKTIAN DAN PUTUSAN PENGADILAN DALAM ACARA PIDANA," *LEX CRIMEN* 2, no. 2 (2013): 2, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/1544>.

Dalam penerapannya, bukti elektronik ini dapat mencakup berbagai jenis data, antara lain⁸¹:

- a. Bukti transaksi yang tercatat dalam sistem elektronik perjudian, yang dapat meliputi nomor akun, jumlah taruhan, waktu transaksi, serta jenis permainan yang dipilih. Jejak transaksi ini dapat dilacak melalui log transaksi yang disimpan oleh penyelenggara platform perjudian *online*.
- b. Alamat IP yang digunakan untuk mengakses situs perjudian atau aplikasi perjudian dapat digunakan untuk melacak lokasi geografis pengguna dan mengidentifikasi perangkat yang digunakan. Metadata seperti waktu akses dan durasi penggunaan aplikasi juga memberikan petunjuk penting terkait keterlibatan pelaku dalam perjudian.
- c. Data terkait pendaftaran dan aktivitas pengguna di platform perjudian, seperti nama pengguna, email, riwayat transaksi, serta aktivitas di dalam aplikasi, bisa dijadikan bukti yang mendukung peran seorang individu dalam perjudian *online*.
- d. Bukti berupa percakapan atau komunikasi yang dilakukan melalui aplikasi pesan atau email antara pelaku yang terlibat dalam penyelenggaraan atau promosi perjudian *online* dapat memberikan

⁸¹ *Op.cit* Ritonga et al., “Analisa Sistem Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dan Undang-Undang Perubahannya Nomor 19 Tahun 2016.”

petunjuk lebih lanjut mengenai konspirasi atau kerjasama antara pihak-pihak yang terlibat.

- e. Dokumen digital yang diunduh atau diunggah ke platform perjudian, seperti bukti pendaftaran atau persyaratan penggunaan aplikasi, juga dapat digunakan untuk mendukung argumen hukum dalam mengungkapkan praktik perjudian ilegal.

Untuk memastikan keabsahan alat bukti elektronik ini, sistem pembuktian dalam kasus perjudian *online* harus mampu menjamin bahwa bukti-bukti yang diajukan tetap utuh dan tidak dimanipulasi. Oleh karena itu, salah satu aspek penting dari pembuktian dalam konteks ini adalah keutuhan data (integritas). Keutuhan data ini dapat dijamin melalui prosedur forensik digital, diketahui alat bukti elektronik seperti jejak transaksi, email, atau metadata dapat diaudit untuk memastikan bahwa data tersebut tidak mengalami perubahan atau manipulasi yang merugikan pihak yang bersangkutan. Selain itu, keandalan saksi ahli yang memiliki pemahaman tentang teknologi digital dan sistem elektronik perjudian juga sangat diperlukan dalam menjelaskan kepada pengadilan bagaimana data elektronik dapat diakses, dianalisis, dan dipertanggungjawabkan.

Menurut Eddy O.S. Hiariej, pembuktian dalam sistem hukum pidana harus mengacu pada prinsip "*pembuktian yang sah*" yang termuat dalam Pasal 184 KUHP⁸². Dalam konteks ini, bukti yang diakui secara hukum dapat mencakup kesaksian saksi, pendapat ahli, dokumen tertulis, petunjuk,

⁸² Eddy O. S. Hiariej, *Teori & Hukum Pembuktian* (Erlangga, 2012).

serta pernyataan dari terdakwa. Semua bukti tersebut harus memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan untuk memastikan keabsahan dan kekuatannya dalam proses pembuktian, dan relevansi terhadap perkara yang sedang diperiksa. Pembuktian bukan hanya sekedar pengumpulan bukti, tetapi lebih kepada bagaimana bukti tersebut dapat dijadikan dasar untuk membuktikan suatu peristiwa pidana dengan keyakinan yang cukup dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam hal perjudian *online*, Hiariej menekankan pentingnya pembuktian yang mengutamakan keutuhan dan integritas data. Dalam kasus ini, bukti elektronik, seperti jejak transaksi, log aktivitas pengguna, dan komunikasi digital antara pelaku dan pengguna platform perjudian, harus melalui prosedur yang dapat memastikan bahwa bukti tersebut tidak dimodifikasi atau dirusak⁸³. Salah satu metode yang disarankan oleh Hiariej adalah penggunaan teknik forensik digital⁸⁴, yang berfungsi untuk menjaga agar bukti elektronik tetap utuh dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Pasal 5 UU ITE, yang menyatakan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang diajukan sebagai bukti hukum harus dapat dijamin keutuhannya⁸⁵. Keutuhannya ini dapat dibuktikan melalui

⁸³ *Ibid*

⁸⁴ Dinda Restya Anggraeni and Marsha Salsabila, "Analisis Yuridis Peran Digital Forensik Dalam Pembuktian Tindak Pidana Di Indonesia," *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 2 (2024): 2, <https://doi.org/10.5281/zenodo.12513470>.

⁸⁵ Fariza Ramadhani, "DINAMIKA UU ITE SEBAGAI HUKUM POSITIF DI INDONESIA GUNA MEMINIMALISIR KEJAHATAN SIBER," *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i1.98>.

prosedur yang memverifikasi asal-usul dan integritas data tersebut, seperti penggunaan *hashing* atau *digital signatures*.

Hiariej juga mengajukan bahwa dalam pembuktian, setiap alat bukti yang diajukan, baik yang berupa bukti fisik maupun elektronik, harus memenuhi prinsip relevansi dan keterkaitan langsung dengan perkara yang diperiksa. Dalam hal perjudian *online*, bukti-bukti seperti data transaksi, alamat IP, dan komunikasi antar pelaku adalah relevan dan penting untuk menghubungkan pelaku dengan kegiatan perjudian tersebut. Sebagai contoh, log transaksi yang menunjukkan pola pembayaran atau pengiriman uang, ditambah dengan bukti percakapan yang menunjukkan niat atau perencanaan antara para pelaku, dapat sangat mendukung argumen mengenai keterlibatan individu dalam tindak pidana perjudian *online*. Dengan demikian, keterkaitan langsung antara bukti yang diajukan dengan perbuatan yang didakwakan menjadi kunci dalam pembuktian. Selain itu, Hiariej menekankan pentingnya peran saksi ahli dalam menjelaskan aspek teknis dari bukti elektronik yang diajukan di pengadilan. Dalam perkara perjudian *online*, saksi ahli yang memiliki pemahaman tentang forensik digital, analisis data elektronik, serta teknologi yang digunakan dalam sistem perjudian *online* dapat memberikan penjelasan yang jelas dan objektif tentang bagaimana bukti tersebut dapat diperoleh dan diverifikasi. Saksi ahli juga memiliki peran yang penting dalam menjelaskan proses pembuktian kepada pengadilan, terutama dalam hal-hal yang berkaitan dengan analisis data transaksi, pemulihan data yang terhapus, atau

pengecekan integritas informasi. Hiariej juga mengingatkan bahwa dalam pembuktian kasus pidana, fakta yang diungkap melalui bukti harus dapat menimbulkan keyakinan yang cukup pada hakim untuk memutuskan perkara tersebut. Dalam perjudian *online*, bukti fisik yang terlihat sering kali sulit diperoleh, pembuktian harus lebih mengandalkan pada bukti elektronik yang dapat menjelaskan kejadian yang sebenarnya dengan jelas. Dalam hal ini, petunjuk yang diperoleh dari bukti elektronik, seperti rekaman transaksi atau percakapan antar pelaku, dapat sangat berguna untuk mengungkap siapa yang terlibat dalam tindak pidana perjudian tersebut. Bukti-bukti ini, apabila dianalisis dengan benar, dapat memberikan gambaran lengkap mengenai struktur dan modus operandi yang dilakukan oleh para pelaku perjudian *online*.

Solusi terhadap permasalahan yang telah diuraikan dapat dilakukan dengan cara-cara seperti berikut:

1) Penguatan Infrastruktur Digital Aparat Penegak Hukum

Untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap judi *online*, diperlukan penguatan infrastruktur digital bagi aparat penegak hukum, seperti kepolisian dan kejaksaan. Hal ini meliputi:

- a. Aparat penegak hukum perlu dilatih untuk menggunakan teknologi canggih guna melacak aktivitas perjudian *online*, termasuk identifikasi server, pengguna, serta alur

transaksi keuangan digital yang digunakan dalam perjudian.

- b. Teknologi seperti big data dan kecerdasan buatan (AI) dapat digunakan untuk memantau pola perilaku daring yang mencurigakan dan mendeteksi situs atau aplikasi perjudian yang diakses oleh anak-anak.
- c. Aparat penegak hukum harus bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memblokir situs perjudian *online* dan melacak aktivitas ilegal di jaringan mereka.
- d. Pemerintah harus mengalokasikan anggaran khusus untuk pengadaan alat dan perangkat lunak pendukung bagi aparat penegak hukum dalam memberantas judi *online*.

2) Kerja sama internasional

Karena sebagian besar platform perjudian *online* beroperasi menggunakan server luar negeri, kerja sama internasional menjadi langkah strategis dalam mengatasi masalah ini. Kerja sama tersebut dapat meliputi:

- a. Pemerintah Indonesia dapat bekerja sama dengan negara-negara lain untuk melacak dan menutup server judi *online* yang berbasis di luar negeri.

- b. Aparat penegak hukum dapat berkoordinasi dengan Interpol dan lembaga lain yang berfokus pada kejahatan siber untuk menghentikan operasi platform judi lintas negara.
- c. Jika operator judi *online* berada di luar negeri, diperlukan upaya ekstradisi melalui perjanjian internasional untuk membawa pelaku ke pengadilan.
- d. Mendorong pembentukan regulasi global mengenai perjudian *online* agar platform-platform ilegal dapat diberantas secara kolektif oleh berbagai negara.

3) Perubahan dan Penyempurnaan Regulasi secara materiil dan formil mengenai judi *Online*

Keterbatasan regulasi menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan lemahnya penegakan hukum terhadap judi *online*.

Oleh karena itu, perubahan dan penyempurnaan regulasi harus dilakukan, antara lain:

- a. Dibutuhkan undang-undang yang secara spesifik mengatur perjudian *online*, termasuk sanksi yang tegas bagi pelaku, penyelenggara, dan pihak yang memfasilitasi kegiatan tersebut.
- b. Penambahan pasal-pasal terkait judi *online*, termasuk definisi yang lebih rinci tentang aktivitas perjudian

berbasis digital dan hukuman yang lebih berat bagi pelaku, khususnya jika melibatkan anak-anak.

- c. Penyempurnaan regulasi mengenai perlindungan anak dalam konteks siber, termasuk aturan yang mewajibkan platform digital untuk memiliki sistem keamanan yang mencegah akses anak ke situs perjudian.

- 4) Penguatan penerapan UU SPPA terhadap anak yang berhadapan dengan hukum

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA) harus diterapkan secara optimal untuk menangani kasus judi *online* yang melibatkan anak. Penguatan penerapannya dapat dilakukan melalui:

- a. Anak yang terlibat dalam judi *online* harus diperlakukan sebagai korban eksploitasi digital, sehingga penyelesaian kasusnya diutamakan melalui mekanisme diversifikasi yang berorientasi pada rehabilitasi dan pembinaan, bukan penghukuman.
- b. Anak yang berhadapan dengan hukum harus mendapatkan pendampingan psikologis untuk memulihkan mental mereka dari dampak buruk perjudian *online*.
- c. Penegak hukum harus bekerja sama dengan Bapas untuk merancang program pembinaan dan pengawasan yang

efektif bagi anak yang terlibat dalam kasus perjudian *online*.

- d. Melibatkan keluarga dalam proses penyelesaian kasus untuk memastikan anak mendapatkan dukungan moral dan edukasi yang dibutuhkan.

5) Edukasi dan kampanye kesadaran bahaya judi *online*

Pencegahan adalah langkah paling efektif untuk meminimalkan keterlibatan remaja dalam judi *online*. Edukasi dan kampanye kesadaran dapat dilakukan dengan cara:

- a. Kurikulum pendidikan formal dapat memasukkan materi tentang bahaya judi *online* dan cara-cara melindungi diri dari eksploitasi digital.
- b. Orang tua perlu diberikan edukasi tentang pentingnya pengawasan aktivitas digital anak, termasuk cara memblokir situs-situs yang berbahaya.
- c. Pemerintah dan organisasi masyarakat dapat memanfaatkan media sosial untuk mengkampanyekan bahaya judi *online*, dengan melibatkan influencer atau tokoh masyarakat untuk menjangkau kalangan remaja.
- d. Mengembangkan kegiatan yang produktif, seperti olahraga, seni, atau pendidikan informal, untuk memberikan alternatif kegiatan bagi remaja agar tidak terjebak dalam perjudian *online*.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Fenomena judi online di Indonesia telah menjadi permasalahan serius yang tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga anak-anak, dengan ribuan konten perjudian diblokir oleh Kementerian Kominfo namun tetap marak karena karakteristiknya yang anonim dan lintas batas negara. Dalam penanganan kasus anak yang terlibat judi online, Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA) mengedepankan pendekatan restoratif dan rehabilitatif, memandang anak sebagai korban eksploitasi digital yang membutuhkan perlindungan, bukan sekadar pelaku tindak pidana, sesuai dengan teori perlindungan hukum preventif dan represif Philipus M. Hadjon. Namun, implementasinya menghadapi berbagai hambatan, seperti lemahnya budaya hukum, pengawasan platform digital yang belum optimal, penggunaan server luar negeri yang mempersulit pemblokiran, serta anonimitas akun yang menyulitkan pelacakan oleh aparat. Di sisi pembuktian, meskipun KUHAP dan UU ITE telah mengatur alat bukti elektronik, masih terdapat tantangan dalam menjaga keutuhan bukti digital melalui forensik yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan regulasi yang secara spesifik mengatur judi online dan perlindungan anak, penguatan infrastruktur digital aparat penegak hukum dengan teknologi canggih seperti AI dan big data, peningkatan kerja sama internasional untuk memberantas platform lintas negara, serta edukasi masif kepada masyarakat tentang bahaya judi online. Dalam setiap kasus anak,

koordinasi antara Polres, Balai Pemasarakatan (Bapas), dan lembaga perlindungan anak sangat penting untuk memastikan proses rehabilitasi dan reintegrasi sosial berjalan efektif tanpa stigma, sehingga anak dapat kembali ke lingkungannya dengan lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Al-Hadist

Al-Qur'an. (n.d.) Surah Al-Ma'idah (5:90).

Muslim, I. (n.d.) *Shahih Muslim*. Hadis tentang sabda Nabi Muhammad SAW mengenai larangan judi.

Buku

Arief, Barda Nawawie. *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan Hukum Dan Pengembangan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2005.

Chazawi, Adami. *Pelajaran Hukum Pidana I*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.

Faisal, and Muhammad Rustamaji. *Hukum Pidana Umum*. Yogyakarta: Thafa Media, 2020.

Hiariej, Eddy O.S. *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2016.

———. *Teori & Hukum Pembuktian*. Jakarta: Erlangga, 2012.

Johnny Ibrahim. *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia Publishing, 2007.

Lamintang. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997.

Mubarok, Nafi'. *SISTEM PERADILAN PIDANA ANAK*. Mojokerto: Insight Mediatama, 2022.

Soekanto, Soerjono. *Penegakan hukum*. Binacipta, 1983.

———. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press, 2008.

Soesilo, R. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia, 2013.

Wahyuni, Fitri. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*. PT. Nusantara Persada, 2017.

Zehr, Howard. *The Little Book of Restorative Justice: Revised and Updated*. Simon and Schuster, 2015.

Peraturan Perundang-Undangan

Indonesia. (2024) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1.

Indonesia. (2012) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 153. Jakarta: Sekretariat Negara.

Indonesia. (2002) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 109. Jakarta: Sekretariat Negara.

Indonesia. (1946) *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1946 Nomor 17. Jakarta: Sekretariat Negara.

Indonesia. (2022) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1. Jakarta: Sekretariat Negara.

Indonesia. (1981) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1981 Nomor 76. Jakarta: Sekretariat Negara.

Jurnal dan Karya Tulis Ilmiah

- Agusty, Bobby, and Rahtami Susanti. "Perlindungan Hukum Korban Binary Option (Studi Kasus Indra Kenz)." *UMPurwokerto Law Review* 4, no. 2 (February 19, 2024): 299. <https://doi.org/10.30595/umplr.v4i2.16455>.
- Ajidin, Zilal. "Judi Online Dalam Kajian Ekonomi Syariah: Studi Literatur." *Jurnal Penelitian Inovatif* 4 (February 2024): 137–48. <https://doi.org/10.54082/jupin.279>.
- Alfian, Elvi. "Tugas dan Fungsi Kepolisian Untuk Meningkatkan Kepercayaan Publik terhadap Penegak Hukum." *Legalitas: Jurnal Hukum* 12, no. 1 (June 25, 2020): 27–37. <https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i1.192>.
- Anggraeni, Dinda Restya, and Marsha Salsabila. "Analisis Yuridis Peran Digital Forensik Dalam Pembuktian Tindak Pidana Di Indonesia." *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 2 (June 24, 2024). <https://doi.org/10.5281/zenodo.12513470>.
- Ante, Susanti. "PEMBUKTIAN DAN PUTUSAN PENGADILAN DALAM ACARA PIDANA." *LEX CRIMEN* 2, no. 2 (May 3, 2013). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/1544>.
- Baihaky, Muhammad, and Muridah Isnawati. "Restorative Justice: Pemaknaan, Problematika, Dan Penerapan Yang Seyogianya." *Unes Journal of Swara Justisia* 8 (July 2, 2024): 276–89. <https://doi.org/10.31933/4mqgaj17>.
- Basqian, Rangga, and Elan Jaelani. "TINJAUAN YURIDIS TERKAIT CHILD PROTECTION CONVENTION 1996 DAN PERBANDINGANNYA DENGAN UNDANG-UNDANG NO. 35 TAHUN 2014 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK DI INDONESIA." *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 2, no. 12 (March 27, 2024): 99–110. <https://doi.org/10.3783/causa.v2i12.2685>.
- Budiman, Ramdani, Nurul Ayu Romadini, Muhammad Ardhana Herwandi Aziz, and Agasta Gumelar Pratama. "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology." *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 3 (2022): 162–67. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.
- Budoyo, Sapto, and Ratna Kumala Sari. "EKSISTENSI RESTORATIVE JUSTICE SEBAGAI TUJUAN PELAKSANAAN DIVERSI PADA SISTEM PERADILAN ANAK DI INDONESIA." *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 2 (October 13, 2019). <https://doi.org/10.26877/m-y.v2i2.4689>.
- Carmela, Herlinda Ragil Feby, and Suryaningsi Suryaningsi. "Penegakan Hukum Dalam Pendidikan Dan Perlindungan Anak Di Indonesia." *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum* 1, no. 2 (March 28, 2021): 58–65. <https://doi.org/10.56393/nomos.v1i2.570>.
- Dunan, Amri, and Bambang Mudjiyanto. "Multitafsir Undang-Undang ITE (Perspektif Edukasi Digitalisasi Dan Kebebasan Berekspresi)." *PROMEDIA (PUBLIC RELATION DAN MEDIA KOMUNIKASI)* 8, no. 2 (December 30, 2022). <https://doi.org/10.52447/promedia.v8i2.6141>.
- Eddyono, Supriyadi W., and Erasmus A.T. Napitupulu. *Proses Implementasi Sistem Peradilan Pidana Anak Di Indonesia*. Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2014.
- Fanani, Ahmad, Rafly Tritasyah, Kata Kunci, and Perjudian. "MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN ANAK MUDA : FAKTOR DAN DAMPAKNYA," September 2, 2023.
- Ganaro, Algino. "FUNGSI DIGITAL FORENSIK BAGI SATRESKRIM POLRES AGAM DALAM PENYIDIKAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE." *UNES Law Review* 3 (February 20, 2021): 194–200. <https://doi.org/10.31933/unesrev.v3i2.166>.

- Ghoni, Mahendra Ridwanul, and Pujiono. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Yang Berhadapan Dengan Hukum Melalui Implementasi Diversi Di Indonesia." *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 2, no. 3 (2020): 331–42.
- Hanky Kasmaran Putra AL, 191000043. "PENERAPAN RESTORATIF JUSTICE OLEH PENUNTUT UMUM DI KEJAKSAAN DALAM PENANGANAN PERKARA TINDAK PIDANA PENCURIAN BERDASARKAN PERATURAN KEJAKSAAN NO 15 TAHUN 2020 TENTANG PENGHENTIAN PENUNTUTAN BERDASARKAN KEADILAN RESTORATIF." Other, FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS PASUNDAN, 2023. <https://doi.org/10/7/L.%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.
- Hasibuan, Edi Saputra. "Mengenal Proses Hukum Dalam Kepolisian." *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 2 (2020): 200–219. <https://doi.org/10.24967/jcs.v5i2.1286>.
- Henny Saida Flora. "PENDEKATAN RESTORATIVE JUSTICE DALAM PENYELESAIAN PERKARA PIDANA DALAM SISTEM PERADILAN PIDANA DI INDONESIA." *Law Pro Justitia* 2, no. 2 (2017): 41–60.
- Hidayah, Delis Fitriya Nur, Diana Febrianty Putri, Farha Salsabila, Sam Rizqi Yunaenti, Tarisa Nuryanti, and Asep Rudi Nurjaman. "MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (March 31, 2024): 56–66. <https://doi.org/10.4236/tashdiq.v3i1.2701>
- Juliani, Riski Kamila, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, and Wika Hardika Legiani. "Fenomena Judi Online Di Kalangan Generasi Muda." *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 2 (June 2, 2024): 113–22. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3220>.
- Kamaru, Rheynaldi S., Mohammad R. U. Pulu Hulawa, and Avelia Rahmah Y. Mantali. "Pelaksanaan Restorative Justice Terhadap Tindak Pidana Pengeroyokan." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 2, no. 5 (May 12, 2023): 1125–32. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i5.328>.
- Kesuma, Reza Ditya. "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi." *JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY* 1, no. 1 (2023): 34–52.
- Marabessy, Abd Chaidir, and Amrizal Siagian. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pelaku Kejahatan Seksual." *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 3, no. 1 (April 12, 2023): 21–41.
- Pradityo, Randy. "Restorative Justice Dalam Sistem Peradilan Pidana Anak." *Jurnal Hukum Dan Peradilan* 5, no. 3 (2016): 319. <https://doi.org/10.25216/jhp.5.3.2016.319-330>.
- Ramadhani, Fariza. "DINAMIKA UU ITE SEBAGAI HUKUM POSITIF DI INDONESIA GUNA MEMINIMALISIR KEJAHATAN SIBER." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 1 (September 30, 2023): 89–97. <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i1.98>.
- Ririhena, Micael, and Stelvia Wemly Noya. "Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Sabung Ayam Di Kota Tiakur Kabupaten Maluku Barat Daya." *SYARIAH: Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 1 (October 31, 2023): 203–10. <https://doi.org/10.62017/syariah.v1i1.965>.
- Ritonga, Saddam, Triono Eddy, and Didik Miroharjo. "Analisa Sistem Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dan Undang-Undang Perubahannya Nomor

- 19 Tahun 2016.” *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum* 5, no. 3 (November 18, 2024): 707–18. <https://doi.org/10.55357/is.v5i3.690>.
- Rizkita, Alifian Fajar. “KEBIJAKAN HUKUM TENTANG PERJUDIAN *ONLINE*.” *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 5 (December 21, 2023): 25–33. <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i5.480>.
- Rohmah, Yusriyatur, and K. Khodijah. “Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman *online* pada remaja.” *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 13, no. 1 (March 1, 2024): 85–92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>.
- Rumbay, Imelda Sonia, Fransiscus X. Tangkudung, and Debby Telly Antow. “TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LEMAHNYA PENANGANAN TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE*.” *LEX PRIVATUM* 11, no. 5 (June 27, 2023). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/49207>.
- Sitanggang, Adelina, Bertania Permata Sari, Eirene Dahlia Sidabutar, Halimah, Mira Cahya, and Ramsul Yandi Nababan. “Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi *Online*.” *Mediation: Journal of Law*, December 3, 2023, 16–22. <https://doi.org/10.51178/mjol.v2i4.1620>.
- Soepadmo, Nuriyanto Rachmad. “PENYIDIKAN KECELAKAAN LALU LINTAS MELALUI PENDEKATAN RESTORATIVE JUSTICE DI KEPOLISIAN RESORT TABANAN.” *Jurnal Ilmiah Raad Kertha* 5, no. 1 (February 21, 2022): 13–28. <https://doi.org/10.47532/jirk.v5i1.418>.
- Suhastini, Novia, and Herlina Fitriana. “STIGMA MASYARAKAT TERHADAP ANAK YANG BERHADAPAN DENGAN HUKUM.” *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 7, no. 3 (September 25, 2022). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i3.3887>.
- Suyatno, Suyatno Suyatno. “KELEMAHAN TEORI SISTEM HUKUM MENURUT LAWRENCE M.FRIEDMAN DALAM HUKUM INDONESIA.” *IUS FACTI: Jurnal Berkala Fakultas Hukum Universitas Bung Karno* 2, no. 1 Juni (July 5, 2023): 197–205. <https://doi.org/10.61802/if.v2i1>.
- Syahir, Fabhian Halky, Angga Sandhika Raharjo, Aulia Rachmatullah Nadjima, Rafi Muhammad Irvan, Nurloise Viano, Hafizh Aulia Rahman, Daffa Adam Putra Pammuji, Raisha Tiara Hasnakusumah, Talitha Aqiella Marsanthy, and Mulyadi Mulyadi. “Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum Dari Kausalitas Maraknya Agen Judi *Online* Di Indonesia.” *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 3 (June 15, 2024). <https://doi.org/10.5281/zenodo.11666290>.
- Tarsono, Tarsono. “IMPLIKASI TEORI BELAJAR SOSIAL (SOCIAL LEARNING THEORY) DARI ALBERT BANDURA DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING.” *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 3, no. 1 (2010): 29–36. <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>.
- Tomakati, Afdhal. “Konsepsi Teori Hukum Pidana Dalam Perkembangan Ilmu Hukum.” *Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi* 4 (April 30, 2023): 49–56. <https://doi.org/10.51370/jhpk.v4i1.99>.
- Wibawa, Sholeh Nur, Andrie Irawan, and Fifi Fatmawati. “Pentingnya Restoratif Justice Dalam Hukum Pidana Indonesia.” *Indonesian Journal of Law and Justice* 1, no. 1 (May 1, 2024): 31–42. <https://doi.org/10.61476/2txkkm29>.
- Widhiatanti, Kadek Tina, and David Hizkia Tobing. “Dampak Judi *Online* Pada Remaja Penjudi: Literature Review.” *DEVIANCE JURNAL KRIMINOLOGI* 8, no. 1 (2024): 91–108.
- Wirawan, Jembar, and Andri Wahyudi. “KEBIJAKAN PENEGAKAN HUKUM PIDANA DALAM RANGKA PENANGGULANGAN PERJUDIAN *ONLINE*.” *Journal Evidence Of Law* 1, no. 3 (September 30, 2022): 11–21. <https://doi.org/10.59066/jel.v1i3.99>.

- Wulandari, Cahya. "Dinamika Restorative Justice Dalam Sistem Peradilan Pidana Di Indonesia." *Jurnal Jurisprudence* 10, no. 2 (2020): 233–49.
- Yudaningsih, Lilik Purwastuti. "PENANGANAN PERKARA ANAK MELALUI RESTORATIVE JUSTICE." *Ilmu Hukum* 1, no. 1 (2018): 67–79.

Website

- Alfarizi, Giovanni. "Hingga November 2024, Kemkomdigi Tangani 5.128.871 Konten Perjudian – Ditjen Aptika." Accessed December 23, 2024. <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871-konten-perjudian/>.
- M.H, Nafiatul Munawaroh, S. H. "Hukum Judi *Online* Kian Berat, Ini Aturan Terbaru! | Klinik Hukumonline," August 2, 2024. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukum-judi-online-cl7026/>.
- Muhammad, Nabilah. "4 Juta Orang Indonesia Judi *Online*, Dari Anak Sampai Orang Tua | Databoks." Accessed September 24, 2024. <https://databoks.katadata.co.id/-/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>.
- Rizaty, Monavia Ayu. "APJII: Data Jumlah Pengguna Internet di Indonesia hingga 2024 - DataIndonesia.id." DataIndonesia.id, 2024. <https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-data-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-hingga-2024>.
- Tempo. "Ini Ragam Judi *Online* yang Sering Menjadi Target Polisi | tempo.co," July 22, 2023. <https://www.tempo.co/hukum/ini-ragam-judi-online-yang-sering-menjadi-target-polisi-164204>.

