

Efektifitas Penegakan Hukum Tindak Pidana *Cyber Gambling* *Endorsment Di Indonesia*

Bintang Artsena Jendraningrat

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Rungkut Madya No. 1, Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294
E-mail: Artsenab151@gmail.com

DOI: <http://dx.doi.org/10.51825/yta.v1i1.11333>

Info Artikel

| Submitted: 19 Mei 2021

| Revised: 23 Juli 2021

| Accepted: 04 Agustus 2021

How to cite: Bintang Artsena Jendraningrat, "Efektifitas Penegakan Hukum Tindak Pidana *Cyber Gambling* Endorsement Di Indonesia", *Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir*, Vol. 1 No. 1, (Agustus, 2021)", hlm. 58-68.

ABSTRAK

Cyber crime or criminal action in the internet network is not a new thing in Indonesia, one of which is Cyber Gambling Endorsement. One of the factors is the rise in criminal acts due to the existence of endorsement activities which are very prevalent on social media or on certain sites on the internet. And this is certainly included in the qualifications or elements of online gambling crime and contained with Article 45 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning about Electronic Information and Transactions, where this Endorsement activity refers to the distribution or transmitting the gambling-laden site it self, so that it can be freely accessed by many people in individual or groups in Indonesia. In this study the authors used an empirical research method with data collection which was then used to answer the problem formulation, namely official documents, legislation, literature or official books, interviews, and also taking online questionnaires. The data analysis used is descriptive analytical, the analysis used is a qualitative approach to primary data and secondary data. The purpose of this study is to analyze the factors that cause the occurrence of many crimes of Cyber Gambling Endorsement in Indonesia and also what are the efforts of law enforcers in dealing with criminal acts of Cyber Gambling Endorsement in Indonesia and what obstacles are then faced by law enforcers in Indonesia.

Keywords: *Cyber Crime, Cyber Gambling, Endorsement,*

ABSTRAK

Kejahatan siber atau kejahatan didalam jaringan internet memang bukan menjadi hal baru lagi di kehidupan bermasyarakat di Indonesia, yang salah satunya adalah tindak pidana *Cyber Gambling*. Maraknya tindak pidana tersebut salah satu faktornya karena adanya kegiatan *Endorsement* yang sangat marak terjadi di sosial media ataupun dalam situs-situs tertentu. Dan hal tersebut tentu masuk kedalam kualifikasi atau unsur pidana perjudian online sesuai dengan pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mana kegiatan *Endorsement* ini mengacu pada pendistribusian atau pentransmisian situs bermuatan perjudian itu sendiri agar kemudian dapat diakses secara bebas oleh banyak kalangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian empiris dengan pengumpulan data yang kemudian digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu dokumen resmi, peraturan perundang-undangan, literatur atau buku resmi, wawancara, dan juga pengambilan kuisisioner online. Analisis data yang digunakan adalah bersifat deskriptif analitis, analisis yang digunakan adalah pendekatan kualitatif terhadap data primer dan data sekunder. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor penyebab banyak terjadinya tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement* di Indonesia dan juga apa saja upaya dari penegak hukum dalam menangani tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement* di Indonesia beserta apa saja kendala yang kemudian dihadapi oleh penegak hukum di Indonesia.

Kata Kunci: Tindak pidana Siber, *Cyber Gambling*, *Endorsement*,

Pendahuluan

Proses pembangunan yang selama ini terus menerus dilakukan merupakan salah satu konsekuensi dari eksistensi Indonesia sebagai negara berkembang yang mana salah satunya adalah perkembangan di bidang teknologi. Artinya, teknologi dalam hal ini sudah dipakai di berbagai sektor bukan hanya di Indonesia melainkan di dunia, Terutama pada sektor teknologi informasi yang dalam hal ini membuat siapapun dapat dengan mudah menerima maupun memberi informasi kepada masyarakat luas dan dengan cara yang singkat, cepat, dan praktis. Dan dapat dikatakan bahwa Teknologi informasi sangat memberikan dampak yang positif pada tatanan pengelolaan dunia saat ini. Teknologi informasi memegang peran yang penting, baik di masa kini maupun di masa yang akan datang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia.

Setidaknya ada 2 (dua) hal yang membuat teknologi informasi dianggap begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. "Menurut Agus Raharjo bahwa teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan internet dan sebagainya. Kedua, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis umum lainnya.¹ Teknologi informasi selain memberikan peluang atau dampak positif tentu juga beresiko besar untuk memberikan dampak negatif, yakni memberikan peluang untuk menjadi sarana terjadinya *cybercrime*. *Cyber crime sendiri* merupakan suatu kegiatan ilegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui

jaringan elektronik global atau kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni *dial up system*, menggunakan jalur telepon, atau *wireless system*, yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel.²

Cyber crime berkaitan juga dengan istilah *cyber space*. *Cyber space* dipandang sebagai dunia komunikasi berbasis komputer. *Cyber space* juga di anggap sebuah realitas baru dalam kehidupan yang sehari-hari dikenal dengan sebutan internet. Sistem kerja dari *cyber space* ini dapat dikatakan mengubah suatu jarak dan waktu yang dulu terbatas sekarang menjadi tidak terbatas.³ Penyalahgunaan dalam suatu *cyber space* ini yang kemudian disebut sebagai *cyber crime*.⁴ *Cyber crime* sendiri juga berkembang sangat pesat bersamaan dengan berkembangnya teknologi yang ada, dan di Indonesia saat ini sudah banyak jenis-jenis kejahatan yang dapat tergolong sebagai *Cyber crime* yang tentunya juga muncul karena adanya bantuan teknologi di masyarakat yang mana salah satu nya adalah *Cybergambling* (perjudian online) atau kegiatan perjudian yang dilakukan di dalam jaringan internet.

Di Indonesia angka statistik jumlah laporan polisi yang dibuat oleh masyarakat mengenai kejahatan siber, dalam kurun waktu lima tahun terakhir (januari 2015 – desember 2020) pada tindak pidana bermuatan *Cybergambling* (perjudian online) mendapatkan laporan sebanyak 168 kasus.⁵ Kasus tersebut merupakan kasus hasil laporan, sehingga

¹ Agus Raharjo, *Qber Crime, Pemahaman Dun Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, ctk. Perta (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002). hlm. 1.

² Judhariksawan, *Pengantar Hukum Telekomunikasi* (Jakarta: Rajawali Press, 2005). hlm. 12.

³ Maskun, *Kejahatan Siber (CYBER CRIME): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2013). hlm. 46.

⁴ Maskun., hlm. 47

⁵ "Statistik Kejahatan Siber," <https://patrolisiber.id/statistic>, n.d., <https://patrolisiber.id/statistic>. diakses pada tanggal 04 Desember 2020 Pukul 22.30 WIB

masih terdapat kasus-kasus yang tidak diketahui dan dilaporkan kepada kepolisian siber baik karena menganggap hal tersebut budaya, menganggap hal tersebut biasa saja sehingga tidak meresahkan, maupun keengganan masyarakat atau pelapor berurusan dengan hukum. Faktanya, Jika kita melakukan pencarian dengan tanda pagar (tagar) #judionline di media sosial Instagram saja, terdapat 1 juta unggahan foto maupun video yang berkaitan dengan muatan cybergambling (perjudian online) atau *cybergambling endorsement* yang hampir semuanya berisi ajakan untuk mengakses situs-situs *cyber gambling* (perjudian online) tersebut.

Di zaman yang milenial seperti sekarang ini promosi ataupun ajakan-ajakan di media online seperti itu tentu bukan merupakan hal yang tabu dan justru menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan produk barang maupun jasa. Strategi ini dikenal dengan nama strategi *Endorsement*. *Endorsement* biasanya dilakukan oleh orang yang memiliki pendukung dan pengikut yang banyak dilingkungan maupun di media sosialnya dan juga oleh situs-situs yang banyak dikunjungi masyarakat. Pada dasarnya kata *endorsement* berasal dari kata *endorse* yang artinya adalah sebuah tindakan mendukung (support) atau setuju terhadap sesuatu. Fenomena *Endorsement* ini tak lain dan tidak bukan adalah salah satu bentuk promosi yang dilakukan pihak *online shop* untuk mendapatkan konsumen baru.⁶

Berdasarkan data diatas bahwa jumlah tindak pidana *cybergambling endorsement* yang terlapor jumlahnya jauh lebih sedikit dibandingkan yang terekspose di dunia maya, bagi penulis hal tersebut juga membuktikan

lemahnya penegakan hukum *cybergambling endorsement* di Indonesia. Padahal *Cybergambling endorsement* telah diatur atau dapat dikaitkan dengan pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mana berbunyi, Setiap Orang yang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dengan cukup jelasnya pengaturan mengenai *Cybergambling endorsement* di Indonesia ditambah dengan maraknya tindak pidana *Cybergambling endorsement* yang pada akhirnya menjadi hal yang biasa di mata masyarakat menurut penulis merupakan bukti lemahnya penegakan hukum mengenai *cybergambling endorsement* di Indonesia.

Faktor Penyebab Banyak Terjadinya Tindak Pidana Cyber Gambling Endorsement di Indonesia

Situasi faktor penyebab dari eksisnya tindak pidana *Cyber gambling endorsement* sendiri tentu erat kaitannya dengan sejarah dari perjudian dan juga bagaimana kemudian perkembangan dan juga dampak dari perjudian itu sendiri di Indonesia bahkan di dunia sehingga memunculkan berbagai stigma dan pandangan tentang perjudian atau kegiatan lain yang serupa dengan perjudian. Tindak pidana *gambling* atau biasa dikenal sebagai perjudian ini bukan merupakan hal yang baru di telinga masyarakat dan dapat dikatakan sebagai salah satu tindak pidana tertua di Indonesia bahkan di seluruh dunia sehingga perjudian memang merupakan

⁶ Jessica Michele, "Pengertian Endorse, Endorse Adalah," <https://Kumparan.Com/Sociabuzz-Blog/Pengertian-Endorse-Endorse-Adalah/Full>, n.d. diakses pada tanggal 19 februari 2018 pukul 12.36 WIB

hal yang sudah diketahui oleh semua golongan, juga telah berdampak dengan kehidupan dan perkembangan masyarakat dunia dari generasi ke generasi dan tetap ada hingga saat ini. Kasus-kasus perjudian besar-besaran di Indonesia pun juga sering sekali terjadi sejak dulu hingga sekarang dengan segala bentuk atau jenis perjudiannya mulai dari di pedesaan yang dilakukan oleh masyarakat menengah kebawah hingga perjudian yang dilakukan di perkotaan, pulau tertentu, apartemen dan lain sebagainya yang dilakukan oleh kalangan masyarakat menengah keatas seperti kalangan-kalangan elit.

Sebagai salah satu contoh dari sekian kasus perjudian besar di Indonesia sendiri terjadi di ibukota DKI Jakarta pada masa kepemimpinan gubernur Ali Sadikin pada tahun 1966-1977 yang mana pada saat itu perjudian sendiri yang dilegalkan di lokasi lokasi tertentu dengan kebijakan pembayaran pajak faktanya justru menjadi sumber pemasukan daerah di DKI Jakarta. Karena dari pajak perjudian saja Pemprov Jakarta dapat meningkatkan pemasukan anggaran Pemprov DKI, dari awalnya hanya senilai Rp 66 Juta pertahun menjadi Rp 122 miliar pada tahun 1977 dan kemudian uang tersebut kemudian dipergunakan untuk pembangunan infrastruktur besar-besaran yang terjadi di Jakarta mulai dari halte, jalan raya, infrastruktur monas, Taman Impian Jaya Ancol dan masih banyak lagi.

Bukan hanya itu, masyarakat tahun 1980an juga pasti akrab dengan judi legal yang dikemas sedemikian rupa oleh pemerintah dengan bentuk-bentuk yang beragam seperti undian Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah (SDSB), Pekan Olahraga dan Ketangkasan (Porkas), Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) dan masih banyak lagi yang tentu memiliki pemasukan dengan nilai yang tidak sedikit. Misalnya judi Porkas saja

yang terjadi pada tahun 1986 hingga 1987 dapat meraup pemasukan senilai Rp 29 Miliar yang didapat dari penjualan kupon yang dijual seharga Rp. 300, selain itu perjudian berkonsep undian yang dikenal dengan KSOB pada tahun 1988 memiliki pemasukan senilai RP 1,2 triliun per tahun, dan masih banyak lagi contohnya. Berdasarkan beberapa landasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor tetap banyaknya tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement* di Indonesia adalah seperti dibawah ini.

PERTAMA, mengacu pada landasan historis diatas pada akhirnya melahirkan sebuah budaya hukum di masyarakat yang dilandasi dari pola pikir masyarakat Indonesia sendiri secara terus-menerus dan turun-temurun kepada Tindak pidana Perjudian yang ada dan ikut berkembang bersama kehidupan masyarakat ini sebagai sebuah budaya yang biasa terjadi karena memang terus ada dari generasi ke generasi, hal tersebut menimbulkan akhirnya masyarakat Indonesia Nampak biasa saja dan mengabaikan saat berhadapan atau bertemu dengan praktek-praktek perjudian di sekitar mereka karena anggapan atau budaya hukum tersebut.

KEDUA, Perkembangan teknologi internet di masa kini bukan hanya dapat digunakan sebagai media pengembang hal-hal yang positif namun justru dapat menjadi sebuah peluang yang besar dan juga tempat maupun alokasi yang tepat yang kemudian akhirnya dapat digunakan sebagai lokasi praktek perjudian berbasis online yang kini sudah banyak sekali contoh dan juga bentuknya mulai dari perjudian bola, togel, poker, capsas, perjudian berbasis game online dan masih banyak lagi jenis dan macamnya. Masuknya perjudian di dunia maya atau internet ini justru membuat mangsa pasar dari perjudian sendiri menjadi sangat luas dan kemudian dapat menjangkau banyak kalangan di dunia karena lebih

mudahnya akses untuk melakukan perjudian dan juga tentu lebih aman untuk dilakukan karena berada didalam jaringan internet yang tentu sudah diatur sedemikian rupa sehingga sulit untuk dilacak dan dapat diakses dari manapun dan kapanpun.

KETIGA, Salah satu penyidik *Cyber* di Reskrimsus POLDA Jawa Timur mengatakan bahwasanya bandar-bandar perjudian maupun *Player-player* di Indonesia kini banyak yang beralih ke perjudian online, selain dapat menjangkau lebih banyak pemain juga lebih dapat meminimalisir resiko dan juga pengeluaran pengelolaan lokasi perjudian. Terlebih mereka dapat melakukannya didalam server luar negeri. Contoh lebih tepatnya di lokasi atau di server jaringan dimana perjudian ini dilegalkan dengan tetap dapat menjangkau semua pemain atau kalangan di indonesia dan juga negara-negara yang tidak melegalkan perjudian dengan lebih aman karena praktek perjudian tersebut server atau lokasinya tidak dilakukan di Indonesia melainkan dilakukan di dalam jaringan atau server di negara lain dan juga identitas dari pelaku atau identitas dari situs tersebut tersamarkan atau beridentitas negara lain yang melegalkan perjudian sehingga pihak yang berwenang atau dalam hal ini kepolisian siber sulit atau tidak dapat menjangkau maupun memproses mereka karena tindak pidana tidak terletak di indonesia melainkan di dalam jaringan atau server dari lokasi di luar indonesia dan banyak sekali pemain atau pengguna perjudian ini yang merahasiakan atau menutupi identitas dan keberadaan mereka dengan banyak cara seperti menyamarkan identitas, keberadaan, *Ip address*, *Proxy* menggunakan *VPN* dan *tool* atau aplikasi *Add On* lainnya.⁷

Hal diatas tersebutlah yang kemudian memicu sangat banyaknya praktek perjudian atau *Cyber gambling* yang terjadi atau dapat diakses dari Indonesia, dan oleh karena itulah dengan memanfaatkan kondisi yang ada dan juga celah-celah hukum yang ada dan keterbatasan pihak penegak hukum dalam memproses tindak pidana perjudian online sendiri tentu akan membuat para pemilik situs perjudian ini kemudian ingin memperluas atau memperlebar jangkauan pemain dari situs mereka dengan berbagai macam promosi atau strategi marketing, yang salah satu strategi marketing yang menurut penulis mempunyai dampak perluasan yang cepat dan berdampak besar juga dapat dilihat atau diakses oleh banyak sekali kalangan dan golongan adalah strategi marketing *Endorsement* yakni praktek promosi yang dilakukan oleh seorang *Public figure*, *Selebgram*, bahkan seorang artis yang dilakukan di media sosial maupun di situs yang banyak dikunjungi khalayak ramai.

KEEMPAT, Obsesi dan juga sensasi yang melekat pada diri seorang *Public figure* lah yang juga membuat masyarakat cenderung acuh dan mengabaikan adanya konten-konten berbau promosi perjudian tersebut karena kebanyakan *Endorsement* dilakukan dengan konten berbau *Sexysme* atau fulgar yang memang sudah menjadi ciri khas dari *Cyber gambling Endorsement* dan juga dilakukan oleh *Public figure* yang memiliki persona *Sexy* dan fulgar pula yang tentu banyak memiliki pengikut pendukung atau *Followers* di media sosial mereka, sehingga para penggemar mereka justru mengabaikan, menikmati, bahkan banyak juga yang menyukai atau *Like* konten tersebut. fakta tersebut dapat dibuktikan salah satunya jika kita mengakses tagar #Judionline di media sosial instagram saat ini konten yang ada atau menggunakan tagar tersebut mencapai lebih dari satu juta konten foto

⁷ Wawancara dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber Polda jatim, Pada tanggal 31 Maret 2021

maupun video sedangkan angka statistik jumlah laporan polisi dalam situs web Patrolisiber.id yang dibuat dari hasil laporan masyarakat mengenai kejahatan siber, dalam kurun waktu enam tahun terakhir (Januari 2015 - Januari 2021) pada tindak pidana bermuatan *Cybergambling* (perjudian online) mendapatkan laporan hanya sebanyak 168 kasus.⁸ Hal tersebutlah yang kemudian mendasari para *Public figure* juga tidak takut dan tetap banyak yang membuat *Endorsement* perjudian di media sosial pribadi mereka masing-masing hingga saat ini.

Pelaksanaan Upaya Penegak Hukum Dalam Menangani Tindak Pidana Cyber Gambling Endorsement di Indonesia.

Sehubungan dengan langkah kepolisian dalam melakukan penanggulangan tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement*, Kepolisian menyikapinya dengan mengadakan dua langkah, yakni langkah preventif dan represif sebagai berikut :

1. Upaya Preventif Penegak Hukum

a. Upaya preventif pertama dilakukan pihak kepolisian yang di koordinatori oleh Kepolisian Daerah atau POLDA dan bekerjasama dengan Kepolisian dibawahnya seperti POLRESTABES maupun POLSEK untuk kemudian membagi tim dan melakukan program penyadaran masyarakat berbentuk sosialisasi maupun berbentuk penyuluhan di Kelurahan atau desa, sekolah-sekolah, kampus dan pertemuan sosial lainnya dalam rangka melakukan pencegahan, penyuluhan, dan pembinaan masyarakat guna menumbuhkan rasa kesadaran dari masyarakat akan adanya tindak pidana *Cyber Gambling* maupun *Endorsement* tersebut dan apa yang seharusnya dilakukan oleh masyarakat atas tindak pidana tersebut dan juga himbauan agar

tidak terjangkau penyakit masyarakat seperti perjudian, dan agar kasus perjudian dapat diberantas secara tuntas.

Hal ini dijelaskan dalam kutipan wawancara dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber di POLDA Jawa Timur. Beliau menjelaskan lebih lanjut, bahwa penggunaan sarana non penal yang berwujud langkah-langkah preventif tersebut dilakukan oleh bagian khusus dalam kepolisian yakni bagian bimas atau bimbingan masyarakat dengan fungsi melakukan pencegahan, penyuluhan, penyadaran dan pembinaan di masyarakat dan program ini merupakan program umum yang di inisiasi oleh POLRI lalu di koordinasikan oleh tiap-tiap POLDA di daerah masing-masing. Hal ini dilakukan dengan landasan karena masyarakat indonesia sendiri masih beranggapan perjudian merupakan hal yang biasa ada di sekitar mereka maupun mereka telah terbiasa hidup berdampingan dengan perjudian yang terjadi dari generasi ke generasi yang kemudian menyebabkan minimnya kesadaran dari masyarakat bahwa perjudian merupakan tindak pidana yang cukup serius.

b. Upaya preventif kedua yang juga dilakukan oleh Kepolisian yakni kampanye-kampanye yang di serukan di jalan-jalan yang ramai masyarakat seperti membuat baliho, postes, banner, dan semacamnya yang berisi ajakan atau kampanye anti perjudian dan sejenisnya dan selain itu kampanye-kampanye tersebut juga dilakukan didalam sosial media yang dikemas secara menarik mengikuti perkembangan jaman agar lebih mudah diterima oleh masyarakat yang di posting oleh media sosial yang dimiliki oleh mulai dari POLRI hingga Kepolisian-kepolisian dibawahnya yang berisikan hal yang sama. Hal ini tentu merupakan bentuk perluasan kampanye agar lebih dapat meraup banyak khalayak karena pada jaman sekarang penggunaan media sosial sebagai *Plaform*

⁸ "Statistik Kejahatan Siber."

Kampanye atau dapat disebut agitasi propaganda akan sangat efektif.

c. **Upaya preventif ketiga** yang dilakukan secara khusus oleh POLDA Jawa Timur yaitu sering bekerjasama dengan beberapa pihak untuk melakukan seminar nasional, kuliah tamu, dan semacamnya secara offline maupun online agar penyuluhan dari pihak kepolisian dapat lebih terkemas dengan lebih menarik didalam seminar nasional dan semacamnya. Hal ini dilakukan karena pihak Kepolisian yang dalam hal ini POLDA Jawa Timur menilai bahwa sangat penting adanya memberikan penyadaran bukan hanya pada masyarakat secara umum saja terkait hal tersebut namun juga perlu adanya penyadaran lebih kepada kaum berpendidikan atau akademisi yangmana salah satu cara untuk menjangkaunya adalah melalui adanya seminar nasional maupun kuliah tamu yang kemudian dapat masuk ke dalam universitas yang mana tentu akan menjangkau para mahasiswa yang dinilai dapat berperan aktif secara langsung dalam masyarakat di kemudian hari dan dapat membantu kinerja kepolisian dalam menumbuhkan kesadaran masyarakat umum.

2. Upaya Represif Penegak Hukum

Selain upaya preventif seperti yang penulis jelaskan diatas yakni upaya yang dilakukan sebelum adanya atau senelum terjadinya sebuah tindak pidana yang dalam hal ini tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement* juga ada sebuah upaya berikutnya yaitu upaya yang kemudian dilakukan setelah terjadinya tindak pidana tersebut atau juga bagaimana kemudian pihak penegak hukum yang dalam hal ini kepolisian setelah terjadinya atau pada saat menemukan adanya tindak pidana atau keberadaan tindak pidana tersebut didalam jaringan maupun didalam server internet, karena memang tindak pidana ini dilakukan secara daring atau didalam sebuah jaringan internet.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber di POLDA Jawa Timur, kepolisian sendiri memiliki langkah represif yang hampir sama di tiap tingkat maupun daerahnya terkait dengan tindak pidana cyber yang salah satunya berkaitan dengan *Cyber Gambling Endorsement* hal ini dikarenakan tindak pidana siber sendiri terjadi atau dilakukan tidak di lokasi yang nyata yang kemudian dapat terbagi secara jelas dimana tindak pidana tersebut dilakukan dan kepolisian daerah mana yang berhak atau berwenang untuk memprosesnya namun tindak pidana siber diproses secara garis koordinasi yang dilakukan oleh antar Kepolisian Daerah untuk pengelolaan laporan dan juga penyelidikan.

Upaya Pertama, dilakukan tentu dengan berbagai cara mulai dari penyelidikan website atau situs yang dilaporkan oleh pelapor, lalu dilanjutkan dengan penelusuran lebih lanjut dengan memasang alat khusus atau *Software* khusus milik kepolisian untuk melacak kinerja atau algoritma dari situs tersebut untuk kemudian bertujuan untuk mengetahui siapa saja yang mengakses situs tersebut secara berkala yang kemudian dapat dicurigai ia merupakan pemain dari perjudian tersebut, jika kaitannya mengarah pada *Cyber gambling Endorsement* kepolisian dalam hal ini langsung melakukan penelusuran pada konten yang dilaporkan oleh pelapor jika ada laporan lalu menganalisa apakah konten tersebut benar-benar bermuatan perjudian atau tindak pidana lalu mencari tahu dimana letak dari pembuatnya lalu mengkoordinasikan dengan Kepolisian Daerah lalu Kepolisian daerah tersebut yang memprosesnya dengan bantuan Kepolisian tingkat dibawahnya untuk melakukan pemeriksaan lebih lanjut. namun saat ini faktanya Kepolisian mengaku bahwa fokus dari kepolisian lebih kepada pemilik situs maupun

pemain perjudian online tersebut bukan kepada orang yang melakukan *Endorsement*.

Upaya Kedua, program nyata yang dilakukan kepolisian republik indonesia secara *Masive* yang juga dilakukan secara koordinasi aktif antar Kepolisian daerah yaitu yang pertama adalah program Patroli Siber atau sebuah program yang dilakukan kepolisian yang terbagi dalam tim-tim khusus di tiap Kepolisian Daerah yang juga berkoordinasi antar daerah untuk berpatroli (Patroli Siber atau Patroli Jaringan) didalam jaringan maupun server-server Indonesia untuk menemukan tindak pidana atau konten yang didalamnya memiliki muatan tindak pidana atau salah satunya konten bermuatan perjudian, setelah ditemukan setelah itu langsung diadakan penelusuran dan proses lebih lanjut seperti pemanggilan, pemeriksaan, dan lain-lain.

Upaya Ketiga, Selain upaya diatas kepolisian repubik indonesia juga membuat sebuah website atau situs untuk melapor yang dapat dilakukan secara online seperti contohnya *Lapor.go.id*, *Patrolisiber* dan lain lain yang mana hal ini tentu diharapkan dapat membuat masyarakat menjadi lebih mudah untuk kemudian melaporkan adanya tinadk pidana yang kemudian ada disekitar mereka yang salah satunya juga tindak pidana siber atau mungkin juga *Cyber Gambling Endorsement* dan semacamnya, namun faktanya berdasarkan penelusuran dan juga penelitian penulis ternyata masyarakat sendiri masih banyak yang belum mengetahui keberadaan dari situs maupun website itu dan juga tidak tahu cara untuk melaporkannya, hal ini menurut penulis meruakan salah satu kelemahan kepolisian pula karena kurang adanya sosialisasi secara menyeluruh dan secara merata di seluruh lapisan masyarakat sehingga menyebabkan lemahnya eksistensi dari

program yang sebenarnya sangat visioner dan sangat baik tersebut.

Upaya Keempat, Selain itu upaya yang terakhir yang dijelaskan oleh narasumber penulis yakni kerjasama yang dilakukan antara kepolisian dengan Kemenkominfo karena kemenkominfo dalam hal ini memiliki akses pada seluruh server maupun jaringan internet indonesia yang mana kominfo dalam hal ini dapat melakukan pemblokiran pada situs-situs yang bermuatan tindak pidana agar tidak dapat diakses oleh jaringan dari indonesia atau diblokir secara permanen agar situs atau web tersebut menghilang. Hal ini dapat dilakukan oleh kominfo jika ada laporan atau permintaan pemblokiran situs dari kepolisian atau lembaga negara yang berwenang lainnya.⁹
Kendala Penegak Hukum Dalam Menangani Tindak Pidana Cyber Gambling Endorsement di Indonesia

Selain dari adanya upaya yang kemudian dilakukan oleh pihak kepolisian dan juga bekerjasama dengan lembaga-lembaga lain tentu disetiap adanya upaya atau rencana pasti memiliki adanya kendala atau kesulitan, dan dalam hal ini kendala yang penegak hukum atau dalam hal ini kepolisian sendiri hadapi dalam penegakan hukum tindak pidana *Cyber gambling Endorsement* sendiri.

Kendala pertama yaitu adanya keterbatasan alat atau software maupun hardware yang dapat digunakan sebagai pendukung penyelidikan maupun patroli atau dapat dikatakan teknologi yang dimiliki oleh kepolisian siber indonesia tidak sebagus atau sebanyak negara-negara lain, selain itu untuk membuktikan bahwa situs yang kemudian di *Endorse* oleh seseorang tersebut merupakan situs bermuatan perjudian juga cukup sulit terlebih jika

⁹ "Wawancara Dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber Polda Jatim," n.d. Pada tanggal 31 Maret 2021

ternyata keberadaan situs tersebut tidak didalam jaringan atau server indonesia atau tidak dibuat dari indonesia melainkan dari negara lain yang melegalkan perjudian, walaupun situs-situs tersebut berbahasa Indonesia sekalipun yang mana dapat disimpulkan pembuat dan konsumen situs tersebut adalah masyarakat indonesia namun kepolisian indonesia tidak dapat atau kesulitan untuk melakukan penegakan hukum karena pembuat atau lokasi web tersebut tidak di dalam jaringan Indonesia.

Kendala Kedua, Selain itu para pemain yang masuk atau menggunakan situs tersebut pun kebanyakan menyamarkan namanya dan juga lokasi dimana ia mengakses menggunakan berbagai cara seperti salah satunya menggunakan VPN sehingga tidak diketahui lokasi aslinya padahal hal semacam ini merupakan hal yang mudah jika di negara-negara lain untuk melacaknya namun pihak kepolisian Indonesia sendiri mengaku masih kesulitan untuk menembus hal semacam itu, faktanya saja jika kita tidak dapat mengakses salah satu web yang diblokir oleh indonesia tapi kita bisa dengan aman dan mudah mengaksesnya hanya dengan menggunakan VPN yang justru ada di dalam aplikasi *Play store* atau *App Store*. Hal inilah yang kemudian membuat *Endorsement* perjudian sulit untuk diusut karena apa yang mereka *Endorse* belum dapat dipastikan sebuah perjudian yang dilakukan di Jaringan Indonesia. Artinya jika situs yang di *Endorse* tersebut belum di usut tuntas oleh pihak kepolisian maka mereka yang melakukan *Endorse* pun tidak dapat di usut karena strategi penegakan untuk perjudian online menurut kepolisian haruslah di usut secara runtut mulai dari pemilik dan lain-lainnya yang berkaitan.

Kendala Ketiga, kemudian juga membuat lambatnya penegakan terhadap *Endorsement* perjudian karena lamanya proses penegakan yang

dilakukan oleh kepolisian yang akhirnya juga dapat membuat para *Endorser* kebanyakan sudah mulai men-*Takedown* konten mereka ketika dirasa sudah terancam atau sudah lama mereka *Upload* atau konten mereka sudah di *Takedown* oleh pihak sosial media dimana mereka meng-upload karena adanya laporan maupun karena pelanggaran pengguna. Dengan keadaan seperti itu akan menghilangkan bukti yang ada sehingga sulit bagi kepolisian untuk melacaknya dan lebih memilih mengusut situs dan pemilik situs beserta para pemainnya.

Kendala Keempat, juga terkait kesadaran dari masyarakat indonesia sendiri yang justru kebanyakan mengabaikan adanya konten bermuatan perjudian tersebut walaupun sering sekali mereka lihat dan bermunculan pada sosial media yang banyak dikunjungi oleh masyarakat karena merasa tidak merugikan mereka secara langsung maupun menurut mereka hal tersebut merupakan hal yang sudah biasa terjadi, hal tersebut juga menyebabkan sulitnya penegakan hukum karena mau bagaimanapun pihak pengek hukum tidak dapat bergerak sendiri tanpa adanya bantuan langsung dari masyarakat secara luas. Pengetahuan dari masyarakat kepada situs maupun web lapor online yang dimiliki kepolisian juga merupakan kendala nyata yang tentu sangat berdampak besar kepada minimnya laporan dari masyarakat terkait situs atau konten yang bermuatan perjudian seperti yang penulis juga jelaskan

Kendala Kelima, yakni sangat banyaknya konten-konten bermuatan perjudian atau dalam hal ini *Endorsement* yang dapat dilihat faktanya dalam sosial media instagram saja jika kita mencari tagar #judionline saja ada lebih dari 1 juta postingan foto maupun video *Endorsement* perjudian belum lagi yang ada pada sosial media lainnya atau situs lainnya. Hal tersebut tentu akan

membuat pihak penegak hukum menjadi sangat kesulitan untuk memproses atau menegakkan hukum yang ada karena terlalu banyaknya konten tersebut.¹⁰

Penutup

Berdasarkan Faktor penyebab dari tetap maraknya tindak pidana *Cyber Gambling Endorsement* sendiri terletak pada kesadaran dari masyarakat dan juga anggapan dari masyarakat tentang perjudian itu sendiri karena historis atau sejarah perjudian sendiri memang telah lama hidup berdampingan dan juga ikut berkembang bersama perkembangan kehidupan bermasyarakat di Indonesia yang berdampak masyarakat Indonesia akhirnya mengabaikan adanya konten-konten bermuatan perjudian di sekitar mereka, karena hal itulah pada akhirnya banyak bermunculan artis atau *Public Figure* yang kemudian melakukan *Endorsement* perjudian itu sendiri secara terang-terangan.

Upaya yang kemudian dilakukan oleh pihak penegak hukum yang dalam hal ini kepolisian memiliki dua upaya yaitu upaya preventif yang mana melakukan penyadaran ataupun kampanye guna menumbuhkan kesadaran dari masyarakat dengan berbagai cara secara offline maupun secara online sesuai dengan perkembangan jaman, berikutnya yaitu upaya represif yang dilakukan setelah adanya tindak pidana tersebut di antara lain upayanya adalah melakukan patroli siber guna menemukan secara langsung tindak pidana tersebut didalam jaringan maupun server Indonesia lalu juga membuat web atau situs lapor secara online yang dapat digunakan masyarakat untuk lebih mudah dalam melapor karena dilakukan secara online sehingga lebih cepat dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Adapun kendala yang juga terjadi dalam pelaksanaan upayanya yakni yang pertama keterbatasan teknologi yang dimiliki oleh pihak penegak hukum di Indonesia, lalu juga dipersulit dengan banyaknya situs perjudian yang banyak beredar di Indonesia merupakan situs berlokasi jaringan luar yang rata-rata di negara yang melegalkan perjudian dan juga pihak-pihak yang mengaksesnya melakukan *Protection* pada identitas maupun *Ip Address* mereka sehingga sulit untuk ditindaklanjuti dan hal ini yang membuat pada akhirnya para *Endorser* judi online menjadi leluasa untuk melakukan kegiatan mereka karena banyaknya pelaku atau *Endorser* di sosial media maupun situs yang ramai dikunjungi masyarakat, kendala berikutnya terletak pada prioritas kepolisian ternyata hanya pada pemilik atau pembuat situs dan juga pemain situs perjudian tersebut bukan pada *Endorser* nya karena pengusutan tentu perlu dilakukan secara menyeluruh dari akarnya yakni pembuat dan pemilik situs perjudian tersebut.

Daftar Pustaka

- Judhariksawan. *Pengantar Hukum Telekomunikasi*. Jakarta: Rajawali Press, 2005.
- Maskun. *Kejahatan Siber (CYBER CRIME): Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Michele, Jessica. "Pengertian Endorse, Endorse Adalah." <https://kumparan.com/sociabuzz-blog/pengertian-endorse-endorse-adalah/full>, n.d.
- Raharjo, Agus. *Qber Crime, Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Ctk. Perta. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002.
- <https://patrolisiber.id/statistic>. "Statistik Kejahatan Siber," n.d. <https://patrolisiber.id/statistic>.
- "Wawancara Dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber Polda Jatim," n.d.

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Imam Munadi M.Si, Panit 1 Unit 2 Subdit V Siber Polda Jatim, Pada tanggal 31 Maret 2021