

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

1. A. Faktor Penyebab Terjadinya Tindak Pidana Judi Online:

- 1) Kemajuan teknologi elektronik, khususnya dalam teknologi komunikasi dan komputersasi, telah mempengaruhi perkembangan perjudian online.
- 2) Faktor utama penyebab perjudian online adalah keinginan untuk menjadi kaya secara cepat tanpa usaha besar.
- 3) Faktor sosial dan ekonomi, seperti rendahnya status ekonomi dan kebutuhan meningkat, mendorong masyarakat untuk mencari jalan pintas melalui perjudian.
- 4) Tekanan teman, situasi lingkungan, kepercayaan akan keterampilan, dan obsesi terhadap kemenangan juga berkontribusi pada perilaku perjudian.

B. Faktor Akibat Tindakan Perjudian Dikatakan Sebagai Tindak Pidana:

- 1) Dampak sosial dari perjudian termasuk isolasi sosial, rusaknya hubungan keluarga, dan potensi permusuhan atau bahkan tindakan kekerasan.
- 2) Dampak ekonomi meliputi instabilitas keuangan, risiko broken home, dan peningkatan kemiskinan akibat kekalahan dalam perjudian.

C. Urgensi Muatan Tentang Perjudian Dalam Undang – Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik:

- 1) Mengatur perjudian dalam kerangka UU ITE memiliki beberapa alasan yang mencakup kontrol dan pencegahan, ketertiban publik, perlindungan konsumen, pengawasan transaksi keuangan, pendapatan negara, dan pencegahan penyalahgunaan oleh anak-anak.
 - 2) Regulasi perjudian juga membantu dalam mengatasi praktik penipuan, mendorong tanggung jawab sosial, mencegah penyalahgunaan oleh operator perjudian, dan menjaga etika dalam aktivitas perjudian.
 - 3) Penting untuk diingat bahwa regulasi perjudian online sangat penting untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh tindakan tersebut. Undang-undang dan peraturan yang jelas akan membantu pemerintah mengatasi masalah sosial, ekonomi, dan hukum yang terkait dengan perjudian online.
2. Terdapat sejumlah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam implementasi UU ITE pada kasus perjudian di pengadilan. Di bawah ini adalah beberapa poin yang telah dijelaskan:
- a) Pengumpulan Bukti Elektronik: Dalam kasus perjudian online, bukti elektronik seperti catatan transaksi dan komunikasi elektronik dapat menjadi penting dalam membuktikan pelanggaran. Jejak digital dan informasi elektronik lainnya juga dapat digunakan sebagai bukti dalam proses peradilan.
 - b) Penentuan Yurisdiksi: Pertanyaan mengenai yurisdiksi menjadi relevan jika tindakan perjudian melalui jaringan global. Pengadilan harus menentukan apakah kasus tersebut berada dalam yurisdiksi yang sesuai dengan hukum yang berlaku.

- c) Pelanggaran Terhadap UU ITE: UU ITE memiliki pasal-pasal yang melarang penyebaran informasi yang merugikan melalui teknologi informasi. Dalam kasus perjudian, tindakan semacam ini juga dapat menjadi pelanggaran UU ITE.
- d) Penalti dan Sanksi: UU ITE memiliki ketentuan mengenai penalti dan sanksi bagi pelanggaran. Pengadilan akan mempertimbangkan sanksi yang sesuai dengan tingkat pelanggaran dan dampak yang ditimbulkan.
- e) Aspek Teknis: Pengadilan perlu memahami aspek teknis terkait perjudian online, termasuk cara transaksi dilakukan, bagaimana platform perjudian beroperasi, dan lainnya.
- f) Pembelaan dan Bukti: Pihak yang terlibat dalam kasus perjudian mungkin memiliki pembelaan atau bukti yang perlu dipertimbangkan dalam persidangan.
- g) Pendidikan Masyarakat: Selain penegakan hukum, edukasi masyarakat tentang risiko perjudian online dan konsekuensi hukumnya juga penting.

Dan beberapa hambatan dan kendala dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online, termasuk keterbatasan anggaran, peningkatan modus kejahatan, dan kurangnya penguasaan teknologi informasi oleh penyidik. Terdapat pula penjelasan mengenai penggunaan metode perundang-undangan dalam menangani tindak pidana siber dan penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang melarang perjudian online.

Seluruh uraian tersebut memberikan gambaran yang komprehensif tentang isu hukum terkait regulasi informasi dan transaksi elektronik serta penanganan tindak pidana perjudian online dengan menggunakan kerangka hukum yang ada

Saran

1. Dapat dilihat bahwa faktor faktor mengapa orang melakukan tindak pidana perjudian online bukan hanya disebabkan oleh kemiskinan atau ketidakmampuan ekonomi Masyarakat,namun masih terdapat banyak factor lain,sehingga upaya pencegahan yang dapat dilakukan pemerintah atau aparat penegak hukum bukan hanya melalui penghapusan atau pemblokiran situs – situs judi yang setiap harinya dapat dibuat situs baru sehingga tindakan tersebut hanyalah perbuatan yang sia – sia,akan tetapi pemerintah dapat mencegah dengan upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat dan pemberian informasi dan Pendidikan mengenai bijak dalam penggunaan internet,serta peningkatan moral masyarakat agar dapat berpikir dan mencari cara yang lebih baik dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya
2. Sebaiknya aparat penegak hukum memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai jenis tindak pidana, baik yang termasuk dalam kategori konvensional maupun yang lebih modern. Perjudian, seperti yang diatur dalam KUHP, termasuk dalam kategori tindak pidana perjudian yang konvensional. Namun, tindak pidana perjudian yang diatur dalam UU ITE merupakan bentuk perjudian yang menggunakan teknologi informasi, menjadikannya tindak pidana perjudian dalam dimensi yang lebih modern.
3. Dalam hal ini, Penuntut Umum perlu memperhatikan ketentuan Pasal 143 ayat (2) KUHP yang mengatur syarat formil dan materiil dalam penyusunan surat dakwaan. Hal ini bertujuan agar perbuatan terdakwa

tidak salah diuraikan dalam dakwaan. Penuntut Umum juga harus berhati-hati dalam menerapkan asas-asas hukum pidana, seperti asas *lex specialis derogat legi generalis*. Ketika memberikan sanksi atau putusan, penerapan asas pidana minimum khusus juga sebaiknya lebih diperhatikan, terutama dalam hal pidana khusus yang sudah diatur secara rinci dalam undang-undang yang berlaku. Mengingat proses perumusan dan pengesahan undang-undang pidana melibatkan waktu, pemikiran, dan biaya yang besar, penting untuk memastikan bahwa undang-undang tersebut digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan legislasi pidana.

