

Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat

Daniel Hasianto Hendarto^{1*} Riska Sri Handayani²

^{1,2}Kajian Ilmu Kepolisian, Universitas Indonesia

Email: daniel.hasianto@gmail.com, Riska.handayani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pemolisian dalam pencegahan kejahatan perjudian online. Fokus penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik dan perkembangan tindak pidana perjudian online, faktor-faktor yang berkontribusi terhadap implementasi strategi pencegahan kejahatan tersebut di Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri, serta strategi pemolisian yang ideal dalam melakukan pencegahan kejahatan tersebut. Perspektif teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Situational Crime Prevention dan Teori Kemitraan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif, Pendekatan kualitatif lebih menekankan pada pemaknaan atau interpretasi suatu fenomena sosial, karena diperlukannya data yang detail dan mendalam agar lebih dapat memahami dan memaknai apa yang diteliti. Pada penelitian kualitatif yang akan dilakukan untuk melihat, memahami, dan menginterpretasikan fenomena social yang ada atau dialami secara menyeluruh. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasannya dalam upaya pencegahan kejahatan perjudian online, diperlukan pengembangan terkait berbagai strategi dan pendekatan dalam mencegah kejahatan tersebut, hal itu dikarenakan perkembangan perjudian online yang telah terjadi saat ini tidak dapat diimbangi dengan upaya pencegahan kejahatan yang dilakukan oleh Polri dan Lembaga Pemerintahan terkait.

Kata Kunci: Pencegahan, Siber, Perjudian

Abstract

This study aims to explore policing strategies in online gambling crime prevention. The focus of this paper is to identify the characteristics and development of online gambling crimes, factors that contribute to the implementation of these crime prevention strategies in the Directorate of Cyber Crime of the Indonesian National Police, as well as ideal policing strategies in preventing these crimes. The theoretical perspectives used in this study are Situational Crime Prevention theory and Partnership Theory. In this study the author uses qualitative research, The qualitative approach emphasizes more on the meaning or interpretation of a social phenomenon, because detailed and in-depth data is needed in order to better understand and interpret what is studied. In qualitative research that will be carried out to see, understand, and interpret social phenomena that exist or are experienced as a whole. The results of this study explain that in an effort to prevent online gambling crimes, development is needed related to various strategies and approaches in preventing these crimes, it is because the development of online gambling that has occurred today cannot be balanced with crime prevention efforts carried out by the National Police and related Government Institutions.

How to cite:	Daniel Hasianto Hendarto (2024) Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat, (5) 5
E-ISSN:	2722-5356
Published by:	Ridwan Institute

Keywords: *Prevention, Cyber, Gambling.*

Pendahuluan

Kemunculan sistem teknologi informasi yang lebih modern telah mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya, serta membawa manfaat besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia (Indiarma, 2023);(Bily Ahmad, 2022). Masyarakat mulai memanfaatkan teknologi informasi ketika melihat bahwa teknologi informasi dianggap sebagai media yang lebih efisien dibandingkan dengan metode konvensional (Sutirna, 2018);(Ananda, Amiruddin, & Rifa'i, 2017). Terbentuknya *cyberspace* ini merupakan sebuah konsekuensi dari adanya jaringan internet untuk menghubungkan masyarakat di dunia melalui komputer memunculkan komunitas didalamnya (Flew, Martin, & Suzor, 2019);(Fajriani, Sekarningrum, & Sulaeman, 2021). Penggunaan teknologi internet ini kemudian melahirkan komunitas virtual (*virtual community*) yang merupakan sebuah tempat dimana masyarakat dapat berkomunikasi dan belajar mengenai komunitasnya (Wahyono, 2019);(Yunita, 2018);(Adnan, 2021).

Perjudian Online di Indonesia dapat diklasifikasikan sebagai salah satu perwujudan dari *Cybercrime*, karena kejahatan tersebut terjadi di dalam ruang siber dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dirasakan oleh seluruh masyarakat dunia (Satrya, Nugroho, & Supolo, 2022);(Fatimah & Taun, 2023). Disamping itu kegiatan perjudian online juga telah dilarang secara tertulis oleh pemerintah Indonesia, melalui disahkannya Undang-undang No 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Penggunaan Teknologi Informasi yang cenderung lebih mudah menjadi disalahgunakan para pelaku kejahatan judi online untuk memberikan wadah bagi para korban untuk melakukan kegiatan perjudian secara online.

Sejauh ini praktik tindak pidana perjudian online telah menjalar didalam kehidupan Masyarakat, fenomena tersebut umumnya ditemukan dalam aktifitas-aktifitas yang terjadi di ruang siber, baik itu didalam platform-platform media sosial, hiburan, konten-konten digital, dan sampai masuk kedalam media pesan singkat dalam ranah privat (Hakim, Marini, & Basyarudin, 2024);(Sinaga, 2023). Tidak jarang juga ditemukan secara fisik pengguna atau pemain yang telah kecanduan untuk melakukan kegiatan perjudian online, mengakses website dan memainkan permainan judi online didalam ruang publik (Kudadiri, Najemi, & Erwin, 2023);(Kholifah, Astrella, & Jamaludin, 2024).

Walaupun sudah diterapkannya larangan dan peraturan dalam tingkat Undang-undang yang melarang keras kegiatan perjudian online, dan telah dilakukan proses penegakan hukum kepada para Pelaku atau pengelola website dan para pemain yang mengakses, namun faktanya aparat penegak hukum masih kesulitan untuk memberantas tindak pidana perjudian online (Mardiansyach, 2023). Ironisnya dari berbagai macam strategi dan upaya yang telah dilakukan Polri dalam proses penegakan hukum dan pencegahan kejahatan perjudian online selama ini, belum memberikan hasil

yang optimal (Setiadi & SH, 2017). Sebagai salah satu Lembaga Pemerintahan yang bertanggung jawab untuk melakukan Pencegahan Kejahatan dalam ranah digital, terkhusus terkait praktik perjudian online di Indonesia.

Kominfo sejauh ini telah melakukan pemutusan akses menuju website atau konten digital yang bermuatan judi online sebanyak 566.332 konten terhitung sepanjang 2018 hingga 22 Agustus 2022 (SP No 327/HM/KOMINFO/09/2023). Secara spesifik, Kementerian Komunikasi dan Informatika memblokir 84.484 konten perjudian online pada tahun 2018. Kominfo kemudian memblokir 78.306 konten perjudian online pada tahun 2022. Pada tahun 2019, website maupun konten yang telah diblokir mengalami peningkatan menjadi 80.305 pada tahun 2020. Selanjutnya untuk tahun 2021, jumlah konten yang diblokir mengalami peningkatan yang drastis menyentuh angka 204.917 konten. Sedangkan Kominfo telah memblokir 118.320 konten hingga Agustus 2022 (SP No 327/HM/KOMINFO/09/2023).

Perkembangan Tindak Pidana judi online yang terjadi di Indonesia menjadi sangat ekstrim ketika para pelaku yang mengelola aplikasi atau website perjudian online tersebut, sangat optimal dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan system informasi dan juga terlihat pada modus-modus operandi yang mereka gunakan telah jauh meninggalkan metode pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh aparat penegak hukum yang berwenang.

Penelitian terdahulu oleh Purnamasari (2021) penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang Peran Polres Magelang dalam menjaga keamanan dan Ketertiban Masyarakat di Masa Pandemi covid-19. Data primer yang diperoleh dari Undang-Undang, Peraturan Pemerintah, dan hasil dari wawancara dengan narasumber. Adapun data sekunder diperoleh dari buku ilmu hokum dan artikel jurnal yang membahas tentang keamanan dan ketertiban masyarakat. Berdasarkan penelitian di atas penulis menyimpulkan bahwa Polres Magelang kota ikut berperan penting dalam menjaga keamanan dan ketertiban Masyarakat dengan meningkatkan tingkat keamanan dan ketertiban di sektor masyarakat. Selain itu, peranan masyarakat yang sangat diperlukan untuk saling menjaga satu sama lain.

Hal itu terlihat dalam proses pendistribusian judi online didalam ruang siber, dimana para pelaku mampu untuk menerobos kebijakan Pengelola Sistem Elektronik beserta syarat dan ketentuan pada aplikasi, menembus system keamanan Penyelenggara Sistem Elektronik, dan bahkan mereka dapat melakukan peretasan pada website-website yang dikelola oleh pemerintah. Kesenjangan perkembangan yang terjadi antara pelaku tindak pidana perjudian online dengan aparat penegak hukum akan memberikan dampak yang negatif kepada kewanmanan dan ketertiban Masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pencegahan kejahatan siber terkait distribusi perjudian online di Indonesia dalam rangka mewujudkan keamanan dan ketertiban masyarakat. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana efektivitas langkah-langkah pencegahan yang telah diterapkan oleh pemerintah dan aparat penegak hukum dalam mengatasi kejahatan siber ini, serta apa saja tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Manfaat penelitian ini diharapkan mencakup:

memberikan rekomendasi kebijakan yang lebih efektif dalam pencegahan dan penanganan kejahatan siber terkait perjudian online, meningkatkan pemahaman publik mengenai risiko dan dampak negatif dari perjudian online, serta mendukung terciptanya lingkungan digital yang lebih aman dan tertib melalui kolaborasi antara berbagai pihak terkait, termasuk pemerintah, penegak hukum, dan masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan strategi dan kebijakan yang lebih baik dalam upaya mewujudkan keamanan dan ketertiban masyarakat dari ancaman kejahatan siber.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif, Pendekatan kualitatif lebih menekankan pada pemaknaan atau interpretasi suatu fenomena sosial, karena diperlukannya data yang detail dan mendalam agar lebih dapat memahami dan memaknai apa yang diteliti. Pada penelitian kualitatif yang akan dilakukan untuk melihat, memahami, dan menginterpretasikan fenomena social yang ada atau dialami secara menyeluruh.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif merupakan hasil dari seleksi produksi data linguistic atau visual yang digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan secara empiris suatu fenomena; kondisi social; pengalaman subjektif dan objektif; serta proses pembuatan makna lainnya dengan menggunakan satu atau beberapa metode. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan cara: (1) Virtual Etnografi; (2) wawancara tidak terstruktur dan, (3) studi literatur.

Hasil dan Pembahasan

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, termasuk dalam hal hiburan dan perjudian. Perkembangan internet telah membuka pintu bagi industri perjudian untuk berekspansi secara signifikan, menghadirkan berbagai jenis permainan dan kesempatan taruhan yang dapat diakses dengan mudah dari kenyamanan rumah. Maraknya penyebaran situs-situs dan aplikasi perjudian semakin memudahkan para pengguna untuk memanfaatkan, mengakses dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk melakukan kegiatan perjudian di dalam situs-situs maupun aplikasi tanpa harus melakukan usaha untuk melakukan perjalanan ke tempat-tempat perjudian (casino), karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti melalui internet.

Berkembangnya situs-situs dan aplikasi perjudian online ini salah satunya tidak terlepas dengan maraknya iklan-iklan penawaran perjudian online di internet dan konten-konten didalam media sosial yang disisipkan muatan perjudian online, dimana hal tersebut memberikan kemudahan bagi kalangan penjudi maupun masyarakat pada umumnya untuk mengakses segala bentuk permainan judi online.

A. Jenis-Jenis Tindak Pidana Perjudian Online

Perjudian online memiliki berbagai macam permainan yang dapat diakses oleh pemain melalui platform online. Berbagai jenis perjudian menawarkan variasi dan hiburan kepada pemain. Dengan memiliki banyak pilihan permainan, pemain dapat mencoba berbagai pengalaman perjudian yang berbeda dan tetap terhibur dalam jangka waktu yang lebih lama. Persaingan antar operator perjudian mendorong inovasi dan diversifikasi dalam jenis perjudian yang ditawarkan.

1. Sports Betting

Sport betting atau taruhan olahraga adalah cara yang populer yang digunakan untuk memasang taruhan pada hasil dari suatu pertandingan olahraga melalui layanan taruhan yang disediakan oleh pengelola website judi online. Proses taruhan olahraga biasanya melibatkan pemilihan tim atau peserta yang dianggap akan menang atau kalah dalam suatu pertandingan. Pemain kemudian memasang taruhan dengan cara memilih salah satu opsi taruhan, seperti pemenang langsung (straight bet), handicap, over/under, atau taruhan prop (prop bets) yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari pertandingan, seperti skor akhir, jumlah gol, atau penampilan individu.

2. Casino Style Game

Casino Style Game atau permainan meja kasino adalah jenis-jenis permainan yang membutuhkan strategi-strategi yang matang dalam memainkan permainan. Permainan casino-style ini tersedia di berbagai situs judi online dan aplikasi perjudian, memungkinkan pemain untuk menikmati pengalaman kasino tanpa harus pergi ke kasino fisik

3. Bingo

Bingo adalah permainan yang melibatkan pemilihan nomor secara acak dan mencocokkannya dengan nomor yang terdapat pada kartu bingo yang dimiliki oleh para pemain. Setiap kartu bingo memiliki sejumlah kotak yang diisi dengan angka yang dipilih secara acak. Tujuan pemain adalah untuk mencocokkan pola tertentu dari nomor yang dipanggil dengan nomor yang terdapat pada kartu bingo mereka.

4. Lotteries

Lotteries atau lotre adalah bentuk perjudian di mana pemain membeli tiket lotre dengan harapan memenangkan hadiah uang atau barang. Dalam lotre, pemain memilih sejumlah angka atau kombinasi angka yang mereka yakini akan diundi, dan mereka memasang taruhan dengan membeli tiket lotre yang berisi pilihan mereka.

5. Toto Gelap (Togel)

Judi togel, atau sering disebut sebagai "toto gelap", adalah bentuk perjudian yang melibatkan pemilihan angka atau kombinasi angka tertentu untuk dipertaruhkan. Istilah "togel" sendiri berasal dari singkatan dari "toto gelap", yang populer di Indonesia dan beberapa negara lain di Asia Tenggara. Pemasaran konten dalam konteks perjudian online adalah seni komunikasi, tanpa penjualan langsung. Pemasaran konten didasarkan pada investasi pada audiens yang mencerahkan

Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat

dengan tujuan agar pemain selalu diperbarui dengan tren baru, perkembangan, kampanye interaksi, dan materi komunikasi, yang memungkinkan pemain untuk menganggap diri mereka sebagai pelanggan, bukan pembeli.

B. Pemanfaatan Media Sosial dalam Distribusi Perjudian Online di Indonesia

Pemasaran konten dalam konteks perjudian online adalah seni komunikasi, tanpa penjualan langsung. Tujuan utama pemasaran ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dengan audiens dengan cara yang dinamis dan menarik secara visual dengan mendemonstrasikan materi video yang relevan dan sesuai merek yang terkait dengan layanan dan produk platform atau situs web. Pemasaran media sosial dalam konteks perjudian online adalah bentuk komunikasi dengan pelanggan melalui platform media sosial untuk tujuan pemasaran dan bisnis. Pemasaran media sosial adalah alat pemasaran yang ampuh, yang membantu operator perjudian online mencapai pengakuan dan popularitas di antara audiens yang ditargetkan, mempromosikan acara perjudian, dan meningkatkan keuntungan.

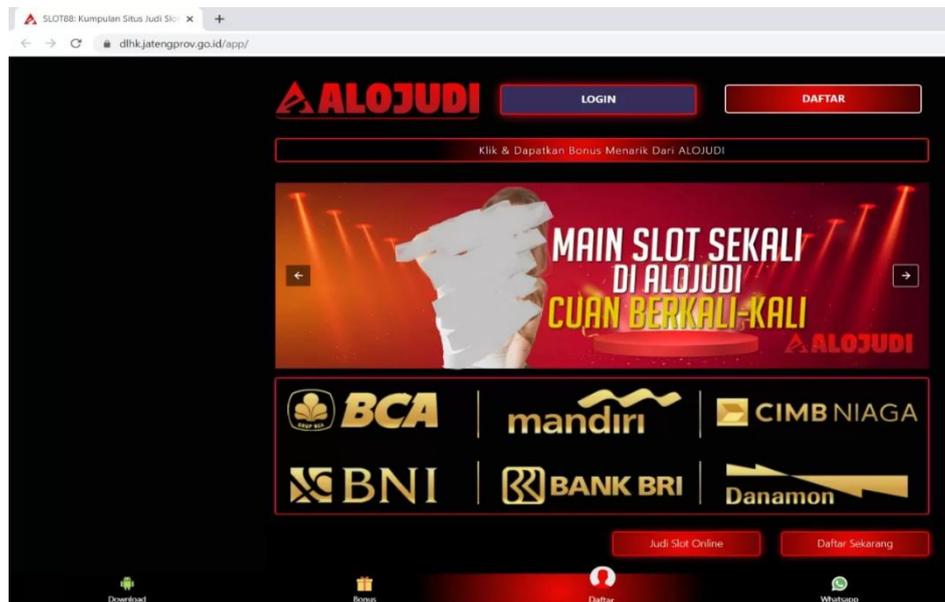


Gambar 1. Perjudian Media Sosial Instagram

Perusahaan perjudian online membuat gambar dan postingan video yang menarik secara visual untuk memamerkan layanan mereka. Biasanya, iklan Instagram yang paling sering digunakan oleh operator perjudian online adalah postingan gambar, video, atau cerita. Postingan gambar terdiri dari deskripsi acara olahraga yang akan datang dengan menyebutkan koefisien taruhan, promosi baru yang akan datang, pengingat tentang promosi yang sudah ada, bonus selamat datang atau isi ulang, permainan kasino, atau hasil acara jackpot dengan teks yang singkat dan menarik. Postingan dan cerita video terdiri dari hasil olahraga, video hiburan, yang menampilkan aspek kompetitif dan mendebarkan dari perjudian, testimoni dari pengguna yang telah mengalami kesuksesan di platform, dan video yang divisualisasikan yang menampilkan keseruan dan potensi kemenangan yang terkait dengan penawaran.

C. Web Defacement Dalam Perjudian Online di Indonesia

Web defacement merupakan suatu serangan pada website yang mengubah tampilan asli atau konten dari sebuah website. Pelaku serangan web defacement disebut sebagai defacer. Web defacement seringkali dimanfaatkan untuk menguji kemampuan defacer dan sebagai tindakan vandalisme elektronik. Web defacement dapat juga dimanfaatkan untuk kepentingan agenda politik, karena dapat menurunkan reputasi atau kredibilitas dari pihak tertentu. Serangan web defacement dapat dilakukan dengan memanfaatkan sebuah kelemahan dari sistem sehingga memungkinkan pelaku memiliki akses masuk hingga ke server dan memiliki kewenangan untuk mengganti atau menghapus konten suatu website.



Gambar 2. Perjudian di Laman Web

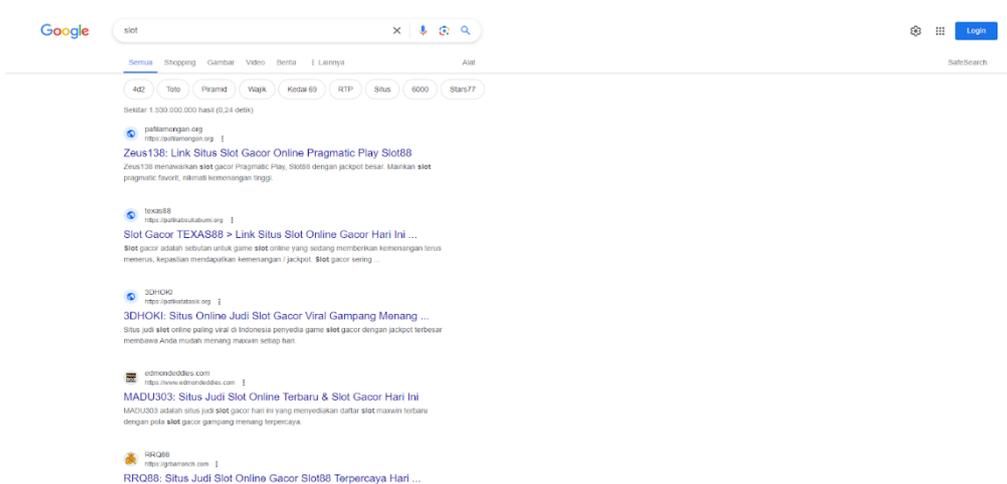
Terdapat berbagai metode untuk melakukan web defacement, cara yang sering dijumpai yaitu eksploitasi pada kerentanan plugins framework dan SQL Injection yang memungkinkan akses administratif. Salah satunya yang peneliti temukan yaitu terjadinya web defacement pada website pemerintah dengan domain dlhk.jatengprov.go.id. Website pemerintah tersebut telah dirubah keseluruhan tampilannya oleh pengelola situs judi online, sehingga tampilan website asli tidak muncul didalam domain. Para pelaku biasanya melakukan hal tersebut dengan cara Pemindaian Situs Web dimana, Penyerang melakukan pemindaian terhadap situs web untuk mencari celah keamanan atau kerentanan yang dapat dieksploitasi. Ini dapat melibatkan penggunaan alat pemindaian otomatis atau manual untuk menemukan kerentanan dalam perangkat lunak atau konfigurasi situs web.

D. Black Hat SEO dalam Perjudian Online di Indonesia

Black Hat SEO adalah strategi SEO yang bertentangan dengan pedoman search engine untuk menaikkan peringkat website. Berbagai cara dilakukan untuk

Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat

memanipulasi algoritma search engine, salah satunya menggunakan terlalu banyak keyword yang tak relevan (*keyword stuffing*). Website yang menggunakan Black Hat SEO biasanya berakhir mendapatkan penalti dari search engine dan berakibat kehilangan pengunjung. Karena itu sangat tidak disarankan menggunakan strategi SEO ini.



Gambar 3. Perjudian Laman SEO

Situs web yang teridentifikasi ini berfungsi sebagai saluran untuk meningkatkan peringkat dan SEO situs web yang terkait dengan perjudian online, yang sering kali beroperasi secara diam-diam dengan kedok domain .go.id yang sah. Dengan menggunakan teknik pengkodean HTML yang canggih untuk mengaburkan URL terkait perjudian online, situs web ini membuatnya hampir tidak terlihat oleh pengunjung biasa. Selain itu, terdapat keterkaitan yang signifikan antara situs-situs web ini dengan domain .go.id lainnya, yang mengindikasikan adanya potensi kompromi melalui pembuatan jalur atau direktori baru untuk meningkatkan peringkat dan SEO situs web yang berhubungan dengan perjudian online. Beberapa situs web ini bahkan menyediakan tautan ke situs perjudian online asing.

E. Strategi Pencegahan Kejahatan Perjudian Online di Indonesia

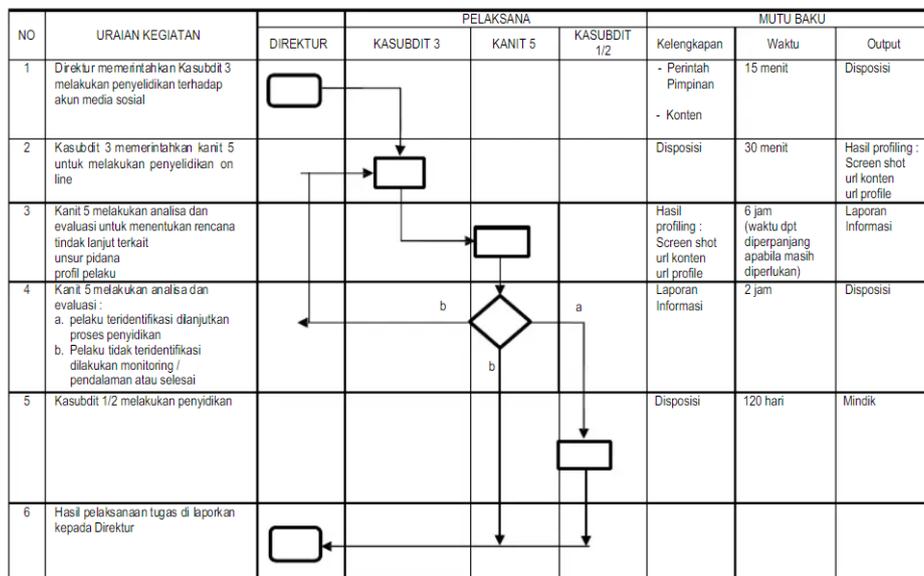
Dalam masalah perjudian online di Indonesia, pelaku kejahatan yang dimaksud adalah para pengelola website beserta setiap karyawan yang bekerja dalam website tersebut, dan untuk target yang dijadikan sasaran adalah para pemain judi online yang aktif serta para pengguna internet yang dikategorikan sebagai calon pemain. Salah satu upaya yang telah dilakukan Dittipidsiber yaitu melakukan pengawasan secara formal melalui teknik patroli siber.

Tujuan utama dilakukannya pengawasan formal adalah untuk menimbulkan efek penggentar terhadap pelaku kejahatan karena resiko tertangkapnya menjadi tinggi. Salah satu implementasi dari penerapan strategi ini yaitu berupa metode Patroli Siber yang dijalankan oleh Subdit 3 Dittipidsiber Bareskrim Polri. Patroli Siber merupakan salah satu upaya pencegahan kejahatan dalam menekan angka pendistribusian judi online di Indonesia. Metode ini dilakukan melalui perangkat digital untuk dapat

mendeteksi sedini mungkin konten-konten atau website yang bermuatan unsur perjudian online.

Untuk memantau ruang siber, polisi juga melakukan patroli di lingkungan siber yang dilakukan dengan melihat apakah terdapat perilaku yang terindikasi sebagai tindak pidana atau tidak. Selain melakukan patroli secara formal, dalam hal ini Dittipidsiber Bareskrim Polri juga menyediakan situs pelayanan masyarakat yang dapat digunakan untuk melaporkan tindak kejahatan siber serta berbagi informasi seputar kejahatan siber kepada masyarakat.

Sehingga masyarakat dapat teredukasi dengan baik dan meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap ancaman akan kejahatan siber. Kegiatan patroli siber atau *Cyber patrol* yang dilakukan oleh tim pasukan siber yaitu dengan cara memantau dan melakukan pelacakan terhadap segala aktivitas di dunia maya melalui berbagai media sosial. Berikut merupakan gambaran mekanisme operasional Subdit 3 Unit 4 Dittipidsiber Bareskrim Polri dalam menjalankan Patroli Siber.



Gambar 4. Patroli Siber

Sumber: Subagopsnal Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri

Dalam data yang telah peneliti peroleh dan kaitannya dengan distribusi judi online di Indonesia, upaya pencegahan kejahatan perjudian online yang telah dilakukan oleh Dittipidsiber Bareskrim Polri diimplementasikan melalui patroli siber dan pemanfaatan media sosial. Meskipun teknologi selalu menjadi komponen integral dari operasi dan strategi kepolisian, perangkat media sosial merupakan kelompok sumber daya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang baru-baru ini berdampak pada praktik penegakan hukum di banyak negara. Sementara itu dalam pemanfaatan media sosial Dittipidsiber Bareskrim Polri sejauh ini telah memanfaatkan media sosial sebagai salah satu sarana dalam melakukan upaya pencegahan kejahatan, yaitu melalui akun-akun media sosial sebagai berikut:

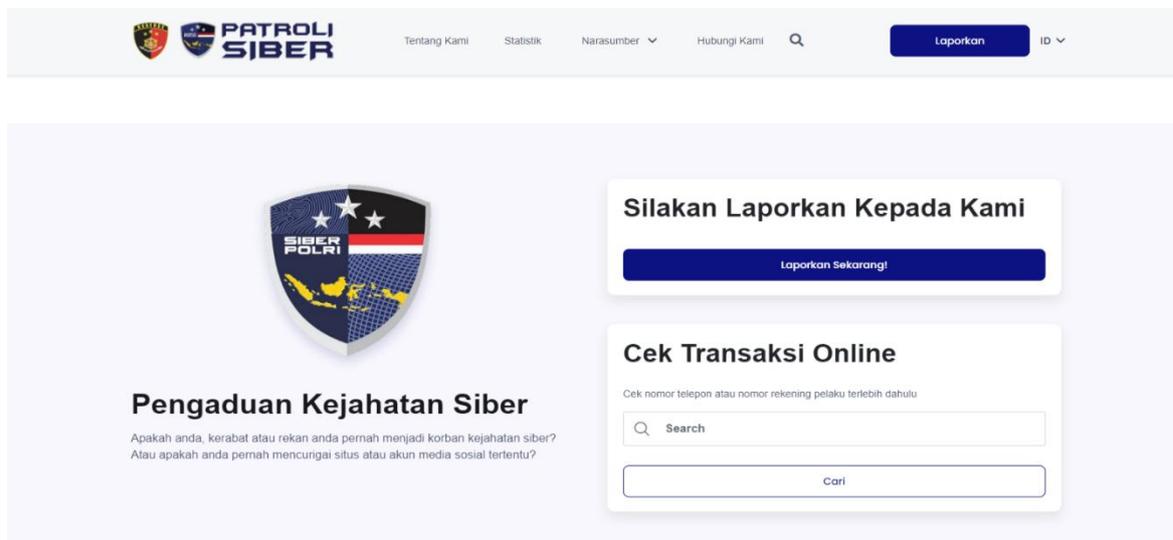
Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat

Tabel 1. Akun Media Sosial

Platform	Nama Akun
Akun Youtube	@SIBERTV
Akun Instagram	@CCICPOLRI
Akun Twitter / X	@CCICPOLRI
Akun Facebook	Direktorat Tindak Pidana Siber
Website Resmi	Patroli Siber (https://patrolisiber.id)

Sumber: Subagopsnal Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri

Melalui akun-akun tersebut sejauh ini para satuan unit dari Dittipidsiber Bareskrim Poli kian gencar dalam menyemarakkan seruan pemberantasan untuk tidak pidana siber di Indonesia. Selanjutnya, Dittipidsiber juga melakukan pemantauan internet untuk melihat pola perilaku yang mengarah pada tindak pidana, yang mana jika ditemukan akan segera dibuatkan laporan polisi. Semua hasil temun dari patroli siber ini akan diverifikasi dan diklarifikasi kembali unsur-unsur pidananya sebelum dilakukan penindakan.



Gambar 5. Laman Web patrolisiber.id
Sumber: halaman depan website patrolisiber.id

Kemudian, seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, Dittipidsiber memiliki situs patrolisiber.id yang merupakan sebuah wadah bagi masyarakat untuk melaporkan kasus kejahatan siber. Didalam situs ini juga dijelaskan bahwa laporan yang dibuat melalui situs ini tidak secara otomatis menjadi laporan polisi. Selain dapat melaporkan kasus kejahatan siber, dalam situs tersebut masyarakat juga dapat mencari informasi terkait kejahatan siber, berita, dan pedoman untuk menggunakan internet secara aman yang dipublikasikan oleh Dittipidsiber.

F. Kerja Sama Antar Lembaga dalam Upaya Pencegahan Distribusi Judi Online di Indonesia

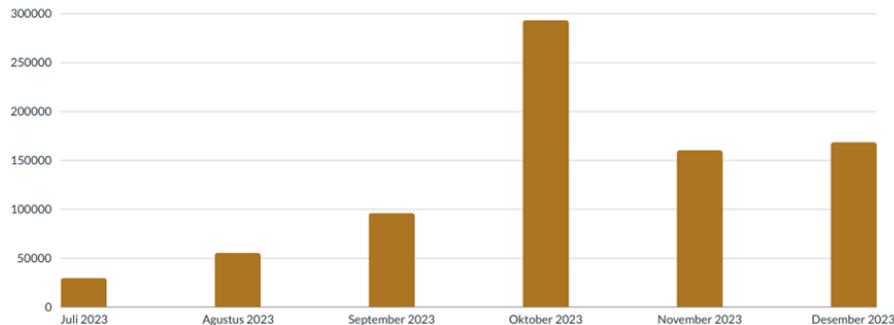
Melakukan pencegahan kejahatan dalam ruang siber dengan turut mengikutsertakan lembaga-lembaga terkait yang memiliki kewenangan, merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi kejahatan siber di Indonesia terkhusus Perjudian Online. Secara etimologi kerja sama berasal dari bahasa Inggris “Cooperation” yang memiliki arti Kerjasama. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kerja sama diartikan sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (Lembaga, pemerintah, dan sebagainya) untuk mencapai tujuan bersama. Dalam membahas pencegahan kejahatan perjudian online di Indonesia, instansi Polri perlu melibatkan kerja sama dengan lembaga pemerintahan terkait.

Peraturan Kapolri Nomor 12 Tahun 2014 menjelaskan bahwa dalam menjalankan tugas pokok sebagai anggota Polisi, kerja sama dibutuhkan untuk dapat mengoptimalkan tugas dan tanggung jawabnya individu sebagai anggota Polri, antara lain: 1) Komunikasi intensif, yaitu komunikasi dua arah yang dilakukan secara terus-menerus antara petugas Polisi dengan Masyarakat/komunitas melalui pertemuan langsung maupun tidak langsung, dalam rangka membahas keamanan dan ketertiban. 2) Kemitraan, yaitu kerja sama yang konstruktif antara petugas Polri dengan Masyarakat/komunitas dalam rangka pemecahan masalah nasional. 3) Hubungan personal, yaitu pendekatan Polri kepada komunitas yang lebih menguntungkan hubungan pribadi dari pada hubungan formal/birokratis dengan tetap berpedoman pada etika profesi Polri.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, kerja sama yang dilakukan oleh instansi Polri melalui rapat koordinasi dan pertemuan terbatas yang diselenggarakan serta korespondensi surat resmi untuk melakukan pertukaran informasi dan data yang dibutuhkan. Pertukaran informasi dan data ini sangat dibutuhkan dalam melakukan penyelidikan dan penyidikan terkait distribusi perjudian online. Kerja sama lainnya yang dilakukan juga terkait koordinasi dengan Kominfo untuk melakukan pemblokiran, serta koordinasi dengan Otoritas Jasa Keuangan dan PPATK untuk mengidentifikasi dan melakukan pemblokiran transaksi perjudian online.

Selain itu dari hasil penyidikan atau pemantauan yang dilakukan, Ditipsiber dapat memberikan rekomendasi dan berkoordinasi dengan Kominfo untuk melakukan pemblokiran situs atau konten yang bermuatan unsur perjudian online. Ditipsiber memiliki grup terintegrasi berisikan lembaga penegak hukum terkait dan Kominfo agar dapat melakukan koordinasi dengan cepat. Kominfo nantinya akan memberikan penilaian terhadap rekomendasi yang diberikan dan yang melanggar tentunya akan diblokir atau di-takedown. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kemenkominfo, ditemukan bahwasannya Kemenkominfo telah gencar melakukan pemblokiran dalam periode Juli 2023–Desember 2023 dengan data sebagai berikut:

**PENANGANAN KONTEN PERJUDIAN ONLINE
KOMINFO PERIODE
JULI 2023 - DESEMBER 2023**



SIARAN PERS NO. 01/HM/KOMINFO/01/2024

Gambar 6. Penanganan Konten Judi

Menurut data dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, dari 17 Juli 2023 hingga 30 Desember 2023, jumlah total konten judi online yang ditangani mencapai 805.923 konten. Sementara itu jumlah konten judi online yang diblokir pada periode 17 hingga 31 Juli 2023 adalah 30.013 konten, sementara pada periode 1 hingga 31 Agustus 2023 mencapai 55.846 konten, pada periode 1 hingga 30 September 2023 sebanyak 96.371 konten, dan periode 1 hingga 31 Oktober 2023 mencapai jumlah tertinggi, yaitu 293.665 konten.

Selain bekerja sama dengan Kominfo salah satu upaya Dittipidsiber Bareskrim Polri untuk memberantas dan melakukan pencegahan terkait perjudian online di Indonesia, yaitu dengan bekerja sama dengan PPAATK, Otoritas Jasa Keuangan untuk memberikan batasan atas setiap kegiatan transaksi yang memiliki indikasi dengan kegiatan perjudian online. Berdasarkan data yang peneliti peroleh dalam periode Oktober 2023 sampai dengan Desember 2023 dari siaran pers Otoritas Jasa Keuangan dengan nomor registrasi SP171/GKPB/OJK/XI/2023.

Otoritas Jasa Keuangan dan lembaga perbankan telah melakukan upaya pencegahan distribusi perjudian online melalui pemblokiran rekening bank, yang terindikasi turut terlibat dalam kegiatan distribusi Judi Online di Indonesia. Dari Upaya tersebut tercatat Otoritas Jasa keuangan telah menginstruksikan lembaga perbankan untuk memblokir lebih dari 4.000 rekening bank. Instruksi tersebut juga disertai dengan pengembangan sistem harus dimiliki lembaga perbankan, untuk mampu melakukan profiling para pelaku perjudian online, sehingga dapat mengidentifikasi sejak dini aktifitas perjudian online dan melakukan pemblokiran rekening secara mandiri.

G. Analisis Penerapan Situational Crime Prevention dalam Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia

Tabel 2. Penerapan Situational Crime Prevention

No.	Indikator SCP	Impelemntasi Pada Perjudian Online	Kelebihan	Kekurangan
1	<i>Deflecting Offender</i>	Pemblokiran dan penutupan akses terhadap situs atau website	Memutus akses masyarakat terhadap situs-situs perjudian, sehingga masyarakat jauh dari kegiatan perjudian online.	Produksi Situs sangat mudah perjudian dan dalam waktu yang singkat, tidak seimbang dengan pemblokiran yang dilakukan
2	<i>Formal Surveillance</i>	Patroli Siber	Membatasi ruang gerak para pelaku perjudian online, melalui pemantauan konten-konten di internet	Konten-konten memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dapat memanipulasi sistem pada aplikasi
3	<i>Target Removal</i>	Pemblokiran rekening Bank yang terindikasi sebagai pelaku perjudian online	Mengurangi keinginan para pelaku, karena terdapat pembatasan atas operasional bisnis mereka	Transaksi tidak hanya terjadi melalui Sistem Perbankan, melainkan melalui Sistem Pembayaran Elektronik lainnya
4	<i>Reducing Temptation</i>	Pemanfaatan Media Sosial dalam meningkatkan literasi digital masyarakat	Meningkatkan pemahaman masyarakat terkait bahaya dan dampak negatif dari perjudian online	Kampanye promosi perjudian online sangat masif didalam beberapa platform media sosial
5	<i>Rule Setting</i>	Perumusan peraturan perundang-undangan terkait perjudian online	Menghilangkan keinginan para pelaku, dikarenakan besarnya kemungkinan tertangkap, dan beratnya hukuman yang akan diterima	Belum diterapkan kedalam setiap Penyelenggara Sistem Elektronik di Indonesia dan beberapa pelaku berada di luar yurisdiksi Indonesia
6	<i>Facilitating Compliance</i>	Penyediaan sarana <i>Whistleblowing</i> terkait tindak pidana perjudian online	Memperudahkan Masyarakat untuk melakukan laporan tentang tindak kejahatan perjudian online	Kurangnya sosialisasi dan kurang diminati masyarakat sehingga tidak maksimal

1. Deflecting Offenders

Deflecting offender atau menghalau pelaku adalah salah satu strategi yang dilakukan dalam metode pencegahan situasional. Strategi ini merupakan tahapan dalam menjauhkan pelaku kejahatan sejauh mungkin dengan target yang menjadi sasarannya. Dalam masalah perjudian online di Indonesia, pelaku kejahatan yang dimaksud adalah para pengelola website beserta setiap karyawan yang bekerja dalam website tersebut, dan untuk target yang dijadikan sasaran adalah para pemain judi online yang aktif serta calon pemain. Strategi deflecting offender yang telah diterapkan oleh Ditipidsiber Bareskrim Polri yang bekerja sama dengan Kementrian Komunikasi dan Informatika dalam rangka melakukan pemblokiran dan penutupan akses terhadap situs atau website yang menyediakan wadah untuk bermain judi online.

2. Formal Surveillances

Merupakan pencegahan kejahatan dengan melakukan pengawasan terhadap suatu kawasan yang dilakukan oleh pihak kepolisian ataupun petugas keamanan. Tujuan utama dilakukannya pengawasan formal adalah untuk menimbulkan efek penggentar terhadap pelaku kejahatan karena resiko tertangkapnya menjadi tinggi. Salah satu implementasi dari penerapan strategi ini yaitu berupa metode Patroli Siber yang dijalankan oleh unit Dittipidsiber Bareskrim Polri. Patroli Siber ini dilakukan melalui perangkat digital untuk dapat mendeteksi sedini mungkin konten-konten atau website yang bermuatan unsur perjudian online.

3. Target Removal

Target removal dalam konteks pencegahan kejahatan situasional merujuk pada strategi untuk mengurangi peluang terjadinya kejahatan dengan menghilangkan atau mengurangi objek atau situasi yang menjadi target para pelaku kejahatan. Tujuannya adalah untuk membuat lingkungan lebih tidak menarik atau lebih sulit bagi para pelaku kejahatan untuk melancarkan tindakan kriminal, sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan aksesibilitas terhadap platform perjudian online, dan menghambat kemampuan para pelaku kejahatan untuk melanjutkan kegiatan mereka.

Dalam hal ini salah satu upaya Dittipidsiber Bareskrim Polri yaitu bekerja sama dengan PPATK, Otoritas Jasa Keuangan dan Lembaga Perbankan, untuk melakukan pemberantasan distribusi judi online di Indonesia. Hal tersebut dilakukan melalui pemblokiran rekening bank yang terindikasi berkaitan dengan praktik perjudian online, serta melakukan profiling terhadap para pelaku atas setiap transaksi yang menunjang kegiatan bisnis perjudian online tersebut.

4. Reducing Temptation

Reducing temptation Merupakan pengurangan keinginan seseorang untuk melakukan tindak kejahatan dan mencegah niat seseorang untuk menjadi pelaku kejahatan. Reducing temptation dalam konteks pencegahan perjudian online mengacu pada upaya untuk mengurangi atau menghilangkan daya tarik atau godaan yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online. Ini termasuk langkah-langkah untuk membatasi aksesibilitas, mengurangi promosi, dan meningkatkan kesadaran akan risiko perjudian.

Dalam era digital yang terus berkembang, pemanfaatan media sosial oleh kepolisian telah menjadi suatu keharusan. Media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan platform lainnya, telah membuka peluang baru bagi lembaga penegak hukum untuk berkomunikasi dengan masyarakat secara lebih efektif. Ada beberapa alasan kuat mengapa kepolisian harus memanfaatkan media sosial. Pertama-tama, media sosial memungkinkan polisi untuk menyebarkan informasi dengan cepat dan luas. Informasi ini mencakup perkembangan situasi, tindakan yang harus diambil oleh masyarakat, dan arahan penting.

Dengan memanfaatkan media sosial, polisi dapat memastikan bahwa pesan-pesan ini mencapai publik dengan cepat. Selain itu, media sosial memungkinkan

interaksi langsung antara polisi dan masyarakat. Ini menciptakan peluang untuk menerima laporan atau tips dari warga seputar kejadian yang mencurigakan atau informasi yang relevan dengan penegakan hukum.

5. Rule Setting

Merupakan satu hal yang penting dalam pencegahan kejahatan situasional yang bertujuan menghapuskan ambiguitas setiap perilaku seorang dengan menggunakan prosedur yang diterapkan dalam suatu lingkungan. Fenomena perjudian online merupakan suatu gambaran tindak pidana siber yang memiliki karakteristik unik dan berbeda dengan perbuatan tindak pidana lainnya. Pencegahan kejahatan dalam perjudian online melibatkan berbagai aturan dan langkah-langkah untuk mencegah aktivitas ilegal dan penyalahgunaan dalam industri perjudian daring, seperti yang telah dilakukan pemerintah yaitu dengan mengeluarkan aturan yang melarang adanya kegiatan perjudian online di Indonesia melalui Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Selain Pemerintah dalam hal pencegahan kejahatan perjudian online juga membutuhkan peran Stakeholder dalam hal ini yaitu para Pengelola Sistem Elektronik untuk menetapkan kebijakan seperti: syarat dan ketentuan pengguna, kebijakan privasi dan pedoman komunitas dalam setiap platform media sosial. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk membatasi ruang gerak para pelaku sehingga pendistribusian judi online dapat ditekan semaksimal mungkin.

6. Facilitating Compliance

Merupakan penyediaan fasilitas publik yang dapat mencegah terjadinya pelanggaran aturan atau pencegahan kejahatan. Dalam pencegahan kejahatan perjudian online merujuk pada upaya untuk memudahkan dan mendorong para pelaku industri perjudian online untuk mematuhi aturan dan regulasi yang berlaku dalam rangka pencegahan aktivitas ilegal atau penyalahgunaan dalam perjudian daring. Dalam hal ini strategi tersebut diimplementasikan oleh Polri dan Kominfo melalui website-website yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk melaporkan, temuan-temuan diruang digital yang memiliki muatan perjudian online.

Pemanfaatan Teknologi melalui Whistleblowing System, Menerapkan solusi teknologi seperti perangkat lunak kepatuhan (compliance software) yang dapat membantu dalam pemantauan dan pelaporan aktivitas yang mencurigakan, serta memfasilitasi proses verifikasi identitas dan kepatuhan KYC (*Know Your Customer*). Sehingga sasaran utamanya yaitu untuk menciptakan ruang siber yang aman dan tertib serta dapat mewujudkan masyarakat yang produktif dan sejahtera.

Kesimpulan

Dari penelitian berjudul Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online Di Indonesia Dalam Rangka Mewujudkan Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa Pelaku perjudian online di Indonesia memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti media sosial, Web Defacement, dan Black Hat SEO, yang sulit diimbangi oleh upaya pencegahan kejahatan dari pihak berwenang seperti Dittipidsiber Bareskrim Polri dan lembaga pemerintahan lainnya. Meskipun Dittipidsiber Bareskrim Polri telah bekerja sama dengan Kominfo dan OJK untuk melakukan upaya pencegahan, seperti patroli siber, pemutusan akses, dan pemblokiran rekening bank, namun masih banyak kekurangan dalam penerapan Situational Crime Prevention. Kekurangan tersebut termasuk belum terbentuknya satuan khusus untuk memberantas perjudian online, kurangnya kerja sama dengan pengelola media sosial, dan kurangnya kampanye sosial anti perjudian online secara massif.

BIBLIOGRAFI

- Adnan, Ibrahim. (2021). Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 7(2), 678–686.
- Ananda, Rusydi, Amiruddin, Amiruddin, & Rifa'i, Ed Muhammad. (2017). *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Bily Ahmad, Gigih Forda. (2022). Penilaian Tata Kelola Teknologi Informasi (IT Governance) Berdasarkan COBIT 5 Dengan Fokus Subdomain Deliver, Support and Service 01 (Studi Kasus: Bank XYZ). *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 50. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2157>
- Fajriani, Suci Wahyu, Sekarningrum, Bintarsih, & Sulaeman, Munandar. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja (Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation). *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 23(1), 63–78.
- Fatimah, Siti, & Taun, Taun. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231.
- Flew, Terry, Martin, Fiona, & Suzor, Nicolas. (2019). Internet regulation as media policy: Rethinking the question of digital communication platform governance. *Journal of Digital Media & Policy*, 10(1), 33–50.
- Hakim, Ardiyansyah Iqbal, Marini, Yushita, & Basyarudin, Basyarudin. (2024). Penegakan Hukum Pidana Dan Praktik Akuntansi Rumah Tangga Terhadap Perilaku Judi Online Di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(1), 349–356.
- Indiarma, Verani. (2023). Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Usaha Mikro Kecil Menengah Pedesaan (Adopsi Inovasi dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada UMKM di Desa Sukasari, Seluma). *Tuturlogi: Journal of Southeast Asian Communication*, 3(3), 90–100.
- Kholifah, Nanik, Astrella, Nathania Bayu, & Jamaludin, Mukhamad. (2024). Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Pengguna Higgs Domino. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 11(1), 176–192.

- Kudadiri, Ernita, Najemi, Andi, & Erwin, Erwin. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 4(1), 1–15.
- Mardiansyach, Dewo. (2023). *Implikasi Delik Pidana Khusus Cybercrime Praktik Perjudian Online*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Purnamasari, Indah. (2021). *Dampak Kebijakan Pembebasan Narapidana Melalui Asimilasi Dalam Rangka Pencegahan Dan Penganggulangan Penyebaran Covid-19 Terhadap Statistik Kejahatan Di Wilayah Magelang*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Satrya, Alda, Nugroho, Bastianto, & Supolo, Supolo. (2022). Tindak Pidana Pencucian Uang Terhadap Perjudian Online. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 4(2), 287–296.
- Setiadi, H. Edi, & SH, M. H. (2017). *Sistem Peradilan Pidana Terpadu dan Sistem Penegakan Hukum di Indonesia*. Prenada Media.
- Sinaga, Obaja Capandi Saut Horas. (2023). Peran Otoritas Jasa Keuangan Dalam Memblokir Uang Hasil Perjudian Online Di Indonesia. *Visi Sosial Humaniora*, 4(2), 18–28.
- Sutirna, H. (2018). *Inovasi dan teknologi pembelajaran*. Deepublish.
- Wahyono, Hari. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Yunita, Rahmi. (2018). Internet sebagai media masyarakat virtual (studi kasus penanaman budaya menulis surauparabek. or. id). *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 10(2), 153–164.

Copyright holder:

Daniel Hasianto Hendarto (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

