



Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak

Tazkia Asshiva Maryam¹, Marsya Arviela Maharani², Tigor Akhmad Fahrezi³,
Andriyanto Adhi Nugroho⁴

¹⁻⁴ Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Alamat: Jalan RS. Fatmawati Raya, Pondok Labu, Cilandak, South Jakarta City, Jakarta
(12450)

Korespondensi penulis: 2110611223@mahasiswa.upnvj.ac.id

Abatract. *This research aims to maximize the role of digital forensics in the discovery of electronic evidence and to understand the forms of accountability for online gambling offenders in Demak Regency. The method used in this research is normative juridical and descriptive-analytical. The findings from this research include the following: First, online gambling is a criminal act committed using electronic devices, thus requiring electronic data for its investigation. In this context, the role of digital forensics is essential to find and collect evidence to uncover online gambling cases in Demak Regency. The use of digital forensics in discovering electronic evidence in online gambling cases in Demak Regency can be conducted using the Integrated Digital Forensics Investigation Framework (IDFIF). This method consists of four stages: preparation, crime scene investigation, laboratory examination, and reporting. Second, the form of accountability for online gambling offenders is outlined in Article 27 paragraph (2) of Law No. 19/2016 on Amendments to Law No. 11/2008 on Electronic Information and Transactions. This article stipulates that any person who intentionally and without authority distributes or transmits electronic documents containing gambling content. The criminal penalties for violations of Article 27 paragraph (2) are specified in Article 45 paragraph (2) of Law No. 19/2016, which is a maximum imprisonment of 6 years and/or a maximum fine of Rp. 1,000,000,000.00.*

Keywords : Digital Forensics, Online Gambling, ITE Law.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan peran digital forensik dalam penemuan bukti elektronik dan mengetahui bentuk pertanggungjawaban pelaku judi online yang terjadi di Kabupaten Demak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah yuridis normatif dan bersifat deskriptif analitis. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini di antaranya: *Pertama*, judi online merupakan tindak pidana yang dilakukan menggunakan perangkat elektronik sehingga pengusutannya pun membutuhkan data-data elektronik. Dalam hal ini, peran ilmu digital forensik diperlukan untuk dapat menemukan dan mengumpulkan alat bukti guna mengungkap kasus judi online yang terjadi di wilayah Kabupaten Demak. Penggunaan ilmu digital forensik dalam penemuan bukti elektronik pada kasus judi online di Kabupaten Demak dapat dilakukan dengan metode *Integrated Digital Forensics Investigation Framework* (IDFIF). Metode ini terdiri dari empat tahapan, yaitu persiapan, olah TKP, pemeriksaan di laboratorium, dan laporan. *Kedua*, bentuk pertanggungjawaban pelaku judi online dapat dilihat pada Pasal 27 ayat (2) UU No 19/2016 tentang Perubahan atas Undang-undang No 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal ini mengatur bahwa setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ancaman pidana bagi pelanggaran terhadap Pasal 27 ayat (2) diatur pada Pasal 45 ayat (2) UU No 19/2016, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00.

Kata kunci : Digital Forensik, Judi Online, UU ITE.

LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komputer telah mengalami kemajuan yang sangat cepat, terutama dengan ditemukannya teknologi *networking* yang menghubungkan komputer dengan internet. Dengan demikian, masyarakat dapat membuat ruang sosial baru di mana mereka dapat berinteraksi dan berbagi pengalaman dengan orang lain di dunia maya. Kemajuan di bidang

teknologi informasi dan komunikasi tersebut juga diikuti oleh dampak negatif yang mengancam dan membahayakan manusia. Dengan kemajuan teknologi informasi yang berkembang dalam jaringan internet, terjadi juga kejahatan di dunia internet. Teknologi tersebut dapat digunakan untuk menciptakan atau menjadi sarana efektif bagi terjadinya perbuatan melawan hukum atau tindak pidana. Oleh karena itu, ruang lingkup hukum harus diperluas untuk dapat menjangkau perbuatan-perbuatan tersebut.

Salah satu dampak negatifnya, yaitu memberikan peluang untuk digunakan sebagai sarana melakukan cyber crime. Cyber crime diartikan sebagai kegiatan ilegal yang dilakukan melalui jaringan elektronik global dengan bantuan komputer. Cyber crime ini sangat terkait dengan komputer, dan sejak memiliki konektivitas, komputer dapat digunakan untuk berkomunikasi dan pengembangan diri, termasuk bagi cyber criminal. Tindak pidana siber meliputi berbagai tindak pidana yang menggunakan sistem elektronik, seperti konten ilegal, kesusilaan, perjudian, penghinaan, atau pencemaran nama baik, serta berita bohong.

Di masyarakat, perjudian online adalah salah satu kejahatan dunia maya yang marak terjadi. Perjudian ini sering ditemui di kalangan masyarakat, tidak memandang usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dilakukan dengan menggunakan komputer dan internet sebagai media. Proses transaksi perjudian, dari deposit hingga penarikan uang, semua terhubung dalam sistem secara online. Oleh karena itu, perlu diperluas ruang lingkup hukum untuk dapat menjangkau perbuatan-perbuatan tersebut.

Perjudian online banyak digemari masyarakat karena tidak memerlukan tempat atau arena untuk berjudi, berbeda dengan judi konvensional yang memerlukan suatu tempat untuk berkumpul dan berjudi, sehingga judi secara online lebih aman dan dapat dibilang tersembunyi. Sistem dari perjudian online, para pemain hanya perlu mengunjungi situs judi online yang dapat ditemukan dengan mudah di internet dan dapat diakses oleh siapa saja dengan mudah. Para pengamat menunjukkan bahwa pendapatan dari perjudian resmi (judi konvensional) mencapai \$3 miliar per tahun pada 1976 dan meningkat menjadi \$39,9 miliar per tahun pada 1994, hal ini mempercepat perkembangan perjudian online melalui internet.

Maraknya aktivitas ilegal mengenai tindak pidana judi online juga banyak dialami oleh masyarakat Kota Demak. Kasus ini masih menjadi perbincangan hangat di Kabupaten Demak mengenai aksi pembobolan mobil di jalur Pantura Demak yang dilakukan oleh pelaku bernama Suwondo karena ketagihan bermain judi online. Hukuman yang diberikan berbeda dengan kasus perjudian biasa, hal ini dilatarbelakangi karena judi online dilakukan dengan sistem canggih melalui internet. Hukuman pelaku judi online dapat dilihat pada Pasal 27 ayat (2)

Undang-Undang No 19/2016 tentang Perubahan atas Undang-undang No 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal ini berisikan “bahwa setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Ancaman pidana bagi pelanggaran terhadap Pasal 27 ayat (2) diatur pada Pasal 45 ayat (2) UU No 19/2016, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Meskipun perjudian online telah diatur dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, judi online masih sulit untuk ditegakkan karena pemerintah dan perangkat hukumnya belum mampu mengimbangi teknik kejahatan dengan sarana teknologi informasi, terutama internet. Selain itu dilihat dari hal pertanggungjawaban pidana dinilai masih kurang. Sistem pertanggungjawaban perjudian online sendiri menggunakan sistem pertanggungjawaban penyertaan dan korporasi, sehingga siapapun yang melakukan tindak pidana perjudian bisa dimintai pertanggungjawaban pidana.

Sistem perjudian online yang mudah diakses semua orang, tanpa harus bertatap langsung dengan Bandar mengakibatkan sulitnya para penegak hukum dalam mengungkap kasus tersebut. Penegak hukum di Indonesia sering mengalami kesulitan dalam menjerat pelaku karena kurangnya bukti yang memenuhi ketentuan sistem hukum pidana Indonesia. Meskipun demikian, upaya penjeratan terhadap pelaku kejahatan mayantara (cybercrime) harus terus dilakukan. Salah satu solusi adalah perluasan alat bukti untuk menegakkan hukum.

Oleh karena itu, elemen penting dalam penyelesaian masalah dari judi online adalah penggunaan sains dan teknologi itu sendiri. Dalam hal ini sains dan teknologi dapat digunakan oleh aparat penegak hukum untuk mengidentifikasi tersangka pelaku tindak kriminal. Disinilah letak pentingnya instrumen untuk menggali proses pembuktian kejahatan yang lazim dikenal dengan sebutan digital forensik. Pembuktian dalam dunia maya memiliki karakteristik tersendiri. Pencarian bukti digital untuk menjerat pelaku perjudian secara online sering kompleks dan memerlukan prosedur digital forensik yang diakui secara hukum nasional dan internasional. Analis/investigator harus memahami teoritis hal-hal terkait dengan bukti digital dan penggunaan software forensik untuk mencari bukti digital dengan benar. Namun, seringkali bukti digital tersebut sudah dihapus oleh pelaku untuk menghilangkan jejaknya. Di sinilah tantangan bagi analis/investigator untuk menelusuri kembali bukti digital yang sudah hilang dan bahkan mampu untuk mengembalikannya. Untuk itu digital forensik sangat diperlukan untuk menegakkan hukum dengan mengamankan barang bukti, rekonstruksi kejahatan dan memastikan bahwa bukti yang dikumpulkan akan berguna di persidangan.

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas, maka identifikasi topik bahasan yang akan penulis uraikan, yaitu mengenai bagaimana digital forensik dapat berperan dalam penemuan bukti elektronik pada kasus judi online di kabupaten Demak dan bagaimana bentuk pertanggungjawaban pelaku pembuat judi online pada kasus judi online di kabupaten Demak ditinjau dari UU ITE.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode yuridis normatif yang sifatnya deskriptif analitis. Adapun pendekatan yang digunakan yakni pendekatan fenomenologi, di mana pada penelitian ini secara spesifik membahas peran ilmu digital forensik dalam pengumpulan alat bukti serta bentuk pertanggungjawaban dari fenomena judi online yang marak terjadi di wilayah Kabupaten Demak. Data yang diperoleh berasal dari sumber sekunder, yaitu buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan tesis. Seluruh data tersebut dikumpulkan dengan teknik studi kepustakaan (*library research*) dan dianalisis menggunakan metode kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Digital Forensik Dalam Penemuan Bukti Elektronik Pada Kasus Judi Online Di Kabupaten Demak

Dalam upaya penegakan hukum terhadap kasus judi online yang terjadi di Kabupaten Demak, nyatanya masih terdapat kekurangan dari berbagai aspek. Ada beberapa hal yang menyebabkan proses penanganan perkara judi online dirasa belum optimal, terutama pada tahap pengumpulan alat bukti. Hal-hal tersebut seperti sumber daya manusia atau tenaga ahli yang jumlahnya terbatas, sarana dan fasilitas yang belum mumpuni, permasalahan anggaran operasional, serta rendahnya kesadaran dari masyarakat untuk melaporkan adanya tindak pidana judi online. Terkait dengan sarana dan fasilitas serta sumber daya manusia, judi online merupakan tindak pidana yang dilakukan menggunakan perangkat elektronik sehingga pengusutannya pun membutuhkan data-data elektronik. Diperlukan ilmu pengetahuan yang relevan untuk membuktikan bahwa telah terjadi tindak pidana judi online. Maka dari itu, ilmu digital forensik menjadi jawaban untuk menemukan dan mengumpulkan alat bukti guna mengungkap kasus judi online yang terjadi di wilayah Kabupaten Demak. Digital forensik merupakan suatu ilmu terapan yang berkaitan dengan teknologi komputer dan digunakan untuk mendapatkan bukti hukum (*pro justice*) dengan memanfaatkan perangkat komputer guna mengungkap suatu tindak kriminal serta menangkap pelaku. Ilmu digital forensik melingkupi

segala hal yang berhubungan dengan pemeliharaan, identifikasi, penelusuran, peninjauan, serta dokumentasi bukti komputer. Umumnya, data-data yang diperoleh dan digunakan dapat ditemukan pada sistem komputer, jaringan komputer, jalur komunikasi, media penyimpanan, aplikasi komputer, dan sebagainya. Nantinya, data yang sudah diperoleh tersebut akan diolah sesuai dengan prosedur yang berlaku sehingga memiliki kekuatan pembuktian yang sah. Proses penemuan dan pengumpulan bukti elektronik atau bukti digital menggunakan sebuah kerangka kerja yang disebut dengan *Digital Forensic Investigation Framework* (DFIF). Sejak tahun 1995, DFIF terus dikembangkan sehingga tercipta berbagai *framework* yang digunakan oleh para investigator untuk mencari bukti digital atas suatu perkara.

Namun, banyaknya DFIF yang ada saat ini justru memicu persoalan mengenai tidak adanya suatu *framework* yang benar-benar menjadi standar dalam upaya penemuan dan pengumpulan bukti digital. Dengan demikian, diperlukan sebuah *framework* yang dapat menyederhanakan sekaligus mengakomodir seluruh DFIF yang telah ada sebelumnya. Saat ini telah dikembangkan sebuah metode baru yang merupakan gabungan dari berbagai DFIF terdahulu dengan tahapan-tahapan yang lebih singkat agar proses penemuan dan pengumpulan bukti dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Metode tersebut dinamakan *Integrated Digital Forensics Investigation Framework* (IDFIF). Dalam menemukan bukti elektronik untuk mengungkap kasus judi online di Kabupaten Demak, IDFIF dapat menjadi opsi yang solutif bagi para penyidik atau investigator. Metode ini sendiri terbagi menjadi empat tahapan, yaitu persiapan (*pre-process*), olah TKP (proses proaktif), pemeriksaan di laboratorium (reaktif), dan laporan. Dari keempat tahap tersebut, ilmu digital forensik diterapkan pada tahap pemeriksaan di laboratorium (reaktif). Tahap ini dibagi lagi menjadi dua tahapan utama, yakni *preservation* dan *acquisition*.

Pada tahap *preservation*, investigator melakukan proses pengamanan barang bukti perangkat dan hasil percakapan pada aplikasi judi online. Kondisi *smartphone* harus dalam keadaan terputus dari komunikasi data yang ada. Sementara pada tahap *acquisition*, investigator melakukan pengambilan bukti digital dari perangkat beserta hasil percakapan di aplikasi judi online yang ditemukan di TKP. Hasil akuisisi perangkat dan aplikasi judi online akan menampilkan secara detail informasi yang terdapat pada perangkat itu sendiri, yaitu jenis platform, IMEI, merk dan model *smartphone*, data pesan, data aplikasi, dan data *sim card*. Tahap *acquisition* atau akuisisi sendiri meliputi beberapa proses, seperti *storage*, *examination*, analisis, dokumentasi, penarikan kesimpulan, dan rekonstruksi. *Storage* merupakan proses di mana investigator melakukan proses penyimpanan barang bukti perangkat ke tempat yang telah

ditentukan. Bentuk dan isi bukti digital harus disimpan dalam tempat yang steril.

Pada proses *examination* atau eksaminasi, investigator melakukan pemeriksaan untuk menemukan bukti digital, termasuk yang mungkin tersembunyi atau dihilangkan dalam perangkat dan aplikasi. Selanjutnya, investigator akan melakukan kajian teknis (analisis) dan merangkai keterkaitan antara temuan-temuan yang ada, baik antara pelaku dengan perangkat berikut aplikasi judi online, perangkat dengan bandar judi, atau pelaku (pemain) dengan bandar judi. Setelah melewati proses analisa, investigator kemudian akan mendokumentasikan temuan-temuan yang ada untuk disampaikan kepada pihak yang berwenang. Proses berikutnya adalah penarikan kesimpulan. Pada proses ini, seluruh bukti dan informasi yang ditemukan oleh investigator sudah cukup untuk menuntut dan memenjarakan pelaku. Setelah mengantongi cukup bukti, investigator kemudian menggelar rekonstruksi ulang berdasarkan hasil temuan dari analisa yang telah dilakukan sehingga kegiatan pelaku dapat diketahui secara lebih jelas.

2. Bentuk Pertanggungjawaban Pelaku Pembuat Judi Online Pada Kasus Judi Online Di Kabupaten Demak Ditinjau Dari UU ITE

Pertanggungjawaban terhadap pelaku judi online berdasarkan UU ITE sebenarnya bukan sebatas membahas mengenai hukum belaka, akan tetapi melibatkan tentang nilai maupun moral yang dianut oleh lapisan masyarakat atau kumpulan masyarakat, situasi ini dilaksanakan supaya bentuk tanggung jawab terhadap pelaku judi online itu diperoleh dengan menyempurnakan keadilan. Bentuk tanggung jawab terhadap pelaku judi online merupakan sesuatu cara untuk memastikan apakah seorang dapat menunaikan tanggung jawab atas suatu tindak pidana yang telah timbul. Dalam hal lain apakah tanggung jawab pelaku merupakan suatu cara untuk memastikan bahwa seseorang tersebut dapat dibebaskan atau justru dipidina.

Dalam pertanggungjawaban pelaku judi online maka beban pertanggungjawaban dibebankan kepada pelaku berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi pidana. Seseorang akan memiliki sifat pertanggungjawaban apabila suatu hal atau perbuatan yang dilakukan olehnya bersifat melawan hukum, namun seseorang dapat hilang sifat pertanggungjawaban apabila didalam dirinya ditemukan suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang.

Judi adalah sebuah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan semacam bermain dadu, kartu dan lain-lain yang dapat menjadi akar dari kejahatan. Menurut Kartini Kartono perjudian merupakan taruhan yang dilakukan dengan sengaja, yakni mengorbankan satu nilai atau sesuatu yang diperhitungkan memiliki nilai dengan menangkap terdapat resiko dan angan-angan tertentu pada sebuah permainan maupun

pertandingan yang tidak atau belum pasti hasilnya. Judi online merupakan regenerasi perpindahan metode perjudian ke media online yang dapat diakses dimanapun, kapanpun, oleh siapapun hanya melalui ponsel pintar.

Pada dasarnya judi online di Indonesia mencerminkan perbuatan yang dilarang sebab mendapatkan dampak yang menghasut struktur sosial serta psikologis dari pelaku, sama halnya memicu kecanduan judi online yang menyebabkan dihalalkan semua tindakan dalam mendapatkan uang supaya turut serta dalam perjudian, sehingga dapat menimbulkan kejahatan lainnya dan mengusik tatanan sistem demokrasi rakyat Indonesia.

Konsep pertanggungjawaban dalam judi online mengartikan bahwa setiap orang yang melakukan pelanggaran terhadap undang-undang maka orang tersebut wajib bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan. Sehingga bagi subjek hukum yang menjalankan tindak pidana judi online yang telah disusun dan dilarang dalam peraturan hukum di Indonesia dapat dituntut pertanggungjawaban menurut UU ITE. Undang-undang telah menetapkan secara tegas segala bentuk larangan mengenai judi online.

Atas dasar uraian sebagaimana dijelaskan sebelumnya terkait dengan perjudian online yang jika ditelaah secara mendalam mampu memberikan dampak negatif yang begitu besar. Tidak hanya terhadap masalah kejahatan hukum, namun juga sangat memberikan dampak terhadap perilaku masyarakat baik secara ekonomi, sosial hingga urusan keyakinan agama.

Setidaknya harus ada beberapa kebijakan yang dilakukan dalam pembenahan tindak pidana perjudian online, antara lain tindak pidana perjudian sebagai salah satu bentuk tindak pidana dibidang kesusilaan seharusnya tidak hanya diancam

Kemudian masing masing tindak pidana perjudian baik yang dijalankan baik langsung atau online tidak dapat dilakukan apabila hanya individu saja yang dimintai pertanggung jawaban, tetapi badan hukum dapat dituntut bentuk tanggung jawab pidananya. Dalam melakukan tindak pidana perlunya peninjauan tentang keharmonisan antara kebutuhan individu dan masyarakat. Dalam hal ini pidana yang harus diberikan harus sepadan sesuai dengan kebutuhan individu. sementara, melalui keadilan dan perlindungan bagi masyarakat perlu dibentuk pertimbangan dalam melaksanakan tanggung jawab dalam tindakan judi online.

Beberapa macam judi Online yang sering ditemukan di Kabupaten Demak antara lain tebak-tebakan angka dan juga menebak skor olahraga sepak bola. Karena judi online menggunakan sarana media elektronik sehingga perbuatan tersebut dapat dilakukan dimana saja selama terdapat internet. Mekanisme melakukan penyidikan dalam memeriksa suatu

perkara adalah dengan membuat surat pembentukan dimulainya penyidikan (SPDP) yang akan diserahkan kepada Jaksa Penuntut Umum. Kemudian dilakukannya pemeriksaan terhadap tersangka dan para saksi dan dilanjutkan dengan pembuatan Berita Acara Pemeriksaan.

Setelah itu baru lah memeriksa bagian TKP (Tempat Kejadian Perkara) dan pembuatan Berita Acara TKP serta sketsa gambar TKP. Lalu sampailah ke tahap penyitaan barang-barang bukti dengan membuat Berita Penyitaan Acara pula. Setelah semua selesai maka akan keluar surat penahanan yang dilakukan oleh kepolisian selama 20 (dua puluh) hari, apabila pemeriksaan belum selesai maka dapat diperpanjang oleh Jaksa Penuntut Umum selama 40 (empat puluh) hari. Penahanan tersebut jenisnya seperti penahanan pada biasanya yakni tahanan badan. Sejauh ini, selama Poles Demak menangani suatu perkara tidak ada yang gagal untuk dibuktikan. Penanganannya suatu perkara juga digolongkan sesuai dengan tingkat kesulitannya seperti mudah, ringan, sulit, sangat sulit.

Pengaturan judi online didasarkan pada beberapa undang-undang dan regulasi yang mengkhususkan diri dalam melarang praktik perjudian. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian secara tegas menyatakan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara online, dilarang dan dapat dikenai sanksi pidana. Pada dasarnya, promosi perjudian di Indonesia dilarang, termasuk promosi judi online sesuai dengan Pasal 27 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Dalam konteks perjudian online dan penyebaran informasi atau transmisi yang terkait dengan operasi perjudian online dapat dikenai sanksi sesuai dengan ketentuan ini.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak memberikan definisi yang konkrit mengenai judi online, dan kapan judi dikatakan sebagai judi online di dunia maya. Kasat Reskrim Polres Demak memberikan jawaban atas hal tersebut dan mengatakan bahwa "ketika seseorang mengupload sesuatu yang mengandung unsur judi dan unggahan tersebut bisa dilihat orang lain, kemudian uploadan tersebut berpotensi diikuti oleh orang lain" Itulah yang kemudian menjadi patokan Polres Demak dalam melakukan pemeriksaan untuk memastikan apakah hal tersebut benar melanggar pasal 27 ayat (2) UU ITE. Keberadaan UU ITE yang memuat ketentuan judi online pada pasal 45 ayat (2) tentang hukuman pidana penjara justru lebih rendah dibandingkan dengan ketentuan pada KUHP.

Pasal 27 ayat 2 UU ITE menitikberatkan pada perbuatan seseorang yang mentransmisikan, mendistribusikan, serta membuat bisa diaksesnya konten atau muatan yang berbau judi yang dilarang dan tidak terdapat izin sesuai dengan peraturan

perundang-undangan. Berbagai macam konten promosi perjudian yang dimaksud pada penjelasan pasal tersebut bisa berupa akun media sosial, iklan, situs, serta sistem billing oleh para bandar. Dengan kata lain, promosi perjudian secara elektronik yang didistribusikan, ditransmisikan, dan bisa diakses berupa gambar, video, suara, dan tulisan. Sehingga sangat jelas bahwa segala jenis perjudian maupun mempromosikan perjudian merupakan suatu tindak pidana yang dapat dikenakan hukuman.

Disebutkan dalam UU ITE bahwa hukuman pidana penjara adalah 6 (enam) tahun dan/atau denda Rp.1.000.000.000 (satu miliar rupiah) sedangkan pada KUHP adalah 10 (sepuluh) tahun dan denda Rp.25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah). Menurut beberapa sumber, diturunkannya jenis hukuman pidana penjara, dan ditambahkannya uang denda pada UU ITE merupakan wujud untuk memberikan efek jera bagi pelaku judi online dari segi ekonomi.

Seperti halnya teori punish and reward mengatakan bahwa manusia akan mengulangi perbuatannya jika mendapatkan hadiah (reward) dan akan menghentikan perbuatannya jika mendapat hukuman atau berbiaya tinggi (cost punishment) karena pada faktanya, selama apapun jenis pidana penjara seringkali tidak memberikan efek jera bagi sebagian orang bahkan banyak sekali yang mengulangi perbuatannya lebih jahat dari sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Upaya penegakan hukum terhadap kasus judi online yang terjadi di Kabupaten Demak, nyatanya masih terdapat kekurangan dari berbagai aspek. Ada beberapa hal yang menyebabkan proses penanganan perkara judi online dirasa belum optimal, terutama pada tahap pengumpulan alat bukti. Hal-hal tersebut seperti sumber daya manusia atau tenaga ahli yang jumlahnya terbatas, sarana dan fasilitas yang belum mumpuni, permasalahan anggaran operasional, serta rendahnya kesadaran dari masyarakat untuk melaporkan adanya tindak pidana judi online. Terkait dengan sarana dan fasilitas serta sumber daya manusia, peran ilmu digital forensik diperlukan untuk dapat menemukan dan mengumpulkan alat bukti guna mengungkap kasus judi online yang terjadi di wilayah Kabupaten Demak.

Penggunaan ilmu digital forensik dalam penemuan bukti elektronik pada kasus judi online di Kabupaten Demak dapat dilakukan dengan metode *Integrated Digital Forensics Investigation Framework* (IDFIF). Metode ini sendiri terbagi menjadi empat tahapan, yaitu persiapan, olah TKP, pemeriksaan di laboratorium, dan laporan. Dalam pertanggungjawaban pelaku judi online maka beban pertanggungjawaban dibebankan kepada pelaku pelanggaran berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi melalui UU ITE. Tidak hanya hukum berupa

sanksi penjara dan pembayaran denda kepada pelaku judi online, menurut beberapa ahli menaikkan denda jauh lebih efektif dibandingkan dipenjara dengan waktu yang terlalu lama. Hal ini berdasarkan fakta dilapangan bahwa setiap orang yang keluar di penjara kemungkinan besar akan melakukan perbuatannya kembali bahkan jauh lebih buruk dari sebelumnya.

Dalam Kasus Judi Online yang terjadi di Kabupaten Demak ini terdapat minimnya aturan mengenai judi online oleh karena itu pemerintah harus berupaya merancang peraturan perundang-undangan yang dapat menjerat setiap pelaku yang terlibat di dalam perjudian online dikarenakan hal tersebut sangat merugikan baik bagi diri sendiri, generasi muda sebagai tulang punggung penerus bangsa dan negara selain itu perlunya pembaharuan hukum yang mengikuti perkembangan zaman hal ini pula untuk mengantisipasi munculnya berbagai perbuatan hukum yang baru khususnya dalam bidang teknologi serta memberikan sosialisasi kepada masyarakat untuk mengubah pola pikir masyarakat tentang dampak dari perjudian online serta peningkatan kesadaran hukum.

DAFTAR REFRENSI

- Al-Azhar, M. N. (2012). *Digital Forensic: Panduan Praktis Investigasi Komputer*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Algino Ganaro, A. (2021). Fungsi Digital Forensik Bagi Satreskrim Polres Agam Dalam Penyidikan Tindak Pidana Judi Online. *Unes Law Review*, 3(2), 195.
- Indah Purwatiningsih. (2023). Implementasi Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus dalam Tingkat Penyidikan di Kepolisian Demak). Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Muhammad, M., & Tata, S. (2023). Analisis Forensik Media Sosial Michat Metode Digital Forensik Integrated Investigation Framework (IDFIF). *Blantika: Multidisciplinary Journal*, 1(2), 180.
- Putra, M. I. K. D., & Setiawan, D. A. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Perjudian Balap Liar Melalui Media Sosial Instagram Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Bandung Conference Series: Law Studies*, 3(1).
- Ramdan, A. (2018). Aspek-Aspek Konstitusional Penodaan Agama Serta Pertanggungjawaban Pidananya di Indonesia. *Jurnal Konstitusi*, 15(3).
- Rianto, R., Zarzani, T. R., & Saragih, Y. M. (2024). Tanggung Jawab Hukum Korporasi Media Online dan Masyarakat Pengguna Media Sosial Atas Penayangan Berita yang di Share Ke Publik Mengandung Tindak Pidana ITE. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1).

Septiastuti Devina. (2017). Penegakan Hukum Oleh Kepolisian Republik Indonesia Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara Online Pada Tahap Penyidikan (Studi Kasus di Polda Jawa Tengah). Thesis, Unika Soegijapranata Semarang.

Sharofan Mirfandaresky. (2022). Digital Forensik Dalam Penyidikan Tindak Pidana Penipuan Online (Studi Kasus di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Ponorogo). Skripsi, Universitas Islam Malang.

Sitompul, M. M., Ablisar, M., Hamdan, M., & Leviza, J. (2014). Kebijakan kriminal dalam penanggulangan tindak pidana judi online yang dilakukan Markas Besar Kepolisian Republik Indonesia (Mabes Polri). Jurnal Universitas Sumatera Utara, 2(2).

Skripsi / Tesis / Disertasi:

SYA'DIYAH, A. J., & Dona, F. (2024). Upaya Penegakan Hukum Tindak Pidana Prostitusi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Islam (Studi Kasus di Polrestabes Semarang). Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Tenry Muslinda. (2024). Efektivitas Penyidikan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. Journal of Lex Theory, 5(1), 19.

Yeni Dwi Rahayu, Y., & Yudi Prayudi. (2014). Membangun Integrated Digital Forensics Investigation Framework (IDFIF) Menggunakan Metode Sequential Logic. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2014 (SENTIKA 2014), Yogyakarta.