

ABSTRAK

SYIFA NURALIFAH: *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara Elektronik Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Pengguna televisi, telepon, fax, cellular phone (*handphone*) dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar. Sekarang ini perlu dilihat bagaimana pemanfaatan internet, apakah berjalan sesuai dengan tujuan awal, apakah dimanfaatkan untuk memudahkan hidup manusia, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan kemajuan manusia, sekaligus menjadi saran efektif untuk melakukan kejahatan.

Tujuan penelitian ini untuk memahami penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara elektronik dihubungkan dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, memahami kendala dalam penegakan hukum dan memahami upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala dalam penegakan hukum terhadap kasus perjudian secara elektronik.

Penelitian ini menggunakan teori penegakan hukum dan teori efektivitas hukum. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan yuridis empiris dimana metode ini menggunakan pendekatan dengan menekankan kepada identifikasi hukum dengan kaitannya dengan efektivitas hukum tersebut di masyarakat, dengan berfokuskan terhadap permasalahan dari suatu penelitian dan menganalisis berbagai peraturan perundang-undangan yang bersangkutan dengan penelitian ini.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum mengenai tindak pidana perjudian secara elektronik sulit dilakukan karena perbuatan tersebut tidak mengenal batas wilayah atau tempat kejadian (*locus delicti*), serta waktu kejadian (*tempus delicti*) karena semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan komputer. Kendala dalam penegakan hukum ini diantaranya kurangnya peranan masyarakat dalam memberikan informasi mengenai para pemilik atau pengelola judi secara elektronik dan para pemilik, pengelola maupun pelaku menggunakan teknik *spoofing* yaitu menipu *IP Address*-nya sehingga tidak terlacak oleh aparat kepolisian. Upaya yang dilakukan, yaitu *cyber patrol* pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime* dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian secara elektronik.

Kata Kunci: Tindak Pidana, Perjudian, Elektronik, ITE.