

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian skripsi ini menurut penulis adalah sebagai berikut:

1. Pengaturan tentang tindak pidana judi *online* diatur secara tegas dalam ketentuan pasal 27 (ayat) 2 UU ITE (UU No.19 Tahun 2016) yang melarang setiap orang untuk dengan sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelanggar pasal ini dapat dikenakan pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar, diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.
2. Adapun penerapan hukum tindak pidana judi *online* dalam Putusan Nomor 771/Pid.B/2024/PN-RAP yang mana majelis hakim menyatakan terdakwa terbukti melakukan tindak pidana judi *online* dengan cara menginterogasi terdakwa langsung dan melalui keterangan saksi dan menjatuhkan putusan kepada terdakwa dengan pidana penjara 4 (empat) bulan.
3. Adapun kendala dalam penegakan hukum pada tindak pidana perjudian *online* dalam Putusan Nomor 771/Pid.B/2024/PN-RAP adalah pembuktian yang terbatas, kesulitan memberantas jaringan besar judi *online*, serta fokus penindakan yang lebih banyak mengenai pemain kecil dibanding pelaku utama.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan pemidanaan terhadap pelaku tindak pidana judi *online*, yaitu:

Penguatan Sumber Hukum

- 1) Dokumen akan lebih kuat secara akademik dan hukum jika mencantumkan kutipan langsung pasal-pasal hukum, seperti Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan pasal-pasal KUHAP yang digunakan dalam pembuktian.
- 2) Penambahan referensi pustaka atau yurisprudensi lain akan memperkaya nilai analitis tulisan.

Penekanan pada Dampak Sosial

- 1) Disarankan untuk menambahkan analisis tentang dampak sosial judi *online* terhadap masyarakat sekitar (ekonomi keluarga, kriminalitas turunan, dan moralitas publik).

Penguatan Literasi Digital dan Hukum

- 1) Pemerintah daerah, bersama aparat penegak hukum dan lembaga pendidikan, perlu menyelenggarakan penyuluhan hukum digital, khususnya terkait dampak dan ancaman hukum dari judi *online*.
- 2) Sasarannya adalah pelajar, pemuda, dan pengguna internet aktif.

Optimalisasi Patroli Cyber

- 1) Kepolisian perlu menambah personel dan frekuensi patroli siber (*cyber patrol*) dengan alat pendeteksi IP dan bot net judi online.
- 2) Harus ada sinergi antara Polres – Polda – Bareskrim – Kominfo untuk menindak situs baru yang bermunculan setiap hari.

Kolaborasi dengan Penyedia Layanan Internet dan Bank

- 1) *Provider* internet wajib aktif dalam memblokir situs judi berdasarkan daftar hitam yang diperbarui berkala.
- 2) Bank harus memblokir rekening yang dicurigai digunakan untuk transaksi judi *online*, berdasarkan pola transaksi dan laporan masyarakat.

Reformasi Sanksi dan Rehabilitasi

- 1) Selain hukuman pidana, pelaku pengguna (bukan bandar) sebaiknya dikenakan sanksi tambahan berupa rehabilitasi, edukasi moral, dan pengawasan komunitas.
- 2) Untuk bandar, sanksi perlu diperberat dengan pemiskinan melalui perampasan aset agar ada efek jera.

Penguatan Peran Tokoh Masyarakat

- 1) Tokoh adat, pemuka agama, dan tokoh pemuda harus dilibatkan secara aktif dalam kampanye antijudi, karena budaya diam atau permisif terhadap judi masih tinggi di tingkat lokal.