



## Analisis Pengambilan Keputusan Kebijakan Dalam Penanganan Perjudian Online

Naila Ainaiya

Universitas Negeri Surabaya

Alya Hadziqo Sae Saiffy

Universitas Negeri Surabaya

Revienda Anita Fitrie

Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: [naila.22060@mhs.unesa.ac.id](mailto:naila.22060@mhs.unesa.ac.id)

### Abstract

*Policy decision making in dealing with online gambling is based on several factors. This journal article analyzes policy decision making in handling online gambling in Indonesia by policy makers. This research uses descriptive research methods with a literature study approach. Analysis theory is based on decision making according to George R. Terry and Brinckloe, such as intuition, experience, facts, authority and logic. The research results obtained are that in Indonesia, the criminal law approach to online gambling is contained in Article 27 paragraph (2) of Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. The government considers the interests of society, sustainability and the long-term impact of the decisions taken. Transparency and accountability in decision making is the government's responsibility to ensure fair and sustainable policies. Thus, the government's role as a decision maker involves many complex factors and considerations to achieve good policies that have a positive impact on society.*

**Keywords:** Online Gambling, Decision Making, Policy

### Abstrak

Pengambilan keputusan kebijakan dalam menangani perjudian online didasari oleh beberapa faktor. Artikel jurnal ini menganalisis pengambilan keputusan kebijakan dalam penanganan perjudian online di Indonesia oleh pemangku kebijakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan studi literatur. Teori analisis didasari oleh pengambilan keputusan menurut George R. Terry dan Brinckloe, seperti intuisi, pengalaman, fakta, wewenang dan logika. Hasil penelitian yang didapat adalah di Indonesia, pendekatan hukum pidana terhadap perjudian daring tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pemerintah mempertimbangkan kepentingan masyarakat, keberlanjutan, dan dampak jangka panjang dari keputusan yang diambil. Transparansi dan akuntabilitas dalam pengambilan keputusan adalah tanggung jawab pemerintah untuk memastikan kebijakan yang adil dan berkelanjutan. Dengan demikian, peran pemerintah sebagai pengambil keputusan melibatkan banyak faktor dan pertimbangan yang kompleks untuk mencapai kebijakan yang baik dan berdampak positif bagi masyarakat.

**Kata kunci:** Perjudian Online, Pengambilan Keputusan, Kebijakan

## PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi digital, judi telah mengalami transformasi yang signifikan ditandai dengan munculnya platform perjudian *online*. Kemunculan judi online

memberikan para pemain kemudahan aksesibilitas yang memungkinkan perjudian online dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja, tanpa terhambat batasan waktu dan tempat. Perjudian online terus mengalami peningkatan jumlah dan nilai transaksi dalam beberapa tahun terakhir.

Gambar 1. Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun 2017-2022

No.	Nama Data	Jumlah Transaksi (Kali)	Nilai Transaksi (Rp)
1	2017	250.726	2.009.676.571.607
2	2018	666.104	3.975.512.890.359
3	2019	1.845.832	6.183.134.907.079
4	2020	5.634.499	15.768.525.166.418
5	2021	43.597.112	57.910.725.296.081
6	2022	104.791.427	104.417.674.955.287

Sumber: databoks, 2023

Permainan judi online semakin marak dilaksanakan pada zaman ini dimana para pelaku perjudian online melangsungkan kegiatan dengan media virtual yang di laksanakan melalui *website* atau aplikasi tertentu yang dihubungkan dengan jaringan internet (Subagyo, Astuti 2022). Walaupun moralitas dan legalitasnya menjadi kontroversi, popularitas judi *online* terus meningkat. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi kehidupan ekonomi sosial individu secara personal, namun juga memberikan dampak kepada masyarakat. Berbagai bentuk kriminalitas seperti pencucian uang, penipuan, pecurian materi dan identitas, serta penipuan kartu kredit seringkali terkait dengan aktivitas perjudian *online*.

Menurut Fanani & Tritasyah (2023) perjudian menjadi salah satu kasus aduan yang sukar diberantas sampai-sampai sangat menjamur di Indonesia. Perlu bagi pemerintah dan lembaga penegak hukum untuk mulai menerapkan langkah-langkah yang efektif untuk mengatasi kriminalitas yang terhubung dengan perjudian *online* demi melindungi masyarakat dan keamanan dalam ranah digital. Negara bertanggungjawab dalam memberikan kepastian hukum terpenting dalam menumpas setiap kegiatan tindak pidana yang kontradiktif dengan norma dan nilai ideologi Pancasila, salah satu bentuk kegiatan yang dilarang di Indonesia adalah perjudian online. Namun saat ini pemberantasan tindak pidana judi online belum berjalan maksimal.

Indonesia sendiri telah memiliki landasan hukum terkait perjudian online yaitu termaktub dalam Pasal 27 ayat (2) Undang- Undang ITE Nomor 19 Tahun 2016. Dengan didukung oleh undang-undang yang jelas, pemerintah memiliki landasan hukum yang kuat dalam mengambil langkah-langkah preventif dan represif terhadap pelaku perjudian online. Pemerintah telah mengambil tindakan pencegahan seperti pemblokiran situs judi online, pelacakan transaksi keuangan yang mencurigakan, dan penegakan hukum terhadap pelaku judi online menjadi hal yang krusial dalam upaya memerangi praktik perjudian online. Meskipun demikian, masih terdapat situs judi online yang dapat diakses oleh masyarakat Indonesia.

Fenomena perjudian online menjadi topik yang menarik perhatian para akademisi. Penelitian sebelumnya mengangkat tentang perjudian online diangkat oleh Kudadiri (2023) yang penelitiannya terfokus pada pertanggungjawaban pidana bagi pelaku tindak pidana perjudian online. Dengan merujuk pada putusan hakim Nomor 148/Pid.Sus/2022/Pn Jmb dan 149/Pid.Sus/2022/Pn Jmb, penulis meneliti dan menganalisis dengan membandingkan dua putusan hakim untuk melihat dasar putusan keduanya. secara yuridis, masih menggunakan Pasal 303 ayat (1) KUHP yang berlaku untuk perjudian konvensional. Sejatinya, hakim juga memperhatikan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengingat bahwa para penegak hukum harus berpegang teguh pada asas *Lex Specialis Derogat Lex Generalis*.

Selanjutnya penelitian oleh Wirawan (2022) yang mengkaji tentang kebijakan penegakan hukum pidana dalam rangka penanggulangan perjudian online. Pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2). Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada tahap aplikatif hakim tidak bebas untuk menentukan jenis-jenis sanksi pidana yang akan dikenakan terhadap pembuat tindak pidana perjudian. Hal ini disebabkan system minimum umum dan system maksimum umum yang di anut oleh KUHP, sehingga apapun jenis sanksi pidana yang tertuang dalam undang-undang harus diterapkan oleh hakim.

Penelitian terakhir yang mengkaji tentang kebijakan hukum perjudian online juga diangkat oleh Hasan (2023) yang penelitiannya terfokus pada penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan jalan keluar penegakan hukum dalam memerangi kejahatan perjudian online dari sudut pandang hukum pidana dan pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku kejahatan perjudian online berdasarkan pandangan hukum pidana.

Melalui pendekatan analisis yang komprehensif terhadap berbagai faktor seperti aspek regulasi hukum, teknologi, sosial, dan ekonomi, peneliti bertujuan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan kebijakan pemerintah terkait perjudian online. Pengambilan Keputusan merupakan suatu proses pemikiran dari pemilihan alternatif yang akan dihasilkan mengenai prediksi kedepan, dengan cara memilih salah satu alternatif dari beberapa alternatif yang ada (8). Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Analisis Pengambilan Keputusan Kebijakan Dalam Penanganan Perjudian Online”.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Perjudian Online**

Menurut Hasan, Simatupang & dkk (2023) perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Ramdhani, Fauzi, & dkk (2020) menyebutkan alasan permasalahan perjudian online sulit diberantas karena penyedia layanan situs judi ini berasal dari luar Indonesia yang melegalkan kegiatan judi online yang dilakukan melalui jaringan internet. Internet merupakan kumpulan jaringan yang luas dan mencakup seluruh dunia, mengakibatkan situs judi online Internasional dapat diakses melalui jaringan internet Indonesia. Berikut bentuk-bentuk judi online yang disebutkan oleh Ardiansyah, Sudarmanto, & dkk (2023) antara lain: 1) *Gambling*, dimana perjudian berbentuk *gambling online* sudah tersebar luas, contoh: *betting online*, *casino online*, *bola online*, *poker online*, dan *togel online*. 2) *Sociable Games*, yaitu perjudian dimana setiap orang akan menang atau kalah secara bersamasama. Contoh: dadu, *baccarat*, *pai gow poker*, *blackjack*. 3) *Analytical Games*, yaitu perjudian yang membutuhkan riset dan informasi yang akurat serta memiliki kemampuan untuk menganalisis berbagai kejadian. Contohnya adalah pacuan kuda dan *sport betting*. 4) *Pattience Games*, yaitu judi yang santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, dalam kategori ini, pemain harus menunggu dengan sabar agar nomor yang dimiliki keluar. Contoh permainan judi di kategori ini adalah *lottery*, *keno*, dan *bingo*.

### **Hakikat Pengambilan Keputusan**

Pengambilan Keputusan merupakan tindakan dalam memilih alternatif keputusan terbaik dari alternatif lainnya. Secara harfiah, keputusan (*decision*) memiliki pengertian yang mengacu pada pilihan (*choice*). Pilihan merupakan keputusan yang dibuat setelah

menimbang dari beberapa pilihan atau memilih salah satu dari beberapa pilihan. G. R. terry mengemukakan bahwa pengambilan keputusan adalah pemilihan yang didasarkan kriteria tertentu atas dua atau lebih alternatif. Pengambilan keputusan hendaknya dipahami dalam dua pengertian yaitu (1) penetapan tujuan yang merupakan terjemahan cita-cita, aspirasi dan (2) pencapaian tujuan melalui implementasinya. Inbar, (2020). Kesimpulannya bahwa keputusan di buat untuk mencapai tujuan melalui implementasi. Seperti yang diungkapkan oleh Gito Sudarmo, bahwa keputusan terkait dengan ketetapan atau penentuan suatu pilihan yang diinginkan. Pengambilan keputusan selalu memiliki hubungan dengan isu atau masalah yang terjadi dalam suatu organisasi. Aspek mendasar dari pengambilan keputusan adalah memilih alternatif solusi untuk pemecahan masalah menuju hasil yang diinginkan. Dengan pengambilan keputusan, diharapkan bahwa masalah yang terjadi dapat diselesaikan.

Pengambilan keputusan memiliki pengaruh dan dampak yang signifikan terhadap arah perkembangan organisasi di masa yang akan datang. Suatu organisasi, lembaga maupun instansi membutuhkan pengambilan keputusan yang tepat dalam setiap permasalahan atau langkah yang di pilih yang berpengaruh terhadap tujuan yang dicapai. Pengambilan keputusan tidak hanya digunakan dalam pembuatan kebijakan yang kompleks melainkan juga dapat digunakan dalam permasalahan kecil yang muncul ketika implementasi kebijakan sudah berjalan. Oleh karena itu, pengambilan keputusan menjadi kunci penting dalam menjalankan aktivitas organisasi yang kompleks. Hal tersebut didukung oleh pakar Teori Administrasi dan Pemenang Nobel dalam Teori pengambilan keputusan Herbert Simon (2002), yang mengatakan bahwa, “Suatu teori umum mengenai administrasi harus mencakup prinsip-prinsip organisasi yang akan menjamin diambilnya keputusan yang benar, seperti halnya ia harus mencakup prinsip-prinsip yang akan menjamin dilakukannya tindakan yang efektif.”

Berdasarkan uraian pandangan-pandangan tersebut maka pengambilan keputusan selalu terkait dengan isu atau masalah dalam organisasi. Fungsi mendasar dari pengambilan keputusan adalah untuk memilih satu atau lebih alternatif pemecahan masalah untuk mencapai hasil yang diinginkan. Alternatif yang dipilih berdasarkan yang paling menguntungkan untuk pihak yang berkepentingan. Begitu juga dalam pengambilan keputusan kebijakan dalam penanganan perjudian online di Indonesia yang di atasi oleh beberapa organisasi maupun instansi yang memiliki kepentingan.

### **Model dan Teori Pendekatan Pengambilan Keputusan**

Model pengambilan keputusan digunakan sebagai alat untuk menyederhanakan suatu proses berurutan yang dibangun berdasarkan teori dan paradigma dalam pengambilan keputusan. Menurut Dermawan (2016:78), model merupakan kumpulan proposisi atau rumus yang memberikan gambaran sederhana beberapa elemen peristiwa dalam kehidupan. Model dalam pengambilan keputusan memiliki kegunaan untuk memperjelas relevansi unsur-unsur yang ada terhadap masalah yang akan di selesaikan sehingga pengelolaan terhadap pengambilan keputusan dapat dilakukan.

Dalam pengambilan keputusan kebijakan publik terdapat beberapa model-model pengambilan keputusan kebijakan, antara lain seperti model keputusan rasional, model intuitif, model pengambilan keputusan perilaku, dan model pengambilan keputusan pohon masalah. Pada model keputusan rasional, model ini merupakan kerangka kerja yang mencari pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan logis dan rasional. Pengambil keputusan memahami implikasi dari seluruh alternatif kebijakan dan memiliki seluruh informasi mengenai keputusan yang diambil sehingga menghasilkan pilihan yang paling efisien untuk mencapai tujuan. Model intuitif yaitu pembuatan keputusan berdasarkan pada proses bawah sadar seperti insting, pengalaman serta penilaian pribadi. Model intuitif dapat di gunakan ketika terdapat keterbatasan informasi serta waktu yang terbatas. Model pengambilan keputusan perilaku didasarkan pada seberapa luas keputusan dapat memberikan kepuasan. Model ini menggambarkan bagaimana pengambilan keputusan dalam individu serta kelompok yang berjalan sesuai dengan emosi manusia. Model pengambilan keputusan pohon masalah menggunakan diagram dalam proses merincikan masalah-masalah yang ada serta rincian alternatif pemecahan masalah.

Teori pengambilan keputusan digunakan untuk meminimalkan resiko yang akan terjadi di masa depan oleh pengambil keputusan. Wahyuni (2014:20)<sup>2</sup>, mendefinisikan teori sebagai suatu himpunan konsep, definisi, dan proposisi yang berhubungan secara sistematis, yang dibangun untuk menjelaskan dan meramalkan suatu fenomena. Teori dalam pengambilan keputusan merupakan serangkaian asumsi, konsep, definisi dan proposi yang diajukan untuk menjelaskan secara sistematis dan mempermudah pemahaman. G. R. Terry dan Brinckloe menjelaskan dasar-dasar dari pengambilan keputusan yang berlaku antara lain, intuisi, pengalaman, fakta, wewenang, rasional (3).

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian ini menggunakan studi literature penelitian deskriptif. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Penulis menggunakan 8 data-data penelitian terdahulu yang didapat dari google scholar setelah mengeliminasi 13.400 jurnal dengan *keyword* perjudian online dan 581.000 jurnal dengan *keyword* pengambilan keputusan. Dengan menerapkan dasar-dasar pendekatan pengambilan keputusan menurut George R. Terry dan Brinckloe, seperti intuisi, pengalaman, fakta, wewenang dan logika. untuk menganalisis dasar-dasar yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan kebijakan dalam penanganan perjudian online.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kategorisasi pengambilan keputusan dengan perjudian online bertujuan untuk mengerucutkan hasil temuan berdasarkan kajian studi literature yang akan menjadi dasar teori peneliti. Pembahasan yang pertama penelitian yang dihadirkan oleh Ardiansyah Wildan Prama (2017) dengan judul pengambilan keputusan dalam menetapkan strategi persaingan usaha garmen di toko Fianza ITC Mega Grosir Surabaya dengan menggunakan analisa SWOT. Kesimpulan pada hasil penelitian pengambilan keputusan dalam penetapan strategi menggunakan analisa SWOT menunjukkan bahwa strategi yang efektif untuk digunakan adalah strategi strength-opportunity. Pembahasan yang kedua adalah penelitian yang dihadirkan oleh Paujiyah et al. (2023) dengan judul analisis pengambilan keputusan suami dan istri untuk mengikuti program keluarga berencana di kampung KB Rw 02 Krucuk. Data penelitian tersebut diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan penduduk. Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengambilan keputusan mayoritas masyarakat kampung KB RW. 02 yang digunakan oleh informan yaitu intuisi, pengalaman, fakta dan logika/rasional. Penelitian tersebut sejalan dengan pembahasan penelitian yang ketiga oleh Pashar, et al. (2020) dengan tema pengaruh empowerment terhadap pengambilan keputusan perawat yang menggunakan metode kajian literature review. Berdasarkan penelitian tersebut proses pengambilan keputusan yakni reward dapat mempengaruhi pengalaman, expert dapat mempengaruhi fakta dan rasional, refrent dapat mempengaruhi intuisi dan legitmate dapat mempengaruhi wewenang. Pembahasan keempat penelitian yang dilakukan oleh Jumani, et al. (2023) dengan tema literature review pengambilan keputusan manajerial. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa kepemimpinan berpengaruh terhadap

pengambilan keputusan dan pengambilan keputusan akan dapat berjalan dengan kerja yang baik dan pengembangan lingkungan yang mendukung.

### **Proses Pengambilan keputusan Penanganan Perjudian Online**

Pengambilan keputusan yang berdampak pada negara serta masyarakat maka peran pemerintah sangat krusial sebagai pengambil keputusan. Keputusan pemerintah berdampak pada masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan karena pemerintah memiliki wewenang dan otoritas dalam menentukan langkah-langkah yang diambil untuk pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan dalam pemerintahan melibatkan analisis berbagai alternatif kebijakan untuk menemukan solusi yang valid, efisien, dan dapat diterapkan di dunia nyata. Pemerintah harus mempertimbangkan kepentingan masyarakat, keberlanjutan, dan dampak jangka panjang dari keputusan yang diambil. Transparansi dan akuntabilitas dalam pengambilan keputusan adalah tanggung jawab pemerintah untuk memastikan kebijakan yang adil dan berkelanjutan. Dengan demikian, peran pemerintah sebagai pengambil keputusan melibatkan banyak faktor dan pertimbangan yang kompleks untuk mencapai kebijakan yang baik dan berdampak positif bagi masyarakat.

Perjudian online merupakan salah satu permasalahan yang muncul dari dampak buruk pada bidang teknologi informasi yang harus diatasi oleh pemerintah yang memiliki kewenangan. Judi melalui internet (internet gambling) dilakukan dengan peletakan taruhan pada permainan yang ada di internet. Di Indonesia, pendekatan hukum pidana terhadap perjudian daring tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyebutkan bahwa "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian dapat dijerat dengan pidana." Keterkaitan antara Teori dasar pengambilan keputusan menurut George R. Terry dengan kebijakan penanganan perjudian online yakni sebagai berikut:

### **Pendekatan pengambilan keputusan berdasarkan intuisi**

Pendekatan ini merupakan cara pengambilan keputusan berdasarkan dengan perasaan. Pada kebijakan penanganan perjudian online ini di ambil dengan memperhatikan bahwa perjudian online telah marak digunakan oleh berbagai kalangan khususnya kalangan remaja dan anak-anak. Mayoritas remaja maupun anak-anak yang menggunakan internet belum dapat memilih aktivitas nya dengan baik. Banyak remaja yang menggunakan internet untuk terlibat dalam perjudian online melalui game online.

Hal tersebut akan menjadi masalah karena anak-anak maupun remaja merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya akan menerima tongkat estafet kepemimpinan berikutnya. Namun, hal ini akan terancam tidak tercapai jika generasi penerus bangsa kecanduan melakukan perjudian online yang akan menyebabkan hal negatif dan menjadi masalah sosial. Jadi dapat dilihat dari kasus atau uraian di atas kasus perjudian online sangat amat buruk dan memiliki banyak mudharat atau hal negatifnya<sup>5</sup>. Menkominfo mengatakan bahwa terdapat tiga penyelesaian untuk mengatasi darurat judi online yaitu komprehensif, integral dan holistik. Permasalahan judi online harus diselesaikan karena sudah termasuk tugas negara untuk melindungi rakyatnya agar tidak ada korban yang melakukan bunuh diri dikarenakan terjerat judi online, disinyalir sudah terdapat 4 orang bunuh diri akibat perjudian online dan menkominfo merasa simpatik dan menyayangkan hal tersebut. Pendekatan pengambilan intuisi ini sesuai dengan motif penanganan pemberantasan perjudian online yang dilakukan oleh menteri komunikasi dan informasi.

### **Pendekatan pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman**

Pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman mempertimbangkan keputusan melalui perhitungan keadaan yang serupa sehingga pengambil keputusan akan lebih berhati-hati. Menurut (Raharjo, 2002)<sup>4</sup>, Judi merupakan problem sosial yang sulit ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia. Perjudian merupakan permainan yang mempertaruhkan harta yang dimiliki dengan mengandalkan keberuntungan. Dalam perkembangan teknologi, praktek perjudian yang semula dilakukan secara langsung di tempat tertutup berubah dan bertransformasi ke dalam platform digital yang dikenal melalui istilah perjudian online. Sehingga melalui pengalaman dari permasalahan tersebut dari waktu ke waktu maka pengambilan keputusan untuk menangani permasalahan tersebut didasarkan pada pengalaman yang sudah ada dengan mempertimbangkan pada perkembangan zaman dan teknologi. Jika dulu pengawasan perjudian konvensional dapat di kontrol secara langsung oleh pihak berwajib maka sekarang dengan adanya perjudian online, kontrol dan pengawasan oleh pihak berwajib menjadi terbatas pada lokasi dan memerlukan kerja sama dengan pihak lain seperti kominfo.

### **Pendekatan pengambilan keputusan berdasarkan fakta**

Pengambilan keputusan berdasarkan fakta adalah keputusan yang dibuat berdasarkan sesuatu yang nyata. Dalam hal pengambilan keputusan penanganan

perjudian online, pemberantasan judi online di Indonesia telah menjadi perhatian serius bagi pemerintah dan lembaga terkait. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) telah mengungkapkan bahwa kerugian negara akibat judi online di Indonesia mencapai hampir Rp 200 triliun. Angka ini menunjukkan besarnya peredaran uang dalam aktivitas perjudian online, yang melibatkan jutaan warga Indonesia. Terdapat banyak fakta bahwa akibat yang ditimbulkan perjudian online menimbulkan kerugian yang berat bagi korban, pelaku, pihak berwenang maupun bagi seluruh masyarakat. Terkait dengan perkara perjudian online, Josua Sitompul mengatakan ada dua alat bukti yang dapat digunakan yakni: bukti transfer dapat dijadikan alat bukti yang sah karena bukti transfer merupakan hasil cetak dari informasi atau dokumen elektronik serta e-mail dapat dijadikan alat bukti yang sah karena e-mail merupakan dokumen elektronik. Kementerian Kominfo melakukan tindakan preventif dengan memblokir domain atau situs web, alamat IP, dan aplikasi yang terkait dengan judi online. Rekening-rekening yang digunakan untuk transaksi judi online juga diblokir, sehingga mempersempit ruang gerak para pelaku. Kementerian Kominfo akan bekerja sama dengan operator seluler untuk mengatasi persoalan promosi judi online melalui SMS atau WhatsApp, dan Influencer yang mempromosikan judi online akan mendapatkan hukum pidana.

### **Pendekatan pengambilan keputusan berdasarkan wewenang**

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan wewenang dapat dilakukan oleh pemerintah maupun pengambil keputusan yang memiliki wewenang untuk menangani permasalahan perjudian online di Indonesia. Menteri Informasi dan Informatika Budi Arie Setiadi telah menerbitkan Peraturan Nomor 1 Tahun 2023 yang bertujuan untuk pemberantasan judi slot dan/atau judi online di Indonesia. Peraturan ini memberikan instruksi kepada Direktur Jenderal Aplikasi Informatika dan seluruh pejabat di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Ketentuan mengenai sanksi bagi pelaku perjudian online diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Selain kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri

Informasi dan Informatika pemerintah pemerintah mengambil tindakan serius dalam memberantas konten judi online di Indonesia. Kementerian Kominfo secara aktif memantau dan memblokir situs-situs judi online yang beredar di Indonesia. Hingga 19 Juli 2023, sekitar 846.047 konten perjudian online telah diblokir. Pemblokiran dilakukan berdasarkan temuan dari tim patroli siber Kominfo dan laporan dari masyarakat atau Kementerian/Lembaga. Sebagian besar situs judi online berasal dari luar negeri. Selain itu dilakukan pemblokiran domain, alamat IP, dan aplikasi. Selain Kemenkominfo, jajaran pemerintah, kepolisian dan lembaga yang memiliki keterkaitan dengan penanganan masalah ini juga memiliki wewenang untuk ikut serta dalam upaya pencegahan dan penanganan perjudian online. Perjudian daring pada dasarnya merupakan bentuk kejahatan yang melintasi batas-batas negara, sehingga penanganannya mengikuti prinsip teritorialitas. Kerja sama lintas negara dalam upaya penegakan hukum terhadap perjudian daring dapat dilaksanakan dengan efektif apabila terdapat kesepakatan internasional di antara negara-negara terkait dan kedua belah pihak mengakui perjudian daring sebagai tindakan yang melanggar hukum.

### **Pendekatan pengambilan keputusan berdasarkan logika/wewenang**

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan logika merupakan keputusan yang dipilih secara logis. Dalam penanganan permasalahan perjudian online maka dilakukan dengan rasional sesuai dengan peraturan undang-undang dan hukum yang berlaku di Indonesia. Judi online masuk dalam kategori tindakan pidana. Upaya penanggulangan tindak pidana dikenal dengan istilah Kebijakan adalah suatu usaha untuk menanggulangi kejahatan melalui penegakan hukum pidana, yang rasional yaitu memenuhi Rasa keadilan dan daya guna. Dalam rangka menanggulangi Kejahatan terhadap berbagai sarana sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, yang dapat di integrasikan satu dengan yang lainnya (Sudarto, 1986). Dasar penertiban peraturan ini adalah untuk menjaga ruang aman, sehat, positif, dan produktif bagi seluruh masyarakat Indonesia. Peraturan ini juga mengacu pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mengatur ketentuan mengenai pencegahan penggunaan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Selain itu, peraturan ini juga mengacu pada Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang mengatur ketentuan

pidana bagi setiap orang yang menawarkan atau memberi kesempatan untuk bermain judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian.

### **KESIMPULAN**

Perjudian online merupakan salah satu permasalahan yang muncul dari dampak buruk pada bidang teknologi informasi yang harus diatasi oleh pemerintah yang memiliki kewenangan. Di Indonesia, pendekatan hukum pidana terhadap perjudian daring tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terdapat lima dasar-dasar dari pengambilan keputusan penanganan perjudian online yaitu intuisi yang melibatkan perasaan, pengalaman menghadapi masalah yang sebelumnya sudah pernah muncul, pengambilan keputusan berdasarkan fakta yang ada, wewenang pemerintah dalam pengambilan keputusan, serta keputusan yang dipilih secara logis. Pendekatan pengambilan intuisi ini berfokus pada motif penanganan pemberantasan perjudian online yang dilakukan oleh menteri komunikasi dan informasi. Pengambilan keputusan untuk menangani permasalahan perjudian online didasari oleh pengalaman yaitu ketika kasus perjudian di Indonesia sudah marak terjadi dari masa ke masa lalu berkembang mengikuti teknologi menjadi kasus perjudian online. Di Indonesia kasus perjudian online telah menjadi perhatian yang serius untuk ditangani karena mengakibatkan kerugian negara hal ini berdasarkan data dari kemenkominfo, data tersebut merupakan dasar pengambilan keputusan berdasarkan fakta. Selanjutnya, Kementerian Kominfo telah memiliki wewenang sehingga secara aktif memantau dan memblokir situs-situs judi online yang beredar di Indonesia. Lima dasar-dasar pengambilan keputusan tersebut mempengaruhi proses pengambilan keputusan kebijakan dalam penanganan perjudian online.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, terdapat beberapa saran yang diperlukan dalam pengambilan keputusan penanganan perjudian online di Indonesia. Pihak yang memiliki wewenang dalam pengambilan keputusan terkait perjudian online perlu meninjau ulang dasar-dasar pengambilan keputusan khususnya pada aspek pengalaman. Pengambil keputusan harus mengevaluasi kebijakan-kebijakan maupun pengambilan keputusan yang pernah di ambil dalam menangani perjudian online. Evaluasi dan pembelajaran dalam pengalaman ketika menangani perjudian online diperlukan untuk meninjau keberhasilan dari kebijakan yang telah dibuat. Selain itu, diperlukan koordinasi dari pemerintah dengan merangkul masyarakat melalui sosialisasi agar masyarakat

memiliki pemahaman dan kesadaran atas bahaya dari perjudian online. Dalam penanganan permasalahan perjudian online maka dilakukan dengan rasional sesuai dengan peraturan undang-undang dan hukum yang berlaku di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Arsyah Makarim, Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Vol 3 No 3
- Anggraeni, R. (19 April 2024). *RI Darurat Judi Online, Pemerintah Rumuskan Rencana Aksi Pemberantasan*. Diambil dari teknologi.bisnis.com:  
<https://teknologi.bisnis.com/read/20240419/84/1758825/ri-darurat-judi-online-pemerintah-rumuskan-rencana-aksi-pemberantasan>
- Ardiansyah, M. R., Sudarmanto, K., Sukarna, K., & Arifin, Z. (2023). Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online. *Journal Juridisch*, 1(3), 183-191.
- Ardiansyah, P. W. (2017). Pengambilan Keputusan dalam Menetapkan Strategi Persaingan Usaha Garmen di Toko Fianza ITC Mega Grosir Surabaya dengan Menggunakan Analisa SWOT. *Jurnal Penelitian*.
- Arisetyanto, W. A. (2023). *Upaya Penegakan Hukum Oleh Kepolisian Dalam Memberantas Tindak Pidana Judi Online* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia)).
- Baharuddin Lopa, 2001, *Kejahatan Korupsi dan Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta.
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 171-185.
- Gitosudarmo Indriyo, *Perilaku Keorganisasian*, (Yogyakarta: BPFE, 2000), hlm.175.
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375-380.
- Hayati, Z., & Afriansyah, H. (2019). *Teori-Teori Pengambilan Keputusan*.
- Josua Sitompul, Cara Penyidik Menjerat Pelaku Perjudian Internet, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl4903/pembuktian-perjudian-melalui-internet>
- Jumani, A., Ananda, F. R., Rahellea, S. L., Fikri, S. N., & Zen, A. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Karyawan, Pengambilan Keputusan: Kepemimpinan, Keterampilan dan Komunikasi (Literature Review Pengambilan Keputusan Manajerial). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 4(6), 824-838.
- Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 4(1), 1-15.

- Muladi, 2005, "HAM Dalam Persepektif Sistem Peradilan Pidana", dalam: Muladi (ed.), Hak Asasi Manusia: Hakekat, Konsep dan Implikasinya Dalam Perspektif Hukum dan Masyarakat, Bandung: Refika Aditama.
- Pashar, I., & Dwiantoro, L. (2020). Pengaruh empowerment terhadap pengambilan keputusan perawat: Kajian literature review. *Journal of holistic nursing science*, 7(2), 124-132.
- Pasolong, H. (2023). Teori Pengambilan Keputusan.
- Paujiyah, S., Fuad, A., Istiqomah, I., & Susilowati, A. Y. (2023). Analisis Pengambilan Keputusan Suami dan Istri untuk Mengikuti Program Keluarga Berencana di Kampung KB Rw 02 Krucuk. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 5(1), 117-126.
- Ramdhani, H., Fauzi, M., & Tiga, A. M. (2020). Otoritas Negara dalam Penegakan Hukum terhadap Pemberantasan Situs Judi Online di Indonesia. *LEX SUPREMA Jurnal Ilmu hukum*, 2(2).
- Subagyo, A. A. M., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 181
- Sudarto. (1986). Sudarto. Kapita Selekta Hukum Pidana, Alumni, Bandung, 1986, h. 22-23. Alumni.
- Syamsi, Ibnu. 2000. Pengambilan keputusan dan sistem informasi. (Jakarta; Bumi Aksara), hlm 16
- Thohiron Dion. Analisis Proses Pengambilan Keputusan, <http://id.shvoong.com/social-sciences/economics/2267399-proses-pengambilankeputusan/>, diakses: 27 Januari 2013.
- Wirawan, J., & Wahyudi, A. (2022). KEBIJAKAN PENEGAKAN HUKUM PIDANA DALAM RANGKA PENANGGULANGAN PERJUDIAN ONLINE. *Journal Evidence Of Law*, 1(3), 11-21.