

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian High Domino di Wilayah Hukum Polres Meranti Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Arsyad Koto^{1*}, Bagio Kadaryanto², Rudi Pardede³

^{1,2,3}Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning

^{1,2,3} Jl. Yos Sudarso Km 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, Indonesia

*arsyadkoto2015@gmail.com

ABSTRACT

The rise of online gambling crimes based on the Higgs Domino application in the Meranti Police jurisdiction has caused public unrest, disrupted public order, and has the potential to trigger further crimes such as fraud, extortion, and money laundering. This study aims to analyze the implementation, obstacles, and efforts to overcome obstacles to law enforcement against Higgs Domino gambling crimes based on Law of the Republic of Indonesia Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions. The research method used is sociological legal research. The results show that law enforcement is not optimal, as evidenced by the ongoing gambling practice. The obstacles faced are technical, structural, and cultural. Technical obstacles include limited digital forensic equipment, a lack of investigators skilled in cybercrime, and difficulties in obtaining data from foreign digital platforms. Structural obstacles include ineffective inter-agency coordination and lengthy bureaucracy in the process of blocking sites or applications. Cultural obstacles arise from the public perception that Higgs Domino is a common game, resulting in low social support for enforcement. Efforts that have been made include the formation of a cyber team, the activation of public reporting channels, collaboration with the Ministry of Communication and Information Technology, and legal counseling. However, the effectiveness of these efforts still needs to be improved, particularly in terms of mastery of digital investigation technology, speed of case handling, and increasing public legal awareness. It is recommended that the Meranti Police continue to conduct technical training and competency building in digital forensics, IP address tracking, data encryption, and electronic transaction investigation to improve the effectiveness of law enforcement against transnational online gambling.

Keywords: Law Enforcement, Online Gambling, Higgs Domino, Crime, Information and Electronic Transactions.

ABSTRAK

Fenomena maraknya tindak pidana perjudian daring berbasis aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Meranti menimbulkan keresahan publik, mengganggu ketertiban umum, serta berpotensi memicu kejahatan lanjutan seperti penipuan, pemerasan, dan pencucian uang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan, hambatan, dan upaya mengatasi hambatan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian Higgs Domino berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum sosiologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penegakan hukum belum optimal, terbukti dari masih berlangsungnya praktik perjudian tersebut. Hambatan yang dihadapi bersifat teknis, struktural, dan kultural. Hambatan teknis meliputi keterbatasan perangkat digital forensik, minimnya penyidik yang ahli di bidang kejahatan siber, serta kesulitan memperoleh data dari platform digital luar negeri. Hambatan struktural mencakup koordinasi antarinstansi yang kurang efektif dan birokrasi panjang dalam proses pemblokiran situs atau aplikasi. Hambatan kultural muncul dari persepsi masyarakat yang menganggap Higgs Domino sebagai permainan biasa sehingga dukungan sosial terhadap penindakan rendah. Upaya yang telah dilakukan antara lain pembentukan tim siber, pengaktifan saluran pelaporan masyarakat, kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta penyuluhan hukum. Namun, efektivitas upaya tersebut masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal penguasaan teknologi investigasi digital, kecepatan penanganan kasus, dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat. Disarankan agar Polres Meranti secara berkelanjutan mengadakan pelatihan teknis dan penguatan kompetensi di bidang forensik digital, pelacakan IP address, enkripsi data, dan investigasi transaksi elektronik, guna meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian daring lintas negara.

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Perjudian Daring, Higgs Domino, Tindak Pidana, Informasi dan Transaksi Elektronik.

PENDAHULUAN

Perjudian, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan, sedangkan berjudi berarti mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan yang hasilnya bergantung pada kebetulan dengan tujuan memperoleh

keuntungan yang lebih besar ¹. Dalam terminologi hukum Belanda, Fockema Andreae mendefinisikannya sebagai

¹ Daniel Hasiyanto Hendarto and Riska Sri Handayani, "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat," *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 5 (May 2024): 1542–58, <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1136>.

hazardspel (kansspel), yaitu permainan untung-untungan yang dapat dikenakan sanksi berdasarkan ketentuan hukum. Secara umum, perjudian melibatkan penentuan jumlah taruhan sebelum permainan dimulai, di mana pihak yang kalah memberikan taruhannya kepada pihak yang menang².

Praktik perjudian telah dikenal sejak lama di berbagai lapisan masyarakat, baik dalam bentuk sederhana seperti totohan di lingkungan lokal, maupun dalam bentuk modern yang memanfaatkan teknologi digital. Perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet telah mendorong transformasi bentuk perjudian dari konvensional menjadi daring (online gambling). Kemajuan jaringan komputer sejak era 1960-an, yang awalnya terbatas pada local area network (LAN), kemudian berkembang menjadi wide area network (WAN) dan internet global, telah memungkinkan permainan dilakukan secara multiplayer tanpa batasan lokasi. Di Indonesia, game daring mulai populer sejak awal 2000-an, ditandai dengan hadirnya Nexia Online dan beragam permainan daring lainnya³.

Salah satu bentuk permainan daring yang populer di masyarakat adalah Higgs Domino, aplikasi berbasis Android yang menyediakan permainan kartu, domino, teka-teki, dan slot. Meskipun dikemas sebagai hiburan digital, fitur permainan slot dan transaksi chip di dalam Higgs Domino berpotensi disalahgunakan untuk aktivitas perjudian daring. Chip yang diperoleh pemain dapat diperdagangkan secara ilegal, melibatkan pihak ketiga seperti agen penjual chip atau perantara transaksi, sehingga memunculkan unsur taruhan sebagaimana dimaksud dalam ketentuan hukum pidana Indonesia.

Secara normatif, ketentuan larangan perjudian telah diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang melarang segala bentuk permainan yang bergantung pada unsur untung-untungan. Larangan ini dipertegas dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang mengkriminalisasi pendistribusian, transmisi, atau penyediaan akses terhadap informasi elektronik bermuatan perjudian,

² Reza Ditya Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi," *JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY* 1, no. 1 (2023): 34–52.

³ Zainudin Hasan et al., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian

Online," *Jurnal Multimedia Dehasen* 2, no. 3 (2023): 375–80.

dengan ancaman pidana penjara hingga 10 tahun dan denda maksimal Rp10 miliar⁴.

Namun, dalam realitas sosial (*das sein*), praktik perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino tetap marak, termasuk di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti. Banyak pelaku memanfaatkan akun anonim, perangkat pribadi, dan metode pembayaran digital yang sulit dilacak, sehingga penegakan hukum menghadapi hambatan teknis, struktural, dan kultural. Hambatan teknis mencakup keterbatasan perangkat digital forensik dan minimnya penyidik siber yang terlatih, sedangkan hambatan struktural meliputi lemahnya koordinasi antarinstansi dan panjangnya proses pemblokiran situs. Dari sisi kultural, sebagian masyarakat masih menganggap Higgs Domino sebagai permainan biasa, bukan sebagai bentuk tindak pidana.

Fenomena tersebut menimbulkan urgensi penelitian mengenai efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring berbasis Higgs Domino, khususnya di wilayah hukum Polres Meranti, dengan menggunakan kerangka hukum UU ITE hasil perubahan kedua tahun 2024. Penelitian ini berfokus pada analisis pelaksanaan penegakan hukum, identifikasi hambatan yang dihadapi, serta formulasi strategi untuk meningkatkan efektivitas penindakan, guna menjembatani

kesenjangan antara norma hukum (*das sollen*) dan kenyataan sosial (*das sein*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian hukum sosiologis (*socio-legal research*) yang bertolak dari fenomena hukum di masyarakat untuk menilai efektivitas penegakan hukum dan mengidentifikasi hukum tidak tertulis yang berlaku⁵. Pendekatan yang digunakan meliputi *statute approach* untuk menelaah peraturan perundang-undangan terkait, serta *conceptual approach* yang mengacu pada pandangan dan doktrin hukum sebagai landasan argumentasi. Penelitian dilaksanakan di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti, dengan populasi meliputi Kasat Reskrim, Kanit Reskrim, anggota penyidik pembantu, tokoh masyarakat, dan pelaku perjudian daring Higgs Domino. Sampel ditentukan melalui metode *sensus*, *purposive sampling*, dan *random sampling*, menghasilkan 7 responden dari total 11 populasi. Sumber data terdiri atas data primer (wawancara dan observasi lapangan), data sekunder (studi kepustakaan dan peraturan perundang-undangan), serta data tersier (kamus, ensiklopedia, dan referensi pendukung lainnya). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara non-terstruktur, dan kajian pustaka. Seluruh data dianalisis secara kualitatif tanpa menggunakan teknik statistik, dengan penarikan kesimpulan secara induktif dari temuan khusus menuju generalisasi yang relevan dengan pokok permasalahan.⁶

⁴ Azenia Tamara Davina, Sigid Suseno, and Mustofa Haffas, "Penerapan Hukum Penyebaran Hoax Mengenai Covid-19 Melalui Facebook Berdasarkan UU ITE dan Hukum Pidana," *MEDIA KEADILAN Jurnal Ilmu Hukum* 12, no. 1 (2021).

⁵ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014).

⁶ Elisabeth Nurhaini Butar-Butar, *Metode Penelitian Hukum, Langkah-Langkah Untuk*

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

A. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian High Domino Di Wilayah Hukum Polres Meranti Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino telah menjadi fenomena yang signifikan dalam konteks penegakan hukum di Indonesia, termasuk di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti. Meskipun dikemas sebagai sarana hiburan digital, aplikasi ini kerap disalahgunakan untuk praktik perjudian berbasis daring dengan sistem pertukaran chip yang bernilai ekonomi nyata⁷. Karakteristik ruang digital yang anonim dan tersembunyi menjadikan aktivitas ini sulit dilacak, sementara dampaknya nyata terhadap aspek sosial, ekonomi, dan hukum. Perluasan akses internet dan penetrasi perangkat telepon pintar menjadi faktor utama yang memfasilitasi penyebaran praktik tersebut.

Secara yuridis, praktik ini telah diatur secara tegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3), yang melarang pendistribusian,

Menemukan Kebenaran Dalam Ilmu Hukum (Bandung: PT. Refika Aditama, 2018).

⁷ Achmad Asfi Burhanudin, "Peran Etika Profesi Hukum Sebagai Upaya Penegakan Hukum Yang Baik," *El-Faqih* *Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam* 4, no. 2 (October 2018): 50–67, <https://doi.org/10.29062/faqih.v4i2.25>.

transmisi, atau penyediaan akses informasi elektronik bermuatan perjudian dengan ancaman pidana yang berat. Larangan ini merupakan perluasan dari ketentuan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang mengatur perjudian sebagai tindak pidana, baik dilakukan secara langsung maupun melalui media perantara⁸. Namun, perkembangan teknologi informasi telah menuntut pendekatan penegakan hukum yang lebih adaptif, menggabungkan instrumen hukum pidana klasik dengan regulasi digital.

Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan aparat Polres Meranti menunjukkan bahwa penegakan hukum menghadapi tantangan multidimensi. Secara teknis, kendala utama meliputi keterbatasan akses terhadap server yang berlokasi di luar negeri, penggunaan Virtual Private Network (VPN) oleh pelaku, serta lemahnya efektivitas pemblokiran aplikasi tanpa kerja sama lintas negara⁹. Dari sisi pembuktian, aparat kesulitan mengidentifikasi transaksi keuangan ilegal karena sistem permainan disamarkan sebagai hiburan biasa, meskipun pada praktiknya terjadi jual beli chip melalui pihak ketiga. Tantangan ini semakin kompleks mengingat rendahnya kesadaran hukum

⁸ Hendrawan Agusta, "Telaah Yuridis Aplikasi Zoom Dalam Mengumpulkan Data Pribadi Ditinjau Dari Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik," *KRTHA BHAYANGKARA* 16, no. 1 (April 2022): 177–96, <https://doi.org/10.31599/krtha.v16i1.1076>.

⁹ Devi Anggraeni and Ilham Akbar Firdaus, "Pelaksanaan Perizinan Toko Obat Ditinjau Dari Permenkes RI No. 26/2018 Tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik Di Kecamatan Kerumutan," *Journal of Sharia and Law* 3, no. 2 (2024): 410–29.

masyarakat yang cenderung menoleransi permainan tersebut sebagai hiburan semata.

Pendapat para narasumber menegaskan pentingnya strategi penegakan hukum yang bersifat represif dan preventif. Pendekatan represif mencakup penindakan terhadap pemain, penyedia layanan, pengelola server, dan pihak yang mengambil keuntungan dari aktivitas perjudian. Sementara itu, pendekatan preventif menitikberatkan pada edukasi hukum, penyuluhan di masyarakat, dan pelibatan tokoh agama serta tokoh masyarakat untuk mengubah persepsi publik. Aparat juga menekankan perlunya penguatan kapasitas penyidik di bidang digital forensics, pelacakan IP address, analisis transaksi elektronik, dan infiltrasi jaringan media sosial tertutup.

Dari perspektif sosiologis, fenomena ini mengindikasikan kesenjangan antara norma hukum (*das sollen*) yang tegas melarang perjudian daring dan realitas sosial (*das sein*) di mana praktik tersebut terus berlangsung¹⁰. Oleh karena itu, efektivitas penegakan hukum memerlukan sinergi antara aparat kepolisian, pemerintah daerah, Kementerian Komunikasi dan Informatika, penyedia layanan internet, serta masyarakat. Selain itu, diperlukan penguatan regulasi turunan UU ITE yang secara spesifik mengatur permainan digital dengan potensi perjudian, sehingga aparat memiliki pedoman operasional yang jelas dalam membedakan permainan hiburan dan tindak pidana perjudian.

Dengan demikian, perjudian daring berbasis Higgs Domino di wilayah hukum Polres Meranti bukan hanya menjadi permasalahan teknis penegakan hukum, tetapi juga isu kebijakan

publik yang membutuhkan pendekatan hukum terpadu, pembaruan regulasi, dan pembangunan kesadaran hukum masyarakat untuk memastikan supremasi hukum dalam ruang digital

B. Hambatan Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian High Domino Di Wilayah Hukum Polres Meranti Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti masih menghadapi tantangan yang bersifat multidimensi dan kompleks. Meskipun secara normatif telah memiliki dasar hukum yang kuat melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), implementasinya di tingkat praktis belum menunjukkan efektivitas yang signifikan. Realitas sosial memperlihatkan bahwa aktivitas perjudian daring masih marak di masyarakat, baik melalui penggunaan aplikasi maupun situs tidak resmi yang beroperasi secara tersembunyi. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara aturan hukum yang ideal (*das sollen*) dan praktik hukum di lapangan (*das sein*), sehingga penegakan hukum belum mampu memberikan efek jera yang kuat bagi para pelaku maupun penyedia platform.

Dari aspek teknis, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung menjadi faktor utama yang menghambat efektivitas penegakan hukum. Polres Kepulauan Meranti, sebagai institusi penegak hukum di wilayah kepulauan yang

¹⁰ Rizal Al Hamid, "Sinkronisasi Pendekatan Sosiologis Dengan Penemuan Hukum Islam Sui Generis Kum Empiris," *Bertuah Journal of Shariah and Islamic Economics* 4, no. 1 (2023).

memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi, menghadapi kesulitan dalam mendeteksi, menelusuri, serta mengidentifikasi jaringan perjudian daring yang memanfaatkan sistem digital dan server luar negeri. Minimnya jumlah penyidik yang memiliki kompetensi khusus dalam bidang kejahatan siber (cybercrime) dan keterbatasan perangkat digital forensics menyebabkan proses investigasi menjadi lambat dan tidak efisien. Selain itu, kesulitan memperoleh data dari platform berbasis luar negeri juga menimbulkan hambatan serius karena bergantung pada kerja sama antarnegara yang memerlukan prosedur hukum internasional dan waktu yang panjang.

Dari sisi yuridis, ketentuan dalam UU ITE yang telah direvisi memang memberikan dasar hukum yang jelas terhadap larangan aktivitas perjudian daring, namun dalam praktiknya masih terdapat tumpang tindih penafsiran antara aparat penegak hukum terkait pasal-pasal yang digunakan. Hal ini terutama terlihat dalam perbedaan pandangan mengenai pembuktian unsur "perjudian" dalam konteks digital yang kerap dikamufilase sebagai permainan hiburan. Selain itu, ketentuan sanksi pidana dalam UU ITE sering kali belum sejalan dengan hukum acara pidana dan hukum pembuktian digital, sehingga menimbulkan ambiguitas dalam penerapan pasal ketika berhadapan dengan bukti elektronik. Kondisi ini menunjukkan perlunya penyempurnaan regulasi turunan, seperti Peraturan Kapolri atau Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika, yang lebih teknis dalam mengatur penanganan tindak pidana berbasis teknologi informasi, termasuk mekanisme pemblokiran, pelacakan, dan pengamanan data digital.

Hambatan struktural juga menjadi tantangan yang tidak dapat diabaikan. Koordinasi

antarinstansi, seperti antara Polri, Kejaksaan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta lembaga perbankan, belum berjalan secara optimal. Birokrasi yang panjang dalam proses pemblokiran situs, pelaporan transaksi keuangan mencurigakan, dan pelaksanaan penyelidikan lintas instansi sering kali memperlambat proses hukum. Kelemahan ini diperparah oleh keterbatasan sumber daya manusia dan anggaran di tingkat daerah, yang menyebabkan upaya penegakan hukum berjalan sporadis dan tidak berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan mekanisme kerja terpadu antarinstansi melalui sistem koordinasi yang terpusat dan digital, sehingga setiap laporan atau indikasi perjudian daring dapat ditindaklanjuti secara cepat, terukur, dan efisien.

Dari sisi kultural, tantangan terbesar justru berasal dari persepsi masyarakat itu sendiri. Sebagian besar masyarakat masih memandang aplikasi Higgs Domino sebagai permainan hiburan semata, bukan sebagai bentuk perjudian yang melanggar hukum. Rendahnya kesadaran hukum dan literasi digital membuat masyarakat cenderung permisif terhadap aktivitas perjudian daring, bahkan dalam beberapa kasus justru turut menjadi bagian dari ekosistem permainan tersebut. Fenomena ini memperlihatkan perlunya pendekatan sosial yang lebih humanis, dengan memperkuat edukasi hukum dan sosialisasi publik secara berkelanjutan agar masyarakat memahami dampak hukum, ekonomi, dan moral dari praktik perjudian daring. Kolaborasi antara aparat penegak hukum, lembaga pendidikan, dan tokoh masyarakat sangat penting untuk membentuk kesadaran kolektif dalam menolak praktik perjudian daring sebagai bagian dari tanggung jawab sosial bersama.

Selain faktor-faktor tersebut, hambatan politis juga dapat memengaruhi efektivitas

penegakan hukum. Dalam beberapa kasus, penegakan hukum terhadap perjudian daring sering kali berhadapan dengan tekanan politik, baik yang bersifat lokal maupun nasional. Intervensi atau kepentingan tertentu dapat menghambat independensi aparat penegak hukum dalam menjalankan tugasnya. Oleh sebab itu, perlu ditegaskan pentingnya integritas dan independensi lembaga penegak hukum, serta transparansi dalam setiap tahap penanganan perkara agar proses hukum berjalan objektif dan akuntabel.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti memerlukan pendekatan yang menyeluruh, tidak hanya dari sisi regulasi dan penindakan, tetapi juga dari sisi penguatan kapasitas institusional, reformasi birokrasi penegakan hukum, serta pembangunan budaya hukum yang progresif. Hanya dengan sinergi antara aspek teknis, yuridis, struktural, kultural, dan politis secara terpadu, upaya pemberantasan perjudian daring dapat mencapai hasil yang optimal dan berkelanjutan, sekaligus mewujudkan keadilan serta ketertiban hukum di era digital.

Dari aspek teknis, kendala utama meliputi kesulitan pelacakan identitas pelaku akibat penggunaan akun anonim, Virtual Private Network (VPN), nomor virtual, dan server luar negeri yang berada di luar jangkauan yurisdiksi Indonesia. Keterbatasan perangkat digital forensics, minimnya penyidik dengan keahlian cybercrime, serta infrastruktur jaringan yang belum memadai semakin memperlambat proses penyidikan. Bukti elektronik seperti riwayat transaksi e-wallet, data server, atau log aplikasi sering kali sulit diakses karena hambatan teknologi maupun yurisdiksi lintas negara.

Secara yuridis, pembuktian unsur pidana perjudian daring kerap menjadi tantangan. Aktivitas pertukaran chip dan uang umumnya dilakukan melalui pihak ketiga di luar aplikasi, sehingga transaksi tidak terekam dalam sistem resmi¹¹. Kondisi ini menyulitkan pembuktian unsur taruhan atau pertaruhan sebagaimana dipersyaratkan KUHP. Selain itu, belum adanya peraturan pelaksana teknis yang secara rinci mengatur mekanisme pemblokiran, pelacakan, dan penindakan terhadap perjudian berbasis permainan digital membuat proses penegakan hukum bergantung pada interpretasi aparat dan koordinasi lintas lembaga yang masih lemah¹².

Hambatan struktural mencakup koordinasi yang belum optimal antara kepolisian, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dan penyedia layanan telekomunikasi. Proses pemblokiran situs/aplikasi maupun permintaan data digital sering kali memerlukan prosedur birokratis yang panjang, menghambat respons cepat aparat. Sementara itu, hambatan kultural terlihat dari rendahnya literasi hukum dan digital masyarakat. Banyak warga, khususnya generasi muda, menganggap Higgs Domino sebagai hiburan semata dan tidak memahami bahwa praktik tersebut memenuhi unsur perjudian yang dilarang undang-undang¹³.

¹¹ Hasan et al., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online."

¹² Acep Saepudin and Geofani Milthree Saragih, *Eksistensi Advokat Dalam Penegakan Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan Indonesia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2023).

¹³ Hendarto and Handayani, "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat."

Tidak jarang hambatan psikologis dan politis turut memengaruhi penegakan hukum, seperti adanya perlindungan atau koneksi tertentu yang dimiliki pelaku sehingga proses hukum berjalan lambat atau berhenti. Fenomena ini berpotensi mengurangi kepercayaan publik terhadap aparat penegak hukum dan melemahkan efek jera.

Dengan demikian, hambatan penegakan hukum terhadap perjudian daring di Polres Meranti tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan penerapan pasal-pasal UU ITE, tetapi juga mencakup masalah teknis investigasi, kelemahan koordinasi kelembagaan, rendahnya kesadaran hukum masyarakat, dan keterbatasan infrastruktur digital. Untuk mengatasinya, diperlukan reformasi regulasi yang lebih spesifik, peningkatan kapasitas teknis penyidik, optimalisasi kerja sama lintas sektor, serta strategi edukasi hukum masyarakat guna memastikan penegakan hukum berjalan efektif, adil, dan berkelanjutan

C. Upaya Mengatasi Hambatan Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian High Domino Di Wilayah Hukum Polres Meranti Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti menjadi fenomena yang kompleks dan multidimensional, yang menuntut penerapan strategi penegakan hukum yang bersifat komprehensif, adaptif, dan berkelanjutan. Meskipun telah tersedia dasar hukum yang kuat melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), namun penerapan norma hukum tersebut masih menghadapi berbagai kendala di lapangan. Permasalahan utama terletak pada kesenjangan antara regulasi dan kapasitas institusional aparat penegak hukum dalam menghadapi dinamika kejahatan siber yang terus berkembang, termasuk perjudian daring yang bersifat lintas platform dan lintas yurisdiksi.

Secara teknis, tantangan terbesar yang dihadapi aparat penegak hukum adalah keterbatasan sarana dan prasarana digital forensics yang dibutuhkan untuk melacak, mengidentifikasi, dan membuktikan aktivitas perjudian daring secara akurat. Minimnya jumlah penyidik yang memiliki kompetensi di bidang cybercrime investigation menyebabkan proses penyidikan menjadi lambat dan tidak optimal. Di sisi lain, kesulitan memperoleh data dari server atau platform digital berbasis luar negeri juga menjadi penghambat serius, karena proses permintaan data kerap bergantung pada kerja sama internasional yang memerlukan waktu dan prosedur yang panjang. Kondisi ini memperlihatkan perlunya penguatan infrastruktur teknologi dan peningkatan kompetensi teknis aparat melalui pelatihan khusus dan sertifikasi forensik digital agar proses penegakan hukum dapat berjalan lebih efisien dan tepat sasaran.

Dari sisi struktural, hambatan muncul akibat koordinasi antarinstansi yang belum optimal serta birokrasi yang panjang dalam proses penindakan, termasuk dalam hal pemblokiran situs dan aplikasi yang diduga menjadi sarana perjudian daring. Keterlambatan dalam proses administrasi dan komunikasi lintas lembaga, seperti antara kepolisian, Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta lembaga keuangan, menyebabkan respons penegakan

hukum menjadi tidak seragam. Oleh karena itu, diperlukan mekanisme koordinasi yang lebih cepat dan terintegrasi, misalnya melalui pembentukan satuan tugas terpadu (task force) yang beranggotakan unsur kepolisian, kejaksaan, Kominfo, serta lembaga pengawas transaksi elektronik, dengan mandat khusus dalam penanganan kejahatan berbasis teknologi digital. Langkah ini dapat mempercepat proses deteksi, penindakan, serta pelaporan kasus-kasus perjudian daring di tingkat nasional maupun daerah.

Sementara itu, secara kultural, tantangan yang tidak kalah penting adalah rendahnya kesadaran hukum masyarakat yang cenderung menganggap aplikasi Higgs Domino sebagai permainan hiburan semata tanpa memahami konsekuensi hukumnya. Pandangan permisif ini memperlemah dukungan sosial terhadap upaya penegakan hukum, bahkan dalam beberapa kasus menimbulkan resistensi ketika aparat melakukan penindakan. Untuk itu, dibutuhkan strategi edukasi hukum dan literasi digital yang lebih intensif dan berkelanjutan, baik melalui sekolah, komunitas, maupun media sosial, agar masyarakat memahami bahwa perjudian daring bukan sekadar pelanggaran moral, tetapi juga tindak pidana yang memiliki dampak sosial dan ekonomi yang serius.

Strategi penegakan hukum terhadap perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino perlu diarahkan pada pendekatan yang holistik, yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek represif, tetapi juga preventif dan edukatif. Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu memperkuat sinergi dengan lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, dan penyedia platform digital untuk membangun budaya hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Langkah-langkah tersebut diharapkan dapat

meningkatkan efektivitas penegakan hukum, menciptakan efek jera bagi pelaku, serta mendorong terwujudnya tatanan masyarakat digital yang lebih tertib, sadar hukum, dan bertanggung jawab.¹⁴

Dari sisi teknis, aparat penegak hukum menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan di bidang kejahatan siber dan digital forensics guna meningkatkan kemampuan deteksi, pelacakan, dan pengamanan bukti elektronik¹⁵. Kegiatan patroli siber, pemantauan media sosial, dan infiltrasi ke jaringan daring yang mempromosikan perjudian menjadi langkah preventif utama. Optimalisasi teknologi investigasi, termasuk pelacakan alur transaksi keuangan digital dan identifikasi akun anonim, perlu diiringi dengan kerja sama strategis bersama Kominfo, penyedia layanan internet, operator seluler, serta platform digital untuk mempercepat pemblokiran akses.

Pendekatan struktural meliputi pembentukan tim siber, penyusunan SOP teknis khusus penanganan perjudian daring, dan peningkatan koordinasi lintas sektor, termasuk dengan lembaga pendidikan, Otoritas Jasa Keuangan, dan pihak swasta terkait. Di tingkat internasional, kerja sama berbasis mutual legal assistance menjadi penting untuk mengakses data dan informasi pelaku yang memanfaatkan server luar negeri.

Aspek kultural memerlukan strategi edukasi hukum dan literasi digital kepada masyarakat. Penyuluhan hukum, kampanye anti-perjudian

¹⁴ Hasan et al., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online."

¹⁵ Tiar Adi Riyanto, "Fungsionalisasi Prinsip Dominus Litis Dalam Penegakan Hukum Pidana Di Indonesia," *Jurnal Lex Renaissance* 6, no. 3 (July 2021), <https://doi.org/10.20885/JLR.vol6.iss3.art4>.

daring, dan pelibatan tokoh masyarakat serta tokoh agama diharapkan dapat mengubah persepsi publik bahwa permainan seperti Higgs Domino hanyalah hiburan. Peran keluarga sebagai kontrol sosial pertama juga penting dalam mencegah keterlibatan anggota rumah tangga, khususnya remaja, dalam praktik ini

Upaya represif tetap dijalankan melalui penindakan terhadap pemain, penyedia jasa chip ilegal, dan pihak yang memfasilitasi transaksi. Namun, strategi ini dipadukan dengan pendekatan preventif dan kuratif, seperti penyediaan saluran pelaporan masyarakat yang mudah diakses, program rehabilitasi bagi pelaku, serta penguatan kampanye publik melalui media massa dan media sosial.

Dengan demikian, keberhasilan penegakan hukum terhadap perjudian daring di wilayah Polres Meranti bergantung pada sinergi antara aparat, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya. Peningkatan kapasitas teknis, pembaruan regulasi yang adaptif, dan kerja sama lintas sektor menjadi kunci agar penegakan hukum tidak hanya menindak pelaku, tetapi juga mencegah dan mengurangi praktik perjudian daring secara sistematis dan berkelanjutan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti, dengan dasar Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, belum berjalan secara optimal. Masih maraknya praktik

perjudian daring menunjukkan bahwa upaya pencegahan dan penindakan yang dilakukan belum sepenuhnya efektif, sehingga diperlukan langkah perbaikan yang lebih terarah dan komprehensif. Hambatan penegakan hukum bersifat multidimensional, meliputi aspek teknis, struktural, dan kultural. Hambatan teknis mencakup keterbatasan perangkat digital forensics, minimnya penyidik yang memiliki keahlian khusus di bidang kejahatan siber, serta sulitnya memperoleh data dari platform digital berbasis luar negeri. Hambatan struktural terlihat dari koordinasi antarinstansi yang belum optimal dan birokrasi panjang dalam proses pemblokiran situs maupun aplikasi. Hambatan kultural muncul dari rendahnya kesadaran hukum masyarakat yang cenderung memandang Higgs Domino sebagai permainan biasa, sehingga dukungan sosial terhadap penegakan hukum menjadi lemah. Upaya yang telah dilakukan antara lain pembentukan tim siber, pengaktifan saluran pelaporan masyarakat, kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta penyuluhan hukum kepada masyarakat. Meskipun demikian, efektivitasnya masih perlu ditingkatkan, terutama terkait kecepatan penanganan kasus, penguasaan teknologi investigasi digital, dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat, agar penegakan hukum dapat berjalan lebih efektif, berkelanjutan, dan memberikan efek jera bagi pelaku.

SARAN

Disarankan agar penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Higgs Domino di wilayah hukum Polres Kepulauan Meranti diperkuat melalui peningkatan kapasitas sumber daya manusia di bidang kejahatan siber, pengadaan perangkat digital forensics yang

memadai, serta optimalisasi koordinasi lintas instansi, terutama antara kepolisian, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan penyedia platform digital. Selain itu, diperlukan strategi sosialisasi hukum yang lebih masif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak hukum perjudian daring, sehingga tercipta sinergi antara penegak hukum dan masyarakat dalam upaya pemberantasan praktik tersebut secara efektif dan berkelanjutan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Acep Saepudin and Geofani Milthree Saragih. *Eksistensi Advokat Dalam Penegakan Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- Achmad Asfi Burhanudin. "Peran Etika Profesi Hukum Sebagai Upaya Penegakan Hukum Yang Baik." *El-Faqih* *Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam* 4, no. 2 (October 2018): 50–67. <https://doi.org/10.29062/faqih.v4i2.25>.
- Adi Riyanto, Tiar. "Fungsionalisasi Prinsip Dominus Litis Dalam Penegakan Hukum Pidana Di Indonesia." *Jurnal Lex Renaissance* 6, no. 3 (July 2021). <https://doi.org/10.20885/JLR.vol6.iss3.art4>.
- Agusta, Hendrawan. "Telaah Yuridis Aplikasi Zoom Dalam Mengumpulkan Data Pribadi Ditinjau Dari Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik." *KRTHA BHAYANGKARA* 16, no. 1 (April 2022): 177–96. <https://doi.org/10.31599/krtha.v16i1.1076>.
- Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2014.
- Anggraeni, Devi, and Ilham Akbar Firdaus. "Pelaksanaan Perizinan Toko Obat Ditinjau Dari Permenkes RI No. 26/2018 Tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik Di Kecamatan Kerumutan." *Journal of Sharia and Law* 3, no. 2 (2024): 410–29.
- Davina, Azenia Tamara, Sigid Suseno, and Mustofa Haffas. "Penerapan Hukum Penyebaran Hoax Mengenai Covid-19 Melalui Facebook Berdasarkan UU ITE dan Hukum Pidana." *MEDIA KEADILAN Jurnal Ilmu Hukum* 12, no. 1 (2021).
- Elisabeth Nurhaini Butar-Butar. *Metode Penelitian Hukum, Langkah-Langkah Untuk Menemukan Kebenaran Dalam Ilmu Hukum*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2018.
- Hamid, Rizal Al. "Sinkronisasi Pendekatan Sosiologis Dengan Penemuan Hukum Islam Sui Generis Kum Empiris." *Bertuah* *Journal of Shariah and Islamic Economics* 4, no. 1 (2023).
- Hasan, Zainudin, Incik Daffa Apriano, Yunika Sari Simatupang, and Amanda Muntari. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online." *Jurnal Multimedia Dehasen* 2, no. 3 (2023): 375–80.
- Hendarto, Daniel Hasiyanto, and Riska Sri Handayani. "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat."

Jurnal Syntax Admiration 5, no. 5 (May 2024): 1542–58.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1136>.

Kesuma, Reza Ditya. “Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi.” *JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY* 1, no. 1 (2023): 34–52.