

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah memperkenalkan jalan baru untuk kegiatan kriminal, dengan perjudian online menjadi salah satu kegiatan ilegal di Indonesia. Maraknya kasus perjudian online menghadirkan tantangan baru bagi lembaga penegak hukum di Indonesia, yang memainkan peran penting dalam menangani kasus-kasus kompleks yang melibatkan berbagai instrumen jejak dan bukti digital. Perangkat digital memiliki tujuan yang berbeda dalam menyelidiki kasus-kasus teknologi informasi sebagai barang bukti. Para penyelidik harus mengandalkan pengetahuan khusus untuk mengungkap bukti digital yang tersembunyi di dalam komputer yang digunakan oleh para penjahat. Salah satu bidang keahlian yang penting adalah forensik digital. Penerapan ilmu forensik digital sangat penting untuk mengungkap fakta atau bukti yang terkait dengan kasus tersebut, memastikan bahwa tindak pidana dapat diungkap selama persidangan [1].

Regulasi perjudian *online* di Indonesia mencerminkan pendekatan ketat pemerintah terhadap aktivitas perjudian daring. Sejak diberlakukannya Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian *online* telah dianggap ilegal di Indonesia. Adapun tujuan penelitian ini untuk mencapai Pasal 5 ayat (1) UU ITE yaitu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Serta Pasal 5 ayat (2) UU ITE yaitu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia [2]. Ketentuan-ketentuan ini sangat penting untuk investigasi dan penuntutan aktivitas perjudian online, karena memungkinkan bukti digital, seperti catatan transaksi dan aktivitas pengguna, untuk digunakan di pengadilan. Hal ini memfasilitasi penegakan hukum perjudian online, memastikan bahwa pelaku dapat dituntut secara efektif berdasarkan temuan forensik digital.

Menurut data statistik dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Selama periode 2017-2022, tercatat sekitar 157 juta transaksi perjudian online di Indonesia dengan total nilai peredaran uang mencapai Rp190 triliun. Data tersebut diperoleh PPATK dari analisis terhadap 887 pihak jaringan bandar judi *online* [3]. Peningkatan pengguna perjudian *online* menimbulkan tantangan kompleks bagi penyidik. Pelaku kriminal yang terlibat dalam jaringan bandar perjudian *online* semakin mahir dalam menggunakan teknologi dan enkripsi untuk menyembunyikan jejak aktivitas mereka. Oleh karena itu, penyelidikan dan penindakan kasus perjudian *online* memerlukan sumber daya dan keahlian yang tinggi, serta adaptasi terus-menerus terhadap perkembangan teknologi yang cepat. Tindak pidana yang terkait dengan kasus tersebut dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu kejahatan yang bertujuan menyerang jaringan komputer dan kejahatan yang memanfaatkan media internet sebagai alat bantu untuk melakukan tindakan kriminal [4].

Penelitian ini akan membahas tantangan digital forensik yang dihadapi oleh lembaga penegak hukum di Indonesia, khususnya Direktorat Reserse Kriminal Khusus, dalam menangani kasus perjudian *online*. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi proses penyelidikan dengan menggunakan digital forensik serta menawarkan solusi dan rekomendasi yang dapat mengatasi tantangan tersebut. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan yang lebih efektif dalam penegakan hukum perjudian *online* di Indonesia.

Rumusan Masalah

Penelitian ini mengajukan empat permasalahan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan. Pertama, bagaimana mekanisme judi *online* berbasis *website*? Kedua, Apa saja pertanyaan investigatif dalam kasus judi *online*? Ketiga, bagaimana digital forensik dapat menjawab pertanyaan investigatif tersebut? Keempat, apa tantangan penyelidikan kasus perjudian *online*? Penelitian ini membatasi fokus dalam analisis hasil dari data yang diperoleh.

Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan sistem judi online berbasis *website* secara detail
2. Memberikan daftar pertanyaan investigatif dalam kasus judi *online*.
3. Melakukan kegiatan digital forensik yaitu analisis *memory* dan data jaringan. Serta menganalisis sejauh mana kegiatan digital forensik tersebut dapat menjawab pertanyaan investigatif.
4. Mengidentifikasi tantangan penyidik dan cara penanganannya dalam menyelidiki kasus judi *online*.