



## Analisis Problematika Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia

Miska Yusri Sulthanah<sup>1\*</sup>, Rehnalemken Ginting<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Alamat: Jalan Ir. Sutami 36, Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, 57126

Email: [miskayusri@student.uns.ac.id](mailto:miskayusri@student.uns.ac.id)<sup>1\*</sup>, [rehnalemken\\_g@staff.uns.ac.id](mailto:rehnalemken_g@staff.uns.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** *The rapid development of technology has led to a transformation in gambling practices, shifting from physical establishments to online platforms. However, law enforcement in Indonesia continues to struggle with multiple challenges in addressing this issue. This research aims to assess the enforcement of online gambling laws based on Lawrence M. Friedman's legal system theory. It focuses on how legal structure, legal culture, and legal substance interact in the enforcement process. The findings demonstrate that, first, in terms of legal substance, existing regulations are not yet fully effective in combating online gambling. Second, from the perspective of legal structure, law enforcement agencies face persistent challenges in combating online gambling. Third, from the perspective of legal culture, public legal awareness remains relatively low.*

**Keywords:** *Issues, Law Enforcement, Online Gambling*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan transformasi dalam praktik perjudian, beralih dari tempat fisik ke platform daring. Namun, penegakan hukum di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam menangani permasalahan ini. Penelitian ini bertujuan untuk menilai penegakan hukum terhadap perjudian daring berdasarkan teori sistem hukum Lawrence M. Friedman. Fokus penelitian ini adalah pada interaksi antara struktur hukum, budaya hukum, dan substansi hukum dalam proses penegakan hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, dari segi substansi hukum, peraturan yang ada belum sepenuhnya efektif dalam memberantas perjudian daring. Kedua, dari perspektif struktur hukum, aparat penegak hukum masih menghadapi kendala yang berkelanjutan dalam menangani perjudian daring. Ketiga, dari perspektif budaya hukum, kesadaran hukum masyarakat masih relatif rendah.

**Kata kunci:** Problematika, Penegakan Hukum, Perjudian Online.

### 1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi dan informasi telah merubah perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional di tempat-tempat tersembunyi atau melalui bandar darat yang beroperasi secara ilegal, kini telah bertransformasi menjadi judi *online*. Perjudian *online* diklasifikasikan sebagai *cybercrime* sebab dalam melakukan perbuatan tersebut, perjudian online menggunakan teknologi internet dan komputer sebagai sarana untuk melakukan kejahatan (Alifian Fajar Rizkita, 2023, p. 25). Kemudahan akses internet menjadikan berbagai situs ataupun aplikasi perjudian *online* semakin mudah dijangkau dari berbagai kalangan masyarakat. Berbagai permainan yang sebelumnya hanya tersedia di kasino fisik, seperti *poker*, *lotere*, taruhan olahraga, *baccarat*, *blackjack*, *roulette*, bahkan perjudian tradisional seperti pacuan kuda, permainan dadu, sabung ayam, kini dapat dimainkan secara daring (Saputra, 2024, p. 6). Melalui perangkat elektronik seperti ponsel atau komputer, seseorang dapat dengan mudah

mengakses *platform* perjudian *online* dengan mudah dan cepat (Y. Kurniawan et al., 2022, p. 33).

Perjudian *online* dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif yang luas. Dorongan untuk terus bermain akibat rasa penasaran dan harapan akan kemenangan selanjutnya dapat menyebabkan individu tidak menyadari bahwa telah mengalami kecanduan. Ketika kekalahan terjadi berulang kali, individu dapat mengalami tekanan emosional yang berlebihan, yang pada akhirnya dapat memicu *stress*, *anxiety*, bahkan depresi (Saputra, 2024, p. 7). Individu yang telah terjebak dalam kecanduan judi dan kehilangan sebagian harta benda yang dimilikinya untuk dipertaruhkan, mereka akan cenderung mencari berbagai cara untuk mendapatkan dana, seperti dengan berhutang dalam jumlah besar atau bahkan melakukan tindakan kriminal (Nurdiana et al., 2022, p. 107). Maraknya perjudian *online* juga berpotensi memicu munculnya berbagai bentuk kejahatan lain, seperti praktik jual beli rekening bank pribadi, penipuan, pencurian identitas, hingga tindak pidana pencucian uang (Setiawati & Ayu Sri Daulat, 2022, pp. 112–113). Lebih jauh, perjudian *online* dapat berpengaruh terhadap perekonomian nasional, yaitu aliran dana yang sebagian besar mengalir ke luar negeri.

Meskipun Indonesia telah memiliki regulasi yang tegas serta ancaman hukuman yang berat terhadap praktik perjudian *online*, yaitu diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta dalam UU ITE Pasal 27 ayat (2) jo. 45 ayat (3). Penegakan hukum dalam memberantas perjudian *online* ini masih menghadapi berbagai tantangan (Perkasa & Pakpahan, 2023, p. 2080). Masih banyak masyarakat yang tetap terlibat dalam perjudian *online*, menunjukkan bahwa upaya pemberantasan belum berjalan secara optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai problematika penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* dengan pendekatan teori sistem hukum oleh Lawrence M. Friedman, mencakup tiga elemen dalam sistem hukum, yaitu struktur hukum, substansi hukum, dan budaya hukum. Penegakan hukum dapat dikatakan efektif apabila ketiga unsur tersebut berfungsi sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis problematika dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian online berdasarkan ketiga elemen tersebut.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah penelitian hukum normatif dan bersifat preskriptif. Dalam mengkaji permasalahan hukum yang diangkat, penelitian ini menggunakan beberapa pendekatan, antara lain pendekatan undang-undang (*statue approach*), pendekatan kasus (*case approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual*

*approach*). Adapun teknik dalam pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan studi kepustakaan (*library research*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pandangan Satjipto Rahardjo, menyatakan bahwa penegakan hukum yaitu upaya merealisasikan keinginan-keinginan hukum, berupa ide-ide dan pemikiran pembuat undang-undang yang kemudian dirumuskan dalam peraturan dan diterapkan dalam realitas sosial (Rahardjo, 2009). Di Indonesia, penegakan hukum masih menghadapi tantangan berupa ketidakseimbangan antara hukum normatif yang idealnya berlaku (*das sollen*) dengan realitas penerapannya di masyarakat (*das sein*) (Mahanani, 2019, p. 1).

Dalam Teori Sistem Hukum menurut Lawrence M. Friedman dijelaskan bahwa suatu sistem hukum terbentuk dari tiga elemen, yaitu substansi hukum (*legal substance*), struktur hukum (*legal structure*), dan budaya hukum (*legal culture*) merupakan satu kesatuan sistem hukum yang sangat mempengaruhi penegakan hukum. Ketiga elemen ini harus saling bersinergi untuk mencapai efektivitas penegakan hukum guna mewujudkan keadilan (Ansori, 2018, p. 150).

#### 1. Analisis Struktur Hukum

Struktur yaitu meliputi keseluruhan lembaga-lembaga atau institusi yang berperan dalam proses penegakan hukum beserta aparatnya, seperti kepolisian, pengacara, kejaksaan, dan pengadilan (Suyanto, 2022, p. 33). Namun, dalam praktiknya, aparat penegak hukum sering kali menghadapi berbagai tantangan sebab perkembangan teknologi yang semakin canggih, beroperasi dalam ruang internet yang *borderless*, *anonymous*, mudah diakses (Setiawati & Ayu Sri Daulat, 2022, p. 113), serta menggunakan sistem keuangan digital seperti, seperti *e-wallet*, *cryptocurrency* (Naibaho, 2024). Sedangkan di Indonesia, masih banyak aparat penegak hukum yang tidak memiliki latar belakang pendidikan atau kompetensi keahlian yang memadai di bidang tersebut. Hal ini dapat menghambat proses penyelidikan seperti hilangnya bukti, risiko pemusnahan barang bukti oleh pelaku karena bukti karena mudah dihancurkan, serta keterbatasan dalam merumuskan strategi penyelidikan, yang pada akhirnya menghambat jalannya investigasi.

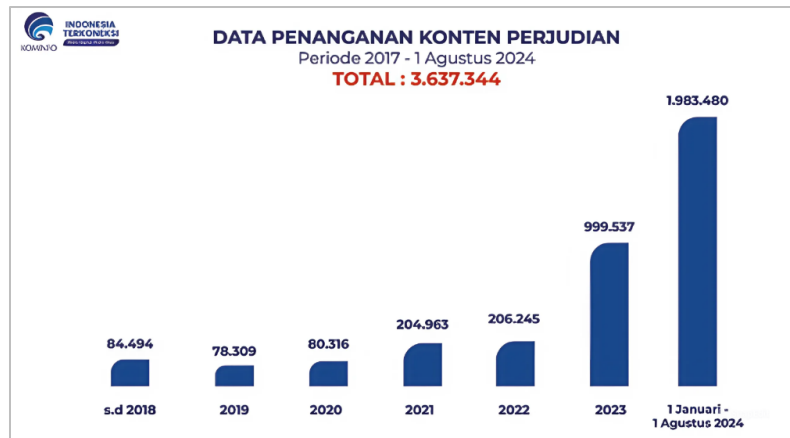
Banyak situs judi beroperasi dan menggunakan server di luar yurisdiksi Indonesia dimana perjudian adalah legal serta keberadaan penyelenggara ataupun aktor intelektual dibalik kejahatan perjudian *online* yang umumnya berada di luar yurisdiksi nasional (Mediana, 2024b). Sedangkan, di dalam negeri hanya terdapat

unit pengelola aliran dana dan agen-agen perantara. Upaya penegakan hukum dalam kasus perjudian *online* sering kali hanya menasar para pemain atau terbatas pada tingkat operator (Diveranta & Hidayat, 2024). Akibatnya, penegakan hukum terbatas pada entitas domestik bersifat parsial dan tidak menyentuh akar dari organisasi kriminal tersebut. Selama organisasi inti tetap berada di luar yurisdiksi nasional, pemberantasan perjudian *online* sulit dilakukan secara menyeluruh.

Berdasarkan data dilansir dari situs *Mabes Polri*, dalam periode 2019-2024, Kepolisian Republik Indonesia (Polri) berhasil mengungkap 6.386 kasus judi *online* dengan total 9.096 tersangka, membekukan 6.081 rekening dan memblokir 109.520 situs judi *online* (Mabes Polri, 2024). Untuk menangani kejahatan siber, termasuk perjudian *online*, Polri membentuk Direktorat Tindak Pidana Siber atau Dittipidsiber (Lewiandy et al., 2024, p. 5). Pada tahun 2025, dilansir dari situs *AntaraNews*, Dittipidsiber Bareskrim Polri berhasil mengungkap tiga kasus besar perjudian *online* yang beroperasi secara nasional dan internasional, serta membekukan dan melakukan penyitaan dana sebesar Rp47,04 miliar dari situs H5 GF777, Rp1,67 miliar dari situs RGO Casino, dan Rp5,18 miliar dari situs Agen138 (Rio Feisal, 2025). Namun, terlepas dari pencapaian dalam pengungkapan beberapa kasus, masih banyak banyak situs judi *online* yang terus bermunculan dan belum tersentuh oleh aparat penegak hukum, sehingga penegakan hukum perlu lebih dioptimalkan.

Dalam mengoptimalkan pemberantasan judi *online*, pemerintah perlu menjalin koordinasi dengan kementerian dan lembaga terkait. Dalam upaya menekan penyebaran konten perjudian *online*, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Digital (Komdigi), atau yang sebelumnya bernama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), bertugas pemberantasan judi *online* dengan memblokir dan melakukan *takedown* terhadap situs dan aplikasi berkaitan dengan judi *online* (Anggara, 2025).

**Gambar 1. Data penanganan konten perjudian online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2024**



Sumber: *Buku Judi Itu Candu: Panduan Anti Judi Online, 2024*

Berdasarkan data yang dilansir dari buku *Judi Itu Candu: Panduan Anti Judi Online* yang diterbitkan oleh Kominfo, jumlah total penanganan konten perjudian pada periode 2017 hingga 1 Agustus 2024 tercatat sebanyak 3.637.344 (Yuliati et al., 2024, p. 33). Kemudian, sebagaimana dilansir dari situs *Indonesia.go.id*, total penanganan dan *takedown* terhadap konten yang berkaitan dengan perjudian oleh Komdigi dalam kurun waktu 2017 hingga 12 November 2024 telah meningkat menjadi 5.156.452 (Wisnubroto, 2024). Disamping itu, sebagaimana dilansir dari situs *Indonesia.go.id*, Komdigi berkerja sama dengan Google, yaitu sebanyak 20.842 *keyword* terkait judi *online* telah diajukan untuk diblokir, dengan 5.173 *keyword* di antaranya telah diblokir dalam periode November 2023 hingga Agustus 2024 (Setiawan, 2024).

Namun, pemblokiran atau pemutusan akses terhadap konten judi *online* pada umumnya kurang efektif karena jumlah situs judi *online* yang terus berkembang masih lebih cepat dibandingkan jumlah yang berhasil diblokir. Situs judi *online* yang telah diblokir dapat bermunculan kembali dengan domain atau *IP Address* yang terus diperbarui, serta promosi judi *online* yang dilakukan secara personal melalui pesan pribadi akan sulit untuk diawasi (Novianti, 2022, p. 10). Situs-situs tersebut sering kali menyamarkan aktivitasnya dengan menyisipkan tautan perjudian pada situs yang tampak sah, seperti domain akademik (*.ac.id*), organisasi (*.org*), bahkan situs pemerintahan (*.go.id*) yang kurang terkelola dengan baik (Mediana, 2024a).

Disamping itu, masalah internal seperti keterlibatan oknum pegawai berkerja sama dengan operator judi *online* dapat menghambat upaya penegakan hukum. Sebagai contoh, dilansir dari situs *Kompas.id*, terdapat 11 oknum pegawai Komdigi, bersama dengan 4 warga sipil menjadi tersangka dalam dugaan terlibat jaringan 16

orang yang menjadi pembeking atau membantu operator situs judi *online* terhindar dari pemblokiran (Adri, 2024).

Dalam upaya dalam menangani judi *online*, pemerintah melalui Keputusan Presiden No. 21 Tahun 2024, pemerintah membentuk Satgas Pemberantasan Perjudian Daring pada 14 Juni 2024, bertugas untuk menangani perjudian *online* dengan melibatkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Bank Indonesia (BI), dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Masa tugas Satgas ini akan berakhir pada 31 Desember 2024 dan dapat diperpanjang (Huda, 2025).

PPATK bertugas dalam melacak dan menelisik transaksi mencurigakan yang terindikasi berkaitan dengan perjudian online. Dalam Laporan Semester PPATK 2024, dalam periode Januari hingga Juni 2024, PPATK telah mengidentifikasi rekening penampungan yang digunakan untuk transaksi perjudian *online*, termasuk deposit, *withdrawal*, dan pencucian uang. Sebanyak 4.566 rekening dengan total saldo Rp10,3 miliar telah diblokir, serta tercatat 3.695 individu terlibat (Andriyanto et al., 2024, p. 57). Sebagaimana dilansir dari *Kumparan News*, pada tahun 2024, hasil analisis PPATK menunjukkan total perputaran dana judi *online* mencapai Rp359,8 triliun, dengan Rp28 triliun ditransfer melalui *cryptocurrency* dan Rp14,73 triliun melalui valuta asing (Imam, 2025). Tanpa adanya tindakan yang serius dan menyeluruh, jumlahnya dapat semakin meningkat dan terus berkembang pesat.

## **2. Analisis Substansi Hukum**

Substansi hukum meliputi berbagai peraturan yang dalam berbagai regulasi dan perundang-undangan di Indonesia. Di Indonesia, perjudian merupakan bentuk kejahatan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP.

*“Pasal 303 KUHP:*

*(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:*

- 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*
- 2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk*

*menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;*

3. *menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.*
- (2) *Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.*
- (3) *Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainanlain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”*

*“Pasal 303 bis KUHP*

- (1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:*
  1. *barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;*
  2. *barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.*
- (2) *Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.”*

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menegaskan bahwa segala bentuk perjudian adalah “kejahatan”, serta megatur perubahan ancaman pidana terhadap tindak pidana perjudian yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 542 KUHP, dan mengatur mengenai perubahan sebutan pada ketentuan yang semula diatur dalam Pasal 542 KUHP menjadi Pasal 303 bis KUHP, sebagaimana diatur dalam Pasal 2 ayat (4) UU No. 7 Tahun 1974.

Sementara itu, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, menegaskan mengenai pembatalan terhadap semua peraturan pemerintah yang bertentangan dengan ketentuan, serta mencabut dan menyatakan tidak

berlaku seluruh izin penyelenggaraan perjudian yang telah diterbitkan sebelumnya (Setiawati & Ayu Sri Daulat, 2022, pp. 110–111).

*“Pasal 1 PP No 9/81*

- (1) Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.*
- (2) Izin penyelenggaraan perjudian yang sudah diberikan, dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981.”*

Dengan disahkannya KUHP baru melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, yang mulai berlaku pada tahun 2026, ketentuan mengenai tindak pidana perjudian mengalami perubahan sebagaimana diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Dalam KUHP lama, pelaku perjudian diancam pidana penjara paling lama 10 tahun (Pasal 303 ayat (1) KUHP lama), sedangkan dalam KUHP baru ancaman tersebut dikurangi menjadi paling lama 9 tahun (Pasal 426 ayat (1) KUHP baru). Sanksi denda juga mengalami perubahan, dari yang semula paling banyak Rp 25.000.000,- dalam KUHP lama menjadi kategori VI dalam KUHP baru, yaitu paling banyak Rp 2.000.000.000,- (berdasarkan Pasal 79 KUHP baru) (E. Kurniawan et al., 2024, p. 6653). Serta, bagi pelaku perjudian sebagaimana memenuhi unsur-unsur yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP lama, ancaman pidana penjara dikurangi dari paling lama 4 tahun menjadi paling lama 3 tahun (Pasal 427 KUHP baru), dengan peningkatan sanksi denda dari Rp 10.000.000,- menjadi kategori III atau Rp50.000.000,- (Pasal 79 KUHP baru).

*“Pasal 426 KUHP*

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:*
  - a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;*
  - b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau*
  - c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.*



*(2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.”*

*Pasal 427 KUHP*

*“Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III”*

Adanya perkembangan teknologi informasi mendorong munculnya bentuk perjudian secara *online*, yang secara khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

*Pasal 27 ayat (2) UU ITE*

*“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”*

*Pasal 45 ayat (3) UU ITE*

*“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, 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 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”*

Untuk memastikan kepatuhan Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat *User-Generated Content* (PSE UGC) terhadap regulasi, Komdigi menerapkan mekanisme Sistem Administrasi Manajemen Aplikasi dan Nomor (SAMAN) melalui Keputusan Menteri Kominfo No. 522 Tahun 2024 yang mulai berlaku tanggal 1 Februari 2025. Penegakan kepatuhan ini mencakup, pertama melalui Surat Perintah Takedown, namun apabila tidak dipatuhi, selanjutnya Surat Teguran 1 (ST1), kemudian Surat Teguran 2 (ST2) dengan kewajiban pembayaran denda administratif, Surat Teguran 3 (ST3) dengan sanksi pemblokiran atau pemutusan akses jika tidak dipatuhi (Wisnubroto, 2025).

Regulasi perjudian di Indonesia belum sepenuhnya mengakomodasi perkembangan judi *online* yang semakin canggih. Meskipun pada dasarnya perjudian *online* merupakan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam

KUHP, tetapi metode, lokasi dan bentuk kejahatannya cukup berbeda, dengan tingkat kerahasiaan lebih tinggi, serta tidak memerlukan tempat fisik dan dapat mudah diakses melalui perangkat elektronik, sehingga sulit dideteksi oleh aparat penegak hukum.

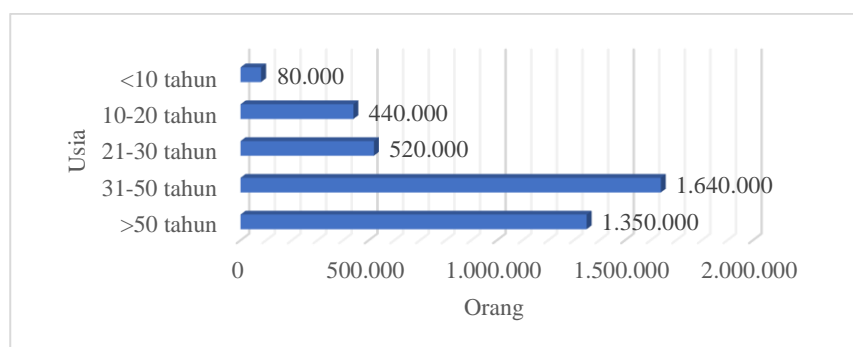
Perbedaan pola penerapan sanksi dalam KUHP dan UU ITE berpotensi dapat menimbulkan inkonsistensi dalam penegakan hukum. KUHP menggunakan sanksi alternatif, sementara UU ITE menerapkan sanksi kumulatif-alternatif, sehingga hukuman dalam KUHP cenderung terkesan lebih ringan dibandingkan dengan UU ITE. Selain itu, frasa “tanpa izin” berpotensi menimbulkan multitafsir, seolah-olah perjudian yang memperoleh izin diperbolehkan. Hal ini bertentangan dengan ketentuan dalam UU No. 7 Tahun 1974 yang menegaskan bahwa segala bentuk perjudian dilarang.

Oleh karena itu, regulasi terkait perjudian *online* di Indonesia perlu disempurnakan melalui revisi serta harmonisasi peraturan yang telah ada atau dibuat peraturan baru yang secara khusus mengatur perjudian *online*. Regulasi ini harus mampu mengakomodasi perkembangan perjudian *online* yang semakin kompleks serta memberikan kepastian hukum dalam penegakan hukum.

### 3. Analisis Budaya Hukum

Budaya hukum mencerminkan persepsi, kesadaran, dan kepatuhan masyarakat terhadap aturan hukum yang berlaku. Judi *online* marak di Indonesia akibat tingkat kesadaran masyarakat terhadap larangan judi *online* masih rendah, meskipun telah diatur dan dilarang dalam peraturan

**Gambar 2. Data pemain judi *online* berdasarkan kelompok usia yang terdeteksi di Indonesia per-Juni 2024**

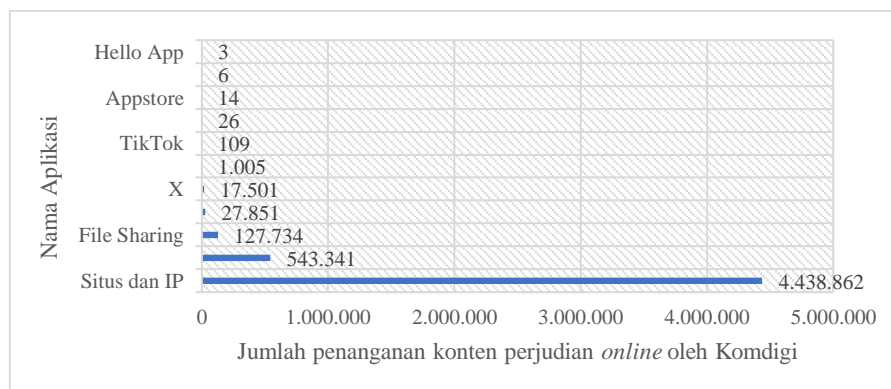


Sumber: *DataIndonesia.id*, 2024

Berdasarkan data Satgas Judi Online, dilansir dari *DataIndonesia.id*, pada Juni 2024, yaitu judi *online* tidak hanya menyasar kelompok usia dewasa, tetapi juga merambah ke kelompok usia muda, termasuk anak-anak di bawah 10 tahun yang mencapai 2% (sekitar 80.000 orang) dan 11% pemain berusia 10-20 tahun (440.000 orang). Sementara itu, 40% pemain berusia 30-50 tahun (1.640.000 orang) dan 34% di atas 50 tahun (1.350.000 orang). Mayoritas pelaku berasal dari kalangan menengah ke bawah dengan transaksi antara Rp10.000 hingga Rp100.000 (Amalia & Annur, 2024). Menteri Komunikasi dan Digital RI, Meutya Hafid, menyatakan bahwa anak-anak di bawah 10 tahun yang terjerat judi *online* menggunakan akun orang tua mereka (Setiawan, 2024).

Hal ini mengkhawatirkan karena generasi muda semakin berisiko menjadi kecanduan judi *online*. Generasi muda menjadi kelompok paling rentan terhadap pengaruh judi *online* karena kemudahan akses melalui ponsel (Supratama et al., 2022, p. 308). Judi online menarik minat masyarakat dengan iming-iming keuntungan besar hingga miliaran rupiah meski hanya bermodal puluhan ribu rupiah (Primantoro, 2024). Promosi yang menjanjikan pelipatgandaan uang banyak disebarluaskan dengan menggunakan konten yang menarik, memasang iklan berbayar di *platform* digital seperti *Facebook Ads* atau *Google Ads*, hingga memanfaatkan promosi terselubung melalui *influencer* dan *selebgram* melalui unggahan atau *story* di berbagai media sosial, seperti *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, dan *platform* lainnya untuk menarik perhatian pengguna, terutama anak muda (Nono et al., 2021, p. 236).

**Gambar 3. Data penanganan konten perjudian *online* pada *platform* digital oleh Komdigi periode tahun 2017 - 12 November 2024**



Sumber: *Indonesia.go.id*, 2024

Berdasarkan data dilansir dari situs *Indonesia.go.id*, menunjukkan data mengenai distribusi konten judi *online* di berbagai *platform* digital yang telah ditangani oleh Komdigi pada tahun 2017 hingga 12 November 2024. Dari 4.438.862 konten disebarakan melalui situs dan alamat IP, para pelaku memanfaatkan *platform* Meta untuk 543.341 konten, 127.734 konten melalui file sharing, 27.851 di Google/YouTube, 17.501 melalui akun X, 1.005 di akun Telegram, 109 di akun TikTok, 26 di Snack Video, 14 di Appstore, 6 di Line, dan 3 di Hello App (Wisnubroto, 2024).

Disamping itu, faktor ekonomi juga turut mempengaruhi peningkatan jumlah pemain judi *online* di Indonesia. Banyak kalangan muda yang menghadapi kesulitan finansial dan melihat judi *online* sebagai solusi instan untuk memperoleh penghasilan (Sugiarto, 2023, p. 4). Judi *online* seringkali dipandang sebagai solusi cepat meskipun berisiko tinggi. Hal ini semakin diperburuk dengan tingginya angka pengangguran, yang membuat banyak orang merasa tertekan dan putus asa dalam mencari penghidupan yang lebih baik. Di tengah kesulitan ekonomi, banyak individu terjebak dalam harapan palsu untuk memperoleh keuntungan besar dalam waktu singkat (Sugiarto, 2023, p. 5).

Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi dan kampanye bahaya judi online harus dilakukan secara masif melalui seminar dan berbagai kanal informasi, termasuk media sosial, televisi, dan *platform* digital lainnya, yang dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak negatif dan risiko dari perjudian *online*. Selain itu, pemerintah juga perlu mendorong *platform* digital untuk lebih ketat dalam menyaring iklan judi *online* ilegal yang semakin marak. Lebih jauh, pemerintah perlu menyediakan layanan rehabilitasi dan konseling guna membantu proses pemulihan individu yang telah kecanduan judi *online*.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia masih terkendala dalam struktur, substansi, dan budaya hukum. Dari sisi substansi hukum, regulasi yang ada belum secara spesifik dalam mengatur mengenai perjudian *online*, sehingga dapat berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum serta disparitas dalam penegakan hukum. Dari sisi struktur hukum, keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum dalam memahami kejahatan siber dan teknologi

digital menghambat efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online*. Dari sisi budaya hukum, kesadaran masyarakat terhadap larangan judi *online* masih rendah.

Dengan demikian, untuk mengatasi judi *online*, diperlukan pengaturan yang lebih spesifik mengatur perjudian *online* untuk dapat mengakomodasi perkembangan teknologi dan modus operandi pelaku perjudian online yang semakin kompleks. Dari aspek struktur, peningkatan kapasitas dan kompetensi para aparat penegak hukum melalui pelatihan forensik digital dan investigasi kejahatan siber, serta patroli siber dilakukan secara berkala. Sementara itu, dari sisi budaya hukum, edukasi dan kampanye masif mengenai bahaya judi *online* melalui seminar ataupun sosial media sosial perlu diperkuat untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat.

## DAFTAR REFERENSI

- Adri, A. (2024). *Judi "Online" Komdigi , Uang Rp 73 Miliar dan Puluhan Barang Bukti Disita*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/metro/2024/11/07/judi-online-komdigi-uang-rp-75-miliar-dan-puluhan-barang-bukti-disita>
- Alifian Fajar Rizkita. (2023). Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online. *Kultura : Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(5), 1–23.
- Amalia, D. Z., & Annur, C. M. (2024). *Data Pelaku Judi Online di Indonesia Berdasarkan Usia pada Juni 2024*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-pelaku-judi-online-di-indonesia-berdasarkan-usia-pada-juni-2024>
- Andriyanto, T., Ferawati, D., Rejeki, D. U. S., Digdoyo, W. A., Prasetyanti, K. W., Purwanti, T. I., Kristian, O. Y., Yudo, A. H., Larasati, R. D., Farid, M. M., Saputra, D. K., Pertiwi, R. P., Siawanta, S. D., & Kusuma, A. R. (2024). *Laporan Semester PPATK 2024*. Jakarta Pusat: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan.
- Anggara, M. P. (2025). *Judi Online di Indonesia: Tantangan Hukum dan Teknologi*. Computer Security Incident Response Team (CSIRT) UNAIR. <https://csirt.unair.ac.id/judi-online-di-indonesia-tantangan-hukum-dan-teknologi/>
- Ansori, L. (2018). Reformasi Penegakan Hukum Perspektif Hukum Progresif. *Jurnal Yuridis*, 4(2), 148. <https://doi.org/10.35586/.v4i2.244>
- Diveranta, A., & Hidayat, A. R. (2024). *Mengapa Judi "Online" Sulit Diberantas di Indonesia?* Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/investigasi/2024/08/02/mengapa-judi-online-sulit-diberantas-di-indonesia>
- Huda. (2025). *Asa Wijaya Kusumawardhana Lanjutkan Misi Berantas Judi Online*. Kementerian Komunikasi Dan Digital (Komdigi). <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/asa-wijaya-kusumawardhana-lanjutkan-misi-berantas-judi-online>
- Imam, R. (2025). *PPATK: Aliran Uang Judol ke Luar Negeri 2024 Capai Rp 359 T*. Kumparan

- News. <https://kumparan.com/kumparannews/ppatk-aliran-uang-judol-ke-luar-negeri-2024-capai-rp-359-t-24SISjZC65z/full>
- Kurniawan, E., Hakim, L., & Riyadi, S. (2024). Gacor Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot. *Journal Syntax Idea*, 6(11).
- Kurniawan, Y., Siregar, T., & Hidayani, S. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 4(1), 28–44. <https://doi.org/10.31289/arbitr.v4i1.1203>
- Lewiandy, Gunadi, A., & Putra, E. T. (2024). The Prohibition of Online Gambling in Indonesia: a Law and Economic Analysis. *Indonesia Law Review*, 14(2), 1–22. <https://doi.org/10.15742/ilrev.v14n2.1>
- Mabes Polri. (2024). *Server Judi Online Berada di Luar Negeri, Begini Langkah Polri Menindaklanjutinya*. Mediahub Polri. <https://mediahub.polri.go.id/image/detail/119888-server-judi-online-berada-di-luar-negeri-begini-langkah-polri-menindaklanjutinya>
- Mahanani, A. E. E. (2019). Rekonstruksi Budaya Hukum Berdimensi Pancasila dalam Upaya Penegakan Hukum di Indonesia. *Jurnal Yustika: Media Hukum Dan Keadilan*, 22(01), 1–10. <https://doi.org/10.24123/yustika.v22i01.1954>
- Mediana. (2024a). *Model Isi Ulang Transaksi Judi Daring Semakin Beragam*. Kompas.Id. [https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/10/13/beragam-model-isi-ulang-transaksi-mulai-dari-lewat-rekening-perbankan-hingga-dompel-elektronik?open\\_from=Search\\_Result\\_Page](https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/10/13/beragam-model-isi-ulang-transaksi-mulai-dari-lewat-rekening-perbankan-hingga-dompel-elektronik?open_from=Search_Result_Page)
- Mediana. (2024b). *Sarang Judi Daring, Meta Dapat Surat Teguran dari Kominfo*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/01/02/kominfo-klaim-telah-mengirim-teguran-ke-meta>
- Naibaho, R. (2024). *Server 3 Situs Judi Online Ada di Luar Negeri, Transaksi Pakai Kripto*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-7402033/server-3-situs-judi-online-ada-di-luar-negeri-transaksi-pakai-kripto>
- Nono, I. Y., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 3(2), 235–239. <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>
- Novianti. (2022). Pemberantasan Konten Judi Online dalam Perspektif Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). *Jurnal Info Singkat Bidang Politik, Hukum, Dan Keamanan*, Vol. XV(18), 7–12.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Nabilah, I. S. (2022). Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan. *Jurnal Perspektif*, 2(1), 105–110.
- Perkasa, A., & Pakpahan, K. (2023). Kebijakan Penegak Hukum Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik Di Indonesia. *Sibatik Journal*, 2(7), 2067–2084.
- Primantoro, A. Y. (2024). *Judi "Online" Tanggung Jawab Siapa?* Kompas.Id.

[https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/08/05/judi-daring-tanggung-jawab-siapa?open\\_from=Search\\_Result\\_Page](https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/08/05/judi-daring-tanggung-jawab-siapa?open_from=Search_Result_Page)

- Rahardjo, S. (2009). *Penegakkan Hukum, Suatu Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Pub.
- Rio Feisal, N. P. (2025). *Bareskrim Polri Tetapkan 11 Tersangka Dalam Tiga Kasus Judol*. Antara News. [https://www.antaranews.com/berita/4596406/bareskrim-polri-tetapkan-11-tersangka-dalam-tiga-kasus-judol?utm\\_source=antaranews](https://www.antaranews.com/berita/4596406/bareskrim-polri-tetapkan-11-tersangka-dalam-tiga-kasus-judol?utm_source=antaranews)
- Saputra, N. P. (2024). The Serious Impacts Of Online Gambling And Strategies For Eradication. *Journal Info Singkat (Brief Info) DPR RI, XVI(21)*.
- Setiawan, A. (2024). *Lindungi Buyung Upik dari Jerat Judi Daring*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8776/lindungi-buyung-upik-dari-jerat-judi-daring?lang=1>
- Setiawati, S., & Ayu Sri Daulat, P. (2022). The Urgency of Special Regulations for online Gambling in Indonesia. *International Journal of Arts and Social Science, 5(7)*, 108–118.
- Sugiarto, A. (2023). Legal Review and Impact on Society of Online Gambling in Indonesia. *Pena Justisia: Media Komunikasi Dan Kajian Hukum, 22(1)*, 1–10.
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 5(3)*, 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Suyanto. (2022). *Metode Penelitian Hukum Pengantar Penelitian Normatif, Empiris dan Gabungan*. Gresik: Unigres Press.
- Wisnubroto, K. (2024). *Komitmen Kuat Kemenkomdigi Berangus Judi Online*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8781/komitmen-kuat-kemenkomdigi-berangus-judi-online?lang=1>
- Wisnubroto, K. (2025). *Bersihkan Ruang Digital dari Konten dan Platform Negatif dengan SAMAN*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8960/bersihkan-ruang-digital-dari-konten-dan-platform-negatif-dengan-saman?lang=1>
- Yuliati, R., Negara, R. A., Pangat, M. S. A., Masitoh, H. D., Dewinta, N. P. M., Islami, A. S., Aprelo, Y., L. R., Purbaningrat, W., Gani, M., Nugraha, A., Pangestu, M. A. A., N.F., B. O., Fadiyah, A., & Ardani, R. (2024). *Judi itu Candu: Panduan Anti Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.