

# **AKTIVITAS JUDI ONLINE YANG MARAK TERJADI DI MASYARAKAT DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA INDONESIA**

Johanes Fieldyo Ikun Bere, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: [Johanesdyo10@gmail.com](mailto:Johanesdyo10@gmail.com)

I Gusti Ngurah Nyoman Krisnadi Yudiantara, Fakultas Hukum Universitas

Udayana, e-mail: [krisnadiyudiantara@unud.ac.id](mailto:krisnadiyudiantara@unud.ac.id)

**DOI: KW.2025.v15.i11.p5**

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian daring dan mengkaji peran aparat penegak hukum dalam penanggulangannya dari perspektif hukum pidana di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode hukum normatif atau doktrinal dengan pendekatan konseptual dan legislatif. Sumber data diperoleh melalui tinjauan pustaka yang mencakup Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya, maupun literatur hukum, hasil penelitian terdahulu, dan data empiris dari instansi terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjudian daring dikategorikan sebagai tindak pidana yang diatur secara khusus dalam KUHP dan UU ITE. Sanksi pidana yang dijatuhkan bervariasi, termasuk pidana penjara hingga 9 tahun dan denda maksimal Rp50 miliar menurut KUHP terbaru, serta pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda Rp1 miliar berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Meskipun peraturan perundang-undangan relatif komprehensif, implementasi di lapangan belum optimal karena rendahnya literasi hukum masyarakat, keterbatasan sumber daya hukum, dan kesulitan teknis yang disebabkan oleh server perjudian yang berlokasi di luar negeri.

**Kata kunci:** Judi Online, Sanksi Pidana, Hukum Pidana Indonesia

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to examine the application of criminal sanctions against online gambling perpetrators and to examine the role of law enforcement officials in addressing it from a criminal law perspective in Indonesia. This study uses a normative or doctrinal legal method with a conceptual and legislative approach. Data sources were obtained through a literature review covering the Criminal Code (KUHP) and Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions (UU ITE) and its amendments, as well as legal literature, previous research results, and empirical data from relevant agencies. The results of the study indicate that online gambling is categorized as a crime specifically regulated in the Criminal Code and the ITE Law. The criminal sanctions imposed vary, including imprisonment of up to 9 years and a maximum fine of IDR 50 billion according to the latest KUHP, as well as imprisonment of up to 6 years and/or a fine of IDR 1 billion based on Article 27 paragraph (2) of the ITE Law. Although the legislation is relatively comprehensive, implementation in the field is not optimal due to low legal literacy among the public, limited legal resources, and technical difficulties caused by gambling servers located overseas.*

**Keywords:** *Online Gambling, Criminal Sanctions, Indonesian criminal law*

## I. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan peradaban manusia sekarang terbilang cukup pesat membawa masyarakat untuk hidup berdampingan dengan teknologi yang terus mengalami peningkatan kecanggihan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang besar memiliki dampak yang besar pula bagi kehidupan manusia pada jaman yang modern ini, yang membuat manusia menjadi makhluk yang konsumtif. Teknologi-teknologi yang berkembangan dengan pesat membuat manusia menjadi lebih mudah untuk mengakses segala sesuatu menggunakan teknologi tersebut. Dampak yang timbul ketika manusia menggunakan teknologi dapat berdampak positif maupun negatif tergantung pada cara penggunaannya. Salah satu bukti bahwa kemajuan teknologi berdampak negatif pada kehidupan manusia adalah dimana manusia menjadi mudah mengakses segala hal yang negative dan berdampak buruk bagi kehidupan masyarakat salah satunya yaitu judi *online* yang tengah marak terjadi pada jaman sekarang. Judi bukanlah hal yang baru terjadi pada kehidupan manusia pada jaman sekarang, akan tetapi merupakan suatu hal yang sudah terjadi cukup lama pada kehidupan manusia, akan tetapi judi *online* merupakan suatu hal yang menjadi fenomena baru dikarenakan aktivitas perjudian dapat dilakukan oleh setiap orang melalui gadget masing-masing dalam situasi apapun. Perkembangan teknologi informasi juga mendorong cepatnya perkembangan bisnis perjudian. Perjudian berdampak buruk bagi masyarakat. Oleh sebab itu, sebagian besar masyarakat mendukung upaya pemberantasan perjudian secara konsisten agar menimbulkan efek jera serta meningkatkan kesadaran bahwa perjudian merupakan persoalan sosial yang serius. Penyebaran perjudian saat ini sudah sangat meluas, bahkan di desa-desa sering menemukan praktik perjudian di antara masyarakat. Tidak hanya orang dewasa yang terlibat, tetapi remaja juga mulai ikut serta dalam perjudian. Para remaja yang seharusnya menjadi harapan untuk memajukan bangsa, saat ini justru terjebak dalam masalah sosial berupa perjudian.<sup>1</sup> Satjipto Rahardjo, seorang tokoh hukum progresif Indonesia, menyampaikan bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang signifikan. Teknologi informasi modern telah mengantikan banyak tatanan sosial tradisional dan menciptakan struktur baru yang lebih kompleks. Perubahan ini meliputi pergeseran nilai-nilai sosial, transformasi dalam pola perilaku masyarakat, serta perombakan terhadap sistem organisasi dan lembaga sosial.<sup>2</sup>

Perjudian merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan taruhan, di mana pemenangnya akan menerima seluruh uang yang dipertaruhkan. Menurut Lubis permainan judi adalah suatu aktivitas yang menggunakan taruhan biasanya uang pada permainan atau acara tertentu dengan tujuan memperoleh keuntungan besar, mengutip dari *Robert Carson* dan *James Butcher*. Di sisi lain, berdasarkan Menurut Kamus Besar

---

<sup>1</sup> Ines Tasya Jadidah, dkk. "Analisis maraknya judi online di Masyarakat", Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia Vol. 1, No. 1" (2023) hlm. 21

<sup>2</sup> Syukron Abdul Kadir, Noor Rohmat, Axcell Ezhilio Melvin Kaya, KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANGUNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANGUNDANG HUKUM PIDANA, JPeHII (Jurnal Penelitian Hukum Indonesia) Vol 6, No 2, Bulan Desember, (2025), hlm. 98

Bahasa Indonesia, perjudian adalah kegiatan permainan yang melibatkan taruhan uang atau barang, misalnya dalam permainan kartu atau dadu. Pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 Ayat 3 menyebutkan bahwa Definisi perjudian Meliputi segala jenis pertaruhan, baik atas hasil suatu kompetisi maupun permainan yang tidak secara langsung melibatkan peserta dalam pertandingan tersebut, serta mencakup berbagai bentuk taruhan lainnya. Dari ketiga pengertian yang telah dijabarkan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang melibatkan taruhan berupa uang atau barang. Pemenang ditentukan melalui berbagai jenis permainan, seperti permainan kartu, mahjong, lotere, dan lainnya, yang dilakukan secara elektronik menggunakan akses internet.<sup>3</sup> Judi *online* pada awal mulanya berkembang pada tahun 1990an yang dimana dimulai dengan kemajuan teknologi internet yang memudahkan pertukaran informasi dan aktivitas transaksi online dapat dilakukan, sehingga situs-situs judi *online* manawarkan perjudian. Sehingga pada tahun 2000an judi *online* mendapatkan popularitas yang signifikan di tengah kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Pada tahun tersebut, banyak negara yang memperbolehkan perjudian *online* untuk beroperasi, Oleh karena itu, mulai muncul berbagai jenis situs internet yang menyediakan berbagai jenis permainan judi, dari kasino hingga taruhan olahraga. Fenomena judi *online* di Indonesia mulai muncul saat pandemi COVID-19 melanda, di mana saat itu kondisi ekonomi masyarakat mengalami penurunan drastis akibat penerapan aturan PPKM yang membatasi aktivitas sehari-hari. Alhasil, banyak orang yang mencoba peruntungan dengan melakukan aktivitas judi *online* untuk mendapatkan uang dengan *instant*. Hal ini memiliki dampak yaitu lonjakan partisipasi masyarakat dalam perjudian daring, yang sering kali disertai dengan dampak negatif seperti kecanduan dan masalah keuangan. Meskipun banyak upaya dilakukan untuk memberantas praktik perjudian ilegal, aksesibilitas yang tinggi melalui perangkat mobile dan internet membuat judi *online* sulit untuk dihilangkan sepenuhnya. Perjudian secara umum merupakan pertaruhan dengan sengaja. Tentu yang dipertaruuhkan tersebut memiliki nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai. Pelaku usaha perjudian dan pemain juga menyadari ada risiko rugi dan harapan menang terhadap permainan, pertandingan, dan perlombaan, yang belum pasti hasilnya.<sup>4</sup>

Berdasarkan informasi yang dipublikasikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) yang telah dilakukan perubahan nomenklatur menjadi Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI atau KEMKOMDIGI) tercatat konten judi *online* terdapat sebanyak 5.128.871 konten yang telah ditangani dari periode 2017 hingga pada 7 November 2024, yang dimana sejak periode 1 Januari hingga 7 November 2024, sebanyak 3.457.007 konten perjudian telah dikelola.<sup>5</sup> Data yang tercatat oleh kementerian belum sepenuhnya ditutup atau diblokir sehingga masih banyak konten-konten judi *online* yang beredar dimasyarakat. Aktivitas judi *online* yang terjadi dimasyarakat Indonesia merupakan suatu bentuk tantangan yang nyata bagi proses

<sup>3</sup> "Mutia Nurdiana, dkk. "FENOMENA JUDI ONLINE DI DAERAH JAKARTA SELATAN", Jurnal Perspektif Vol. 2 No. 1 (2023) hlm. 106"

<sup>4</sup> Adi Putra Bolle, Bhisa V. Wilhelmus,Daud Dima Tallo, Analisis Yuridis Tindak Pidana Judi Offline dan Tindak Pidana Judi Online di Kota Kupang, Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial Vol.3, No.4 Desember 2024, Hal 115-128

<sup>5</sup> Giovanni Alfarizi (2024) melaporkan bahwa hingga bulan November 2024, Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) telah menangani sebanyak 5.128.871 konten yang berkaitan dengan aktivitas perjudian. Informasi ini dipublikasikan pada tanggal 11 November 2024 dan dapat diakses melalui situs resmi APTIKA Kominfo di alamat: <https://aptika.kominfo.go.id>.

hukum yang berlaku di Indonesia, dikarenakan aktivitas tersebut berdampak buruk bagi setiap orang yang terjerungus atau kecanduan dalam melakukan aktivitas tersebut. Aktivitas judi *online* memiliki banyak dampak negatif bagi setiap orang yang melakukannya dikarenakan hal tersebut berdampak pada aspek perekonomian, psikologi, maupun kesehatan setiap orang yang terjerungus didalamnya. Tercatat bahwa masyarakat yang melakukan aktivitas tersebut adalah masyarakat yang tergolong perekonomian menengah kebawah yang dimana mereka berharap akan mendapatkan keberuntungan dan menghasilkan uang dengan instan. Perjudian termasuk suatu tindak pidana yang hampir semua masyarakat dengan mudah melakukannya, kemudahan dalam perjudian membuat semua kalangan mulai dari orang tua, remaja, bahkan anak-anak, yang sekarang ini sangat marak terjadi. Tindak pidana perjudian yang biasa kita liat di masyarakat itu bukan melalui Handphone atau media internet tetapi bertatap muka langsung, tetapi karena perkembangan teknologi, perjudian saat ini bisa di lakukan dimana saja, bisa saja melalui handphone atau saat terhubung dengan internet masyarakat dengan mudah melakukan perjudian, yang dimana tanpa bertatap langsung dan dapat dilakukan dimana saja, baik di rumah, dikantor, sekolah dan ditempat lainnya.<sup>6</sup> Iklan judi *online* sering bermunculan di berbagai *platform digital*, seperti media sosial, situs web, dan aplikasi seluler, tanpa mempertimbangkan konteks atau target *audiens* yang tepat. Hal ini dapat mengganggu dan membuat ketidaknyamanan kepada setiap orang yang tidak tertarik dengan perjudian online, terutama ketika mereka sedang fokus melakukan aktivitas lain.<sup>7</sup> Menurut Barda Nawawi Arief, perkembangan tindak pidana sebagai akibat kemajuan teknologi membutuhkan pembaruan dan adaptasi kebijakan hukum pidana. Ia menyatakan bahwa "kebijakan kriminalisasi harus mampu menyesuaikan diri dengan dinamika masyarakat dan perkembangan teknologi modern". Dalam konteks ini, perjudian *online* merupakan salah satu bentuk kejahatan modern yang membutuhkan pendekatan hukum yang tidak konvensional.<sup>8</sup>

Terdapat penelitian-penelitian terhadulu yang juga membahas mengenai judi *online* seperti Penelitian Imelda Sonia Rumbay (Lex Privatum, Vol. XI No. 5, 2023) menitikberatkan pada analisis lemahnya penanganan tindak pidana judi online, dengan mengidentifikasi faktor penyebab kurang efektifnya penegakan hukum, baik dari aspek substansi hukum, struktur hukum, maupun budaya hukum masyarakat. Fokus utama penelitiannya berada pada ketidakcukupan norma hukum yang mengatur judi online secara eksplisit dalam UU ITE, serta minimnya sinergi antar-aparat penegak hukum. Penelitian ini bersifat deskriptif normatif, dengan penekanan pada kelemahan implementasi hukum yang berlaku.<sup>9</sup> Sementara itu, penelitian M. Fadhl (Indragiri Law Review, Vol. 2 No. 2, 2024) lebih menyoroti mekanisme dan efektivitas penegakan

<sup>6</sup> Irfan Gaurifa, ANALISIS YURIDIS PERTIMBANGAN HAKIM DALAM MENJATUHKAN HUKUMAN TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN SECARA ONLINE (Studi Putusan 121/Pid.B/2012/Pn Gst), Jurnal Panah Hukum, Vol. 1, Nomor 2, September 2022, hlm. 113

<sup>7</sup> Filipus Jhon Eric Sipayung, Christian Ariel Handoyo. "DAMPAK DALAM MEMPROMOSIKAN IKLAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS IKLAN JUDI ONLINE INDONESIA)", JICN: "Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara" Volume 1 No: 3 (2024) hlm. 4550"

<sup>8</sup> Chairuni Nasution, Abdurrahman H. Ketaren, Nana Kartika, M. Ridwan Alfa Reza, Analisis Yuridis Penegakan Hukum Perjudian Online Di Desa Besilam, Langkat, Jurnal Multidisiplin Dehasen, Vol. 4 No. 3 Juli 2025, hlm. 371

<sup>9</sup> Imelda Sonia Rumbay, Fransiscus X. Tangkudung Debby Telly Antow, TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LEMAHNYA PENANGANAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE, Lex Privatum Vol.XI/No.5/jun/2023

hukum terhadap tindak pidana perjudian online, baik melalui tindakan preventif maupun represif. Penelitian ini mengkaji peran Kepolisian, Kejaksaan, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dalam memberantas perjudian online, serta menyoroti kendala yurisdiksi lintas negara dan keterbatasan teknologi dalam pelacakan pelaku.<sup>10</sup> Melihat dari pemasalahan yang ada ditengah masyarakat terkait dengan maraknya judi online yang dimana merupakan suatu tantangan bagi penerapan hukum di Indonesia, maka dengan itu penulis termotivasi untuk mengkaji mengenai **"ANALISIS YURIDIS TERHADAP AKTIVITAS JUDI ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA INDONESIA"** yang bertujuan untuk mencari tahu lebih detail mengenai aktivitas judi online melalui perspektif hukum pidana di Indonesia serta mengkaji lebih dalam mengenai saksi yang dijatuhkan kepada para pelaku aktivitas judi online tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan sanksi pidana berdasarkan dengan aturan yang berlaku bagi pelaku dalam aktivitas judi *online* tersebut?
2. Bagaimana peran para penegak hukum dalam menangani permasalahan mengenai judi *online* yang terdapat di tengah masyarakat?

### 1.3 Tujuan Penulisan

1. Tujuan penulisan untuk memberikan pemahaman kepada para pembaca tentang sanksi pidana yang dijatuhkan kepada setiap individu yang terlibat dalam praktik perjudian *online*.
2. Tujuan penulisan ini agar setiap pembaca mengetahui peranan daripada aparatur penegak hukum dalam menangani permasalahan terkait dengan judi *online* yang ada di tengah masyarakat.

## II. Metode Penulisan

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian hukum normatif sering disebut sebagai penelitian hukum doktrinal atau dikenal juga dengan penelitian berbasis literatur. Metode penelitian ini memiliki fokus pada analisis terhadap norma hukum tertulis dan bersifat konseptual, sehingga sangat bergantung pada sumber pustaka yang diperoleh sebagai data sekunder. Penelitian hukum normatif bertujuan untuk mengkaji asas-asas serta doktrin-doktrin dalam ilmu hukum. Secara praktis, metode ini bertumpu pada pendekatan hukum positif dengan menganalisis aturan perundang-undangan terkhususnya pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta sumber hukum sekunder seperti kepustakaan hukum, hasil penelitian terdahulu, sumber informasi daring, data hukum empiris, dan statistik yang dikeluarkan oleh lembaga resmi.<sup>11</sup>

## III. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Sanksi Pidana Bagi Pelaku Dalam Aktivitas Judi *Online*

Perkembangan jaman yang cukup pesat serta kemajuan teknologi dan informasi yang bergitu cepat membuat bentuk kejahatan berbasis teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang salah satunya yaitu judi *online*. Sebagian besar orang memandang perjudian sebagai sesuatu yang menjanjikan, karena pemain dapat memperoleh keuntungan dalam berbagai bentuk sebagai

<sup>10</sup> M. Fadhl, PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE, Indragiri Law Review, Vol. 2 No. 2, 2024

<sup>11</sup> "Harefa, Safaruddin. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Di Indonesia Melalui Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam", UBELAJ Vol 4 No 1 (2019)" hlm. 38

hasil taruhan atau kemenangan yang didapatkan tanpa harus melakukan pekerjaan keras untuk menghasilkan uang seperti yang dilakukan kebanyakan orang. Perjudian dianggap sebagai tindakan kriminal karena melanggar hukum di Indonesia, sehingga dilarang oleh pemerintah. Larangan perjudian dalam sistem hukum Indonesia diatur baik yang tercantum dalam Undang-Undang maupun peraturan di luar KUHP.<sup>12</sup> Judi bisa didefinisikan sebagai suatu tindak pidana yang dimana melakukan pertaruhan sejumlah uang atau barang yang bertujuan untuk mendapatkan uang taruhan, dengan ekspetasi dimana dengan menggunakan banyak uang atau barang yang digunakan untuk bertaruh maka semakin besar pula uang yang didapat.<sup>13</sup> Perjudian *online* merupakan tindakan ilegal di Indonesia. Berbagai peraturan perundang-undangan telah menetapkan sanksi pidana bagi pelaku tindak pidana, termasuk perjudian daring. Sanksi tersebut antara lain diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dengan ketentuan pidana yang berbeda-beda, tergantung pada peran masing-masing pelaku. Pengaturan terkait teknologi informasi juga tertuang dalam beberapa undang-undang, seperti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang melindungi hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur penggunaan internet, termasuk transaksi elektronik, konten pornografi digital, dan etika dalam penggunaan teknologi informasi. Peraturan ini disahkan oleh Dewan Perwakilan Rakyat pada 25 Maret 2008, sebagai bagian dari hukum siber, dengan struktur yang terdiri dari 13 bab dan 54 pasal. yang secara komprehensif mengatur kegiatan dan transaksi di ruang digital.<sup>14</sup>

Sebelum membahas mengenai sanksi bagi orang yang bermain judi *online* harus diketahui terlebih dahulu faktor-faktor apapaja yang membuat seseorang melakukan aktivitas perjudian *online* tersebut. Jika ditelaah terdapat beberapa faktor yang menjadi pemicu seseorang melakukan aktivitas perjudian online tersebut, yaitu:<sup>15</sup>

- FAKTOR SOSIAL DAN EKONOMI

Seseorang yang ikut andil dalam aktivitas perjudian *online* sering kali percaya bahwa kegiatan ini bisa menghasilkan lebih cepat, lebih mudah, dan keuntungan yang besar, sehingga membuat mereka ketagihan dan memiliki pikiran atau harapan untuk menjadi kaya secara instan atau lebih cepat.

- FAKTOR SITUASIONAL

Seseorang biasanya mulai terlibat dalam perjudian online karena pengaruh dari lingkungan masyarakat yang bersifat konsumtif dan dorongan atau keinginan untuk bisa mendapatkan sejumlah uang dengan cara yang instant tanpa harus bekerja keras. Hal ini diperkuat dengan iklan-iklan promosi

---

<sup>12</sup> "Sitanggang, Adelina, dkk. "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online", *Mediation : Journal of Law* Volume 2, Nomor 4 (2023) hlm. 17

<sup>13</sup> Kurniawan, Ervin, "Lukman Hakim, Sugeng Riyadi. "GACOR PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE KASUS JUDI SLOT", *Syntax Idea*, Volume. 6, No. 11, November 2024, hlm 6650

<sup>14</sup> "Sumiyati Adelina Hutabarat dkk. "HUKUM CYBER (Quo Vadis Regulasi UU ITE dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)", Penerbit PT. Sonpedia Penerbitan Indonesia, (2023) hlm. 20"

<sup>15</sup> Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham. Jurnal Perspektif Vol. 2 No. 1(2023), Op.cit., hlm. 108

perjudian daring yang menawarkan persentase kemenangan yang sangat menarik bagi para pemainnya.

- FAKTOR BELAJAR

Terdapat faktor dimana seseorang yang bermain judi *online* yang pada awalnya tergiur untuk mencoba dikarena memiliki rasa penasaran dan atau karena ajakan dari seseorang yang membuatnya menjadi tertarik untuk mencoba. Jika lihat faktor ini yang membuat seseorang yang kalah dari permain judi *online* akan mencoba terus menerus hingga menemukan keberuntungannya.

- FAKTOR PERSEPSI TENTANG PROBABILITAS KEMENANGAN

Setiap individu yang menekuni dunia perjudian kerap kali merasa kesulitan untuk melepaskan diri dari aktivitas tersebut karena mereka yakin bahwa mereka masih memiliki kesempatan yang cukup luas untuk bisa menang dan memperoleh untung yang lebih besar dari jumlah yang mereka pertaruhkan.

Berdasarkan dari faktor-faktor yang memicu seseorang melakukan perjudian *online* tersebut hingga mengakibatkan kecanduan pada aktivitas judi *online* tersebut, maka dengan itu Indonesia juga telah memiliki berbagai aturan-aturan ataupun regulasi hukum yang sangat spesifik mengenai perjudian, akan tetapi dalam penerapan atau implementasi hukumnya tidak sejalan dengan aturan-aturan yang berlaku. Pertanyaan yang timbul yaitu mengapa aktivitas judi *online* masih marak terjadi di Indonesia padahal sudah banyak aturan-aturan yang mengatur mengenai sanksi terhadap pelaku judi *online* tersebut. Dalam penerapannya aturan-aturan hukum yang ada belum berjalan dengan optimal sehingga tidak membuat efek jera pada pelaku judi *online*. Ketidakefektivitasan aturan yang berlaku di masyarakat membuat para pelaku aktivitas judi *online* masih memiliki ruang yang cukup luas untuk terus menjalankan kegiatannya. Pemerintah harus memberikan solusi yang efektif dalam menangani kasus judi *online* tersebut sebelum semakin marak terjadi dan berdampak besar bagi masyarakat dan negara.

Berdasarkan aturan yang berlaku mengenai sanksi bagi pelaku aktivitas judi online, terdapat pidana penjara serta sanksi denda bagi setiap individu yang terlibat. Dalam KUHP lama, denda yang dikenakan kepada pelaku aktivitas judi yaitu sebesar Rp.25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah), tetapi dalam KUHP terbaru, denda ditetapkan dalam delapan kategori yang diatur dalam Pasal 79, dengan nilai nominal sebagai berikut:<sup>16</sup> "Kategori I ditetapkan sebesar satu juta rupiah (Rp 1.000.000,00); Kategori II sebesar sepuluh juta rupiah (Rp 10.000.000,00); Kategori III sebesar lima puluh juta rupiah (Rp 50.000.000,00); Kategori IV sebesar dua ratus juta rupiah (Rp 200.000.000,00); Kategori V sebesar lima ratus juta rupiah (Rp 500.000.000,00); Kategori VI sebesar dua miliar rupiah (Rp 2.000.000.000,00); Kategori VII sebesar lima miliar rupiah (Rp 5.000.000.000,00); dan Kategori VIII sebesar lima puluh miliar rupiah (Rp 50.000.000.000,00).

Selain sanksi denda, dalam KUHP Baru juga menurunkan sanksi pidana penjara yang pada awalnya diancam dengan 10 tahun pidana penjara menjadi diancam dengan pidana penjara selama 9 tahun. Judi *online* dipandang sebagai suatu tindakan pidana berat di Indonesia, sehingga baik dalam KUHP lama ataupun KUHP baru, serta Undang-Undang ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) memuat ketentuan pidana yang berlaku bagi pelaku

---

<sup>16</sup> Ibid, hlm. 6653

perjudian daring. Hal ini diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE “*setiap orang yang dengan sengaja mendistribusikan atau membuat informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian dapat dijatuhi hukuman penjara hingga 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).*” Jika dilihat dari aturan yang mengatur mengenai perjudian dan Perjudian *online* telah menjadi fokus komitmen pemerintah untuk memberantas praktik perjudian, yang jelas berdampak negatif bagi masyarakat. Oleh karena itu, Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberikan pengaturan yang lebih komprehensif terkait tindak pidana perjudian daring dibandingkan dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP. Hal ini dikarenakan UU ITE berfungsi sebagai peraturan khusus (*lex specialis*) yang secara khusus mengatur pelanggaran melalui media elektronik, sehingga lebih relevan dalam konteks kejahatan berbasis internet.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa meskipun regulasi terkait perjudian daring dalam peraturan perundang-undangan telah disusun secara relatif komprehensif, implementasinya masih menghadapi berbagai hambatan yang signifikan. Hasil analisis data mengindikasikan bahwa tingkat kesadaran hukum di kalangan masyarakat, khususnya individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian daring, masih tergolong rendah, yang semakin diperparah dengan minimnya literasi digital.<sup>17</sup> Jika dilihat terdapat gap atau tidak sesuaian antara aturan hukum yang berlaku di masyarakat dengan pengimplementasiannya, sehingga membuat aktivitas judi *online* ini tetapi terus dilakukan di tengah masyarakat Indonesia. Kurangnya literasi pada masyarakat Indonesia merupakan faktor yang berdampak bagi masyarakat hingga kurang memahami dampak atau konsekuensi dari melakukan aktivitas judi online tersebut. Selain minimnya literasi terdapat juga faktor-faktor yang memicu seseorang melakukan perjudian *online* yang pada dasarnya memang tidak memiliki dampak secara langsung terhadap lingkungan akan tetapi lama-kelamaan hal tersebut berdampak bagi orang yang kecanduan terhadap judi *online* dan orang-orang disekitarnya. Judi *online* memiliki dampak negatif tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tapi sosial dan ekonomi juga. Judi *online* dapat mengakibatkan kerugian finansial bagi pelaku dan keluarga, serta meningkatkan risiko kecanduan. Oleh karena itu, edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi *online* sangat penting dilakukan. Kementerian Komunikasi dan Informatika seharusnya melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat tentang risiko perjudian melalui berbagai saluran komunikasi tetapi bukan sebaliknya dimana iklan judi *online* banyak bermuncul di platform-platform social media yang menjadi pemicu masyarakat tertarik kepada judi *online*.

### 3.2 Peran Para Penegak Hukum Dalam Menangani Aktivitas Judi Online

Peran para penegak hukum sangat penting dalam hal menangani aktivitas judi *online* yang sedang marak terjadi dan secara tegas merupakan suatu bentuk pelanggaran di Indonesia. Judi *online* digolongkan dalam ranah tindak pidana khusus atau *cybercrime* dalam perspektif hukum pidana Indonesia. Dalam menangani permasalahan mengenai judi *online*, efektivitas dalam penegakan hukumnya melibatkan berbagai unsur-unsur terkait seperti regulasi hukum yang spesifik, melakukan kerjasama internasional dalam bentuk

---

<sup>17</sup> Farizi Ahmad, Hartana, Puguh Aji Hari Setiawan. “Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia”, *Multidisciplinary Scientific Journal* Volume 2, No 12” Desember 2024, hlm. 7

pemberantasan judi *online*, kemajuan teknologi, serta juga dukungan dari masyarakat. Unsur-unsur tersebut merupakan hal penting yang dapat membantu menangani kasus judi *online* yang ada di Indonesia. Judi *online* merupakan suatu tindakan yang tergolong dalam *cybercrime* atau kejahatan internet yang dimana hal tersebut Judi online termasuk dalam kategori kejahatan siber (*cybercrime*), yaitu suatu bentuk tindak pidana yang memanfaatkan jaringan internet atau perangkat komputer baik sebagai sarana maupun sasaran dalam pelaksanaannya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kerugian bagi pihak lain. Klasifikasi ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi informasi sebagai media utama dalam menjalankan aktivitas ilegal tersebut. Menurut Gregory, *cybercrime* didefinisikan sebagai suatu jenis pelanggaran bersifat maya dan menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk terhubung dengan internet, sehingga dapat terhubung dengan komputer lainnya. Pengaturan mengenai sanksi pidana atas tindak pidana siber terdapat pada Bab XI Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bab ini mencakup Pasal 45 hingga 52, yang menguraikan berbagai jenis hukuman, termasuk pidana penjara dan denda, dengan jumlah yang disesuaikan berdasarkan jenis kejahatan yang dilakukan di dunia maya.<sup>18</sup>

Kepolisian memiliki peranan penting dalam proses pencegahan dan penanggulangan tindak pidana judi *online* tersebut, dimana pihak kepolisian menjadi garda terdepan dalam upaya penegakan hukum dan pemberantasan aktivitas yang ilegal ini. Kepolisian juga berupaya untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan bagi para pelaku baik itu pemain hingga dengan pemilik platform perjudian *online* tersebut. Akan tetapi dalam implementasi di lapangan pihak kepolisian juga memiliki kendala dalam berupaya untuk melakukan penegakan hukum terhadap aktivitas judi *online* ini. Pihak kepolisian, sebagai garda terdepan dalam menegakkan hukum, turut serta dalam upaya pencegahan melalui "Patroli Cyber" secara berkala. Langkah ini melibatkan pemantauan dan pengawasan terhadap kegiatan perjudian online guna mencegahnya sejak dini. Dengan melibatkan teknologi dan keahlian khusus, patroli cyber menjadi instrumen yang efektif dalam menekan praktik perjudian ilegal.<sup>19</sup> Terdapat beberapa kendala yang menjadi tantangan bagi kepolisian seperti keterbatasan sumber daya manusia (SDM) yang ahli dalam bidang teknologi dan informasi, terdapat kesulitan dalam pengumpulan alat bukti yang dikarenakan server judi *online* biasanya berlokasi di luar negeri sehingga membuat pihak kepolisian kesulitan untuk menggali informasi. Dalam menangani kasus judi *online* Indonesia memiliki beberapa lembaga yang berkaitan dengan kejahatan internet atau *cybercrime* seperti Beberapa lembaga negara memiliki peran strategis dalam penanganan isu-isu terkait kejahatan siber dan perlindungan data, di antaranya Layanan Korespondensi dan Informatika, Badan Siber dan Sandi Negara, serta Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri. Setiap lembaga tersebut memiliki fungsi yang berbeda, tetapi saling melengkapi satu sama lain. Layanan Korespondensi serta Informatika

<sup>18</sup> "Tiara Nur Hidayah, Septi Indah Novita Sari. "IDENTIFIKASI YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA", Qaumiyyah: Jurnal Hukum Tata Negara Vol. 4 No. 1 Tahun 2023, hlm 26"

<sup>19</sup> Reza Ditya Kesuma, Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi, JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY, Vol 1, No 1 (2023), hlm. 38

bertanggung jawab dalam merumuskan kebijakan publik, strategi teknis, dan regulasi di bidang informatika, meliputi inovasi dalam sektor telekomunikasi, layanan pos, serta sistem data dan komunikasi. BSSN berperan sebagai lembaga yang memperkuat organisasi kriptografi publik dan bertugas menjaga keamanan data, memanfaatkan sistem komunikasi publik, serta melindungi infrastruktur dan jaringan teknologi informasi nasional. Di lain sisi, Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri memiliki tanggung jawab dalam pembinaan dan penegakan hukum terhadap kejahatan siber. Meskipun memiliki keterkaitan dalam ruang lingkup dunia digital, kewenangan antara BSSN dan Direktorat Cybercrime tidak saling bertabrakan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan mandat dan fokus kerja masing-masing lembaga: BSSN berperan dalam merumuskan kebijakan serta mengelola sistem keamanan siber nasional, sedangkan Direktorat Cybercrime berperan dalam menegakkan hukum atas tindak pidana yang terjadi di ruang digital sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.<sup>20</sup>

Selain pihak kepolisian dan lembaga-lembaga lain yang terkait dengan penegakan hukum mengenai judi *online*, kejaksaan juga memiliki peran sentral dalam menangani kasus ini. Pemerintah telah membentuk Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Perjudian Online berdasarkan pada Peraturan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 untuk memperkuat upaya pemberantasan, serta Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) atau Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI atau KEMKOMDIGI) memiliki peranan dalam melakukan pemutusan akses terhadap konten-konten perjudian online dan juga melakukan pengajuan pemblokiran rekening bank yang terkait dengan aktivitas judi *online* tersebut. Peranan masyarakat juga menjadi hal yang penting dalam pemberantasan kasus judi *online* ini, dikarenakan kesadaran hukum dan social yang tinggi harus dimiliki oleh masyarakat sehingga memahami dan menyadari dampak-dampak negative yang ditimbulkan dari aktivitas judi *online* tersebut. Dengan demikian, masyarakat dapat berperan aktif dalam memberikan informasi kepada pihak berwajib terkait aktivitas perjudian *online* di lingkungannya. Oleh karena itu penting adanya edukasi kepada masyarakat mengenai resiko judi online dan membuat memupuk kesadaran hukum masyarakat mengenai sanksi bagi pelaku aktivitas judi *online* tersebut.

#### **IV. Kesimpulan sebagai Penutup**

##### **4 Kesimpulan**

Perjudian online adalah isu yang terus meningkat terkhususnya dalam negara Indonesia, Meski ada undang-undang dan peraturan yang melarang praktik ini, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah menetapkan sanksi pidana bagi pelaku. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perjudian daring meliputi insentif sosial dan ekonomi, tekanan situasional, kesempatan belajar, dan peluang menang yang dirasakan. Namun, peraturan hukum yang ada tidak diterapkan secara optimal, sehingga perjudian daring terus berlanjut. Sanksi untuk perjudian daring meliputi denda dan penjara, dengan KUHP yang baru meningkatkan denda maksimum menjadi 50 miliar rupiah dan mengurangi hukuman penjara menjadi 9 tahun. UU ITE juga memberikan sanksi bagi penyebaran informasi elektronik yang berisi konten perjudian. Meskipun ada peraturan ini, kesadaran hukum yang rendah dan kurangnya literasi digital berkontribusi terhadap maraknya perjudian daring.

---

<sup>20</sup> Ibid, hlm. 27

Dampak negatif dari perjudian daring meliputi kerugian finansial, kecanduan, dan masalah sosial dan ekonomi lainnya. Sangat penting untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya perjudian daring melalui saluran yang tepat. Penanganan judi *online* di Indonesia yang tergolong kejahatan internet atau *cybercrime* merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai unsur. Unsur-unsur tersebut meliputi peraturan perundang-undangan yang berlaku, kerja sama internasional, kemajuan teknologi, dan dukungan masyarakat. Perjudian daring merupakan kegiatan ilegal yang menggunakan internet sebagai sarana utamanya sehingga dapat merugikan penggunanya. Penegak hukum, khususnya kepolisian, memegang peranan penting dalam mencegah dan menanggulangi kejahatan perjudian daring. Namun, mereka menghadapi kendala seperti keterbatasan sumber daya manusia dan kesulitan dalam pengumpulan barang bukti karena server berada di luar negeri. Beberapa institusi lain yang turut berperan dalam penanganan kejahatan siber di Indonesia antara lain mencakup Layanan Surat Menyurat serta data, Badan Digital dan Sandi Publik, serta Direktorat Tindak Pidana Siber pada Bareskrim Polri. Kejaksaan juga mempunyai peranan yang signifikan dalam menangani kasus perjudian daring. Satgas Pemberantasan Perjudian Daring dan Kementerian Komunikasi dan Informatika juga terlibat dalam upaya pemberantasan tersebut. Peran masyarakat sangat penting dalam pemberantasan kasus perjudian daring. Kesadaran hukum dan sosial yang tinggi diperlukan agar masyarakat memahami dampak negatif perjudian daring dan melaporkan setiap kegiatannya kepada pihak yang berwenang. Mendidik masyarakat tentang risiko dan sanksi hukum perjudian daring sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran hukum public.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Hutabarat, Sumiyati Adelina, S.H., M.H, Selvia Junita Praja, S.I.P., M.Si, Dr. Didik Suhariyanto, SH., MH, Dr. Saptaning Ruju Paminto, SP., MH, Dr. Dora Kusumastuti, SH., MH, Rahma Melisha Fajrina, SH., MH, Dr Immi Ira Monalisa Saragih, ST., SH., MH, Eko Budihartono, S.T., M.Kom, Muhamad Abas, SH., M.Si., "**HUKUM CYBER (Quo Vadis Regulasi UU ITE dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)**", 2023, Penerbit PT. Sonpedia Penerbitan Indonesia  
Syahrum, Muhammad, S.T., M.H., "**PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN HUKUM KAJIAN PENELITIAN NORMATIF, EMPIRIS, PENULISAN PROPOSAL, LAPORAN SKRIPSI DAN TESIS**", 2022, Penerbit DOTPLUS

### JURNAL

Ahmad, Farizi, Hartana, Puguh Aji Hari Setiawan, Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia, Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal Volume 2, Number 12 Desember 2024  
Bolle, Adi Putra. Bhisa V. Wilhelmus,Daud Dima Tallo, Analisis Yuridis Tindak Pidana Judi Offline dan Tindak Pidana Judi Online di Kota Kupang, Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial Vol.3, No.4 Desember 2024  
Gaurifa, Irfan. ANALISIS YURIDIS PERTIMBANGAN HAKIM DALAM MENJATUHKAN HUKUMAN TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN

- SECARA ONLINE (Studi Putusan 121/Pid.B/2012/Pn Gst), Jurnal Panah Hukum, Vol. 1, Nomor 2, September 2022
- Harefa, Safaruddin, Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Di Indonesia Melalui Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam, UBELAJ, Vol 4 No 1, 2019
- Hidayah, Tiara Nur, Septi Indah Novita Sari, IDENTIFIKASI YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA, Qaumiyyah: Jurnal Hukum Tata Negara, Vol. 4 No. 1 Tahun 2023
- Jadidah, Ines Tasya, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riyani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari, 2023, "Analisis maraknya judi online di Masyarakat", JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia Vol. 1, No. 1
- Kadir, Syukron Abdul. Noor Rohmat, Axcell Ezhario Melvin Kaya, KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANGUNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANGUNDANG HUKUM PIDANA, JPeHI (Jurnal Penelitian Hukum Indonesia) Vol 6, No 2, Bulan Desember, (2025)
- Kesuma, Reza Ditya. Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi, JURNAL EXACT: JOURNAL OF EXCELLENT ACADEMIC COMMUNITY, Vol 1, No 1 (2023)
- Kurniawan, Ervin, Lukman Hakim, Sugeng Riyadi, GACOR PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE KASUS JUDI SLOT, *Syntax Idea*, Vol. 6, No. 11, November 2024
- M. Fadhli, PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE, Indragiri Law Review, Vol. 2 No. 2, 2024
- Nasution, Chairuni. Abdurrahman H. Ketaren, Nana Kartika, M. Ridwan Alfa Reza, Analisis Yuridis Penegakan Hukum Perjudian Online Di Desa Besilam, Langkat, Jurnal Multidisiplin Dehasen, Vol. 4 No. 3 Juli 2025
- Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham, 2023, FENOMENA JUDI ONLINE DI DAERAH JAKARTA SELATAN, Jurnal Perspektif (Vol. 2 No. 1)
- Rumbay, Imelda Sonia. Fransiscus X. Tangkudung Debby Telly Antow, TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LEMAHNYA PENANGANAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE, Lex Privatum Vol.XI/No.5/jun/2023
- Sipayung, Filipus Jhon Eric, Christian Ariel Handoyo, 2024, "DAMPAK DALAM MEMPROMOSIKAN IKLAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS IKLAN JUDI ONLINE INDONESIA)", JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara Vol : 1 No: 3
- Sitanggang, Adelina, Bertania Permata Sari, Eirene Dahlia Sidabutar, Halimah, Mira Cahya, Ramsul Yandi Nababan, 2023, "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online", Mediation : Journal of Law Volume 2, Nomor 4
- PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 21 Tahun 2024 Perubahan atas Peraturan  
Presiden Nomor 13 Tahun 2005 tentang Sekretariat Mahkamah Agung

**WEBSITE**

Alfarizi, Giovanni, Hingga November 2024, Kemkomdigi Tangani 5.128.871 Konten  
Perjudian, 11 November 2024, diakses melalui <https://aptika.kominfo.go.id/>