CAUSA

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

EFEKTIVITAS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI OLNLINE DALAM PERSPEKTIF UU ITE DAN KUHP

Fhadhilatul Fhatihah[1], Nadila Nuraini[2], Lunneta Ardelia Isywal[3]
Program Studi Ilmu Hukum (S1), Universitas Pamulang, Indonesia
Email: fhadhilatulf@gmail.com, nadilaaaa63@gmail.com, ardeliaisywal@gmail.com

Abstrack

The rapid development of information technology has led to the emergence of various new types of criminal acts, one of which is online gambling. This crime not only causes social unrest but also poses a serious challenge to the law enforcement system in Indonesia. This study aims to analyze the effectiveness of law enforcement against online gambling crimes by examining the provisions of the Law on Electronic Information and Transactions (ITE Law) and the Indonesian Penal Code (KUHP). The research method used is normative juridical with a statutory and case study approach. The results indicate that although regulations exist in Article 27 paragraph (2) of the ITE Law and Article 303 of the Penal Code, their implementation still faces various obstacles, such as difficulties in tracking perpetrators across borders, limited digital forensic capabilities, and suboptimal coordination among law enforcement agencies. Therefore, strategic measures are needed, including regulatory reform, institutional capacity strengthening, and international cooperation, to improve the effectiveness of combating the increasingly widespread practice of online gambling.

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

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong munculnya berbagai bentuk tindak pidana baru, salah satunya adalah judi online. Tindak pidana ini tidak hanya menimbulkan keresahan sosial, tetapi juga menjadi tantangan serius dalam sistem penegakan hukum di Indonesia. penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online engan meninjau ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun telah terdapat pengaturan dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE serta pasal 303 KUHP,

Article History
Received: Mei 2025
Reviewed: Mei 2025
Published: Mei 2025

Copyright : Author
Publish by : CAUSA

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan pelacakan pelaku lintas negara, keterbatasan sarana digital forensik, serta belum optimalnya koordinasi antar aparat penegak hukum. Oleh karena ini, diperlakukan langkah strategis berupa regulasi, penguatan kapasitas kelembagaan, serta kerja sama internasional guna meningkatkan efektivitas penindakan terhadap praktik judi online yang kian masif.

Kata kunci: Penegakan Hukum, Judi Online, UU ITE

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang ditandai oleh kemajuan pesat teknologi infomasi dan komuikasi, ruang-ruang kehidupan manusia telah mengalami tranformasi mendasar. Dunia maya yang semula bersifat informatif kini berkembang menjadi arena interaksi sosial, transaksi ekonomi, hingga aktivitas kriminal. Salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin marak adalah praktik perjudian secara daring atau yang lebih dikenal sebagai judi online. Fenomena ini menjelma sebagai persoalan hukum yang komoleks di Indonesia karena tidak hanya berdampak pada individu pelakunya, tetapi juga merusak sendi-sendi sosial, ekonomi, dan moral masyarakat luas.

Perjudian dalam bentuk apapun pada dasarnya telah dilarang oleh hukum positif Indonesia. KUHP melalui pasal 303 dengan tegas mengatur bahwa setiap bentuk perjuan merupakan tindak pidana yang dapat dikenal sanksi pidana berupa kurungan maupun denda.[1] Namun, ketentuan tersebut disusun dalam konteks abad ke-20 yang belum mengenal eksitensi internet dan teknologi digital sebagaimana masifnya saat ini. Ketika praktiknya perjudian bertransformasi dari arena konvensional seperti kasino atau tempat hiburan menjadi bentuk yang terselubung di balik layar situs web atau aplikasi, maka pendekatan hukum pun dituntut untuk berevolusi. Dalam konteks inilah kemudian UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya pasal 27 ayat (2),[2] munculnya sebagai Upaya hukum untuk mengisi kekosongan normatif dalam menjangkau pelaku judi online.

Namun meskipun telah tersedia perangkat hukum berupa KUHP dan UU ITE, efektivitas penegakan hukum terhadap judi online masih di pertanyakan. Berdasarkan laporan kominfo tahun 2023, lebih dari 800.000 situs judi online telah diblokir sejak 2018, namun angka pertumbuhannya justru meningkat secara eskponensial setiap tahunnya. Ini menunjukkan bahwa pemblokiran situs saja tidak cukup untuk membendung laju penyebaran aktivitas judi online. Terlebih, Sebagian besar situs tersebut berbasis luar negeri, menggunakan teknologi enkropsi, dan tidak mudah dideteksi melalui pencarian konvensional. Oleh karena itu, efektivitas penegakan hukum tidak dapat hanya diukur dari seberapa banyak situs yang ditutup, tetapi juga dari seberapa mampu hukum pidana menjangkau dan memberikan efek jera kepada pelaku di dunia nyata.[3]

Dalam praktiknya aparat penegak hukum menghadapi berbagai tantangan dalam mengusut tindak pidana judi online. Tantangan utama adalah bersifat Teknik, yaitu kesulitan pelacakan Alamat IP pelaku yang sering kali menggunakan Virtual Private Network (VPN) atau jaringan

[1] Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303.
[2] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).
[3] Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Blokir Situs Judi Online Tahun 2023, diakses 26 Mei 2025.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

terenkripsi. Selain itu, modus judi online sering kali dilakukan dengan kedok permainan atau game online, di mana transaksi uang menggunakan sistem top up, koin virtual, atau dompet digital. Ini menyulitkan pembuktian unsur pidana sebagaimana disyaratkan dalam hukum acara pidana, khususnya dalam hal menunjukkan adanya niat jahat (mens rea) dan perbuatan melawan hukum (actus reus). Dalam beberapa kasus, pelaku utama yang menjalankan sistem aplikasi justru tidak ditemukan dalam negeri, sedangkan masyarakat lokal hanya berperan sebagai penggunaan atau promotor kecil-kecilan.[4]

Di sisi lain, proses penegakan hukum terhadap pelaku judi online juga kerap kali tidak mendapatkan dukungan maksimal dari infrastuktur hukum yang ada. Aparat penegak hukum di daerah-daerah tertentu masih mengalami keterbatasan dalam pengetahuan digital forensik, termasuk dalam pengumpulan dan validsi berkas elektronik. Padahal dalam kasus kesejahteraan siber seperti judi online, bukti utama sangat bergantung pada digital yang dapat berubah sewaktu-waktu. Ketiadaan sumber daya manusia yang ahli dalam bidang ini menghambat efektivitas penyidikan dan penuntutan, bahkan bisa berujung pada gugurnya perkara ditingkat pengadilan. Oleh karena itu, implementasi hukum yang baik tidak hanya cukup dengan norma yang tertulis, tetapi juga perlu ditunjang oleh kapasitas teknis aparat penegak hukum.[5]

Secara sosial, maraknya judi online juga telah memunculkan dampak yang mengkhawatirkan. Banyaknya dari pelaku berasal dari kalangan muda, bahkan remaja, yang tergiur oleh iming-iming keuntungan besar secara instan. Mereka terjerat karena kemudahan akses ke situs judi melalui ponsel pintar dan media sosial. Berbagai laporan menyebutkan bahwa judi online telah menjadi pemicu kehancuran rumah tangga, perceraian, kebangkrutan finansial, dan tindakan kriminal lanjutan seperti pencurian, penggelapan, atau pemalsuan.

Dalam ranah hukum, efektivitas suatu norma tidak hanya ditentukan oleh kejelasan rumusannya, tetapi juga oleh sejauh mana norma tersebut dapat diterapkan secara konsisten dan memberikan kepastian hukum. Dalam hal ini, terdapat perdebatan meneganai pasal 27 ayat (2) UU ITE dan pasal 303 KUHP sudah cukup memadai untuk mengkriminalisasi pelaku judi online, ataukah dibutuhkan pembaruan regulasi yang lebih komprehensif. Beberapa ahli hukum pidana berpendapat bahwa perlu ada kodifikasi ulang hukum pidana dalam konteks kejahatan digital, karena ketentuan yang ada sekarang masih bersifat umum dan multitafsir. Bahkan dalam putusan-putusan pengadilan, tafsir terhadap unsur “muatan perjudian” dalam pasal 27 ayar (2) UU ITE sering kali tidak seragam dan menimbulkan ketidakpastian hukum.[6]

Dalam tataran yurisprudensi, terdapat kasus di mana pelaku yang terbukti mengelola situs judi online justru dijatuhi pidana ringan atau bahkan dibebaskan karena kurangnya bukti digital yang sah secara hukum. Hal ini menimbulkan keprihatinan karena menunjukkan lemahnya daa tangkap hukum terhdap fenomena kejahatan modern. Selain itu, Indonesia juga belum memiliki sistem Kerjasama internasional yang mapan dalam rangka menindak pelaku judi online lintas negara. Dalam kejahatan siber, kerja sama internasional sangat krusial karena pelaku, server, dan korban dapat berada di tiga yurisdiksi yang berbeda. Tanpa ratifikasi perjanjian internasional dan sistem mutual legal assistance yang aktif, maka penegakan hukum atas kejahtan seperti judi online hanya akan bersifat sporadik dan reaktif.[7]

Dalam konteks tersebut pentingnya untuk menelaah ulang sejauh mana efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online di Indonesia, khususnya dengan merujuk pada dua kerangka hukum utama yaitu KUHP dan UU ITE. Penelitian ini menjadi relevan untuk menilai apakah hukum positif di Indonesia saat ini sudah cukup responsif terhadap perkembangan teknologi informasi, ataukh masih ada celah normatif dan kelemahan implementatif yang perlu segera diperbaiki. Efektivitas oenegakan hukum juga harus dilihat

[4] Suharyono, Cyber Crime: Kejahatan Dunia Maya, Bandung: Refika Aditama, 2012, hlm. 133-135.
[5] Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana, 2011, hlm. 82-85.
[6] Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan No. 123/Pid.Sus/2023.
[7] A. Rachmad Budiono, *Hukum Pidana Internasional*, Malang: UB Press, 2014, hlm. 130-134.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

dari perspektif masyarakat, terutama generasi muda, dari dampak buruk praktik perjudian daring yang merusak mental, ekonomi, dan masa depan mereka.

Dalam kerangka tersebut,maka pertanyaan utama yang hendak dijawab melalui kajian ini adalah bagaimana efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online jika ditinjau dari kententuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Eleketronik serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dan sejauh mana kendala yang dihadapi oleh aparat penegak hukum dalam menindak kejahatan tersebut dapat diatasi melalui pendekatan hukum yang progresif, koordinatif, dan berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif yuridis dengan metode kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang bertumpu pada studi kepustakaan dengan menelaah bahan hukum primer dan skekunder yang relevan. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji norma-norma hukum yang berlaku terkait tindak pidana judi online, khususnya sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya, serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Selain pendekatan perundang-undangan (statute approach), penelitian ini juga menggunakan pendekatan kasus (case approach) dengan menelaah beberapa putusan pengadilan yang berkaitan dengan tindak pidana judi online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur terhadap peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, buku, jurnal ilmiah, serta sumber hukum lainnya yang relevan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menafsirkan norma hukum dan mengaitkannya dengan praktik penegakan hukum di lapangan.

PEMBAHASAN

Fenomena judi online merupakan tantangan besar dalam penegakan hukum di Indonesia yang harus dilihat dari berbagai aspek, baik normatif, teknis, maupun sosial. Dari segi normatif, KUHP dan UU ITE memang sudah menyediakan dasar hukum untuk menindak pelaku judi daring. Namun, perbedaan karakter kejahatan konvensional dengan kejahatan siber menuntut adanya pembaruan dan penyesuaian aturan hukum yang lebih spesifik dan adaptif terhadap teknologi. Ketentuan Pasal 303 KUHP yang berlaku sejak lama, misalnya, tidak secara eksplisit mengatur perjudian berbasis teknologi informasi, sehingga ruang interpretasi menjadi lebar dan menimbulkan inkonsistensi dalam penerapan hukum. Sementara itu, Pasal 27 ayat (2) UU ITE memang mengatur larangan distribusi muatan perjudian melalui sistem elektronik, tetapi definisi dan pembuktian dalam praktiknya sering kali menjadi kendala. Oleh sebab itu, hukum pidana Indonesia memerlukan pengembangan regulasi yang mengakomodasi dinamika digital secara lebih komprehensif agar lebih efektif dalam mengatasi tindak pidana judi online.[8]

Dari segi teknis penegakan hukum, kendala utama yang dihadapi aparat adalah keterbatasan kemampuan dalam mengakses, mengumpulkan, dan menganalisis bukti digital. Kejahatan judi online biasanya memanfaatkan teknologi enkripsi, VPN, dan server yang berada di luar wilayah hukum nasional, sehingga pelacakan pelaku menjadi rumit dan memakan waktu lama. Hal ini diperparah dengan minimnya sumber daya manusia yang terlatih di bidang digital forensik di beberapa daerah, yang membuat proses penyidikan dan penuntutan kurang optimal.[9]

[8] A. R. Firmansyah, *Perkembangan Hukum Pidana di Era Digital*, Jakarta: Rajawali Pers, 2021, hlm. 134-136.

[9] Dwi Santoso, "*Tantangan Penegakan Hukum Kejahatan Siber di Indonesia*," Jurnal Hukum & Pembangunan 50, no. 2 (2020): 311–327.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

Kondisi ini mengindikasikan perlunya peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang teknologi informasi serta penguatan kerja sama lintas instansi dan negara agar proses penegakan hukum berjalan lebih efektif dan efisien.

Secara sosial, judi online menimbulkan dampak negatif yang cukup signifikan, terutama bagi generasi muda yang rentan terhadap godaan iming-iming keuntungan cepat. Kemudahan akses melalui gadget dan media sosial menyebabkan penetrasi judi online ke kalangan remaja meningkat drastis. Dampak sosial ini tidak hanya menyangkut aspek ekonomi seperti kebangkrutan dan kehilangan harta, tetapi juga berimbas pada kondisi psikologis serta hubungan sosial, seperti peningkatan konflik keluarga dan tindak kriminal lanjutan.[10] Oleh karena itu, penanganan judi online tidak cukup hanya dengan pendekatan hukum represif, tetapi juga harus diiringi dengan program edukasi dan pencegahan yang melibatkan masyarakat, sekolah, serta lembaga sosial lainnya.

Dalam ranah yuridis, ketidakseragaman interpretasi terhadap unsur perjudian di UU ITE dan KUHP menimbulkan ketidakpastian hukum yang merugikan semua pihak, terutama korban dan penegak hukum. Putusan pengadilan yang berbeda-beda dalam kasus serupa menandakan perlunya pedoman hukum yang lebih jelas dan terintegrasi. Selain itu, lemahnya kerangka kerja sama internasional menjadi hambatan besar karena kejahatan judi online bersifat lintas batas negara. Penegakan hukum yang sporadis tanpa koordinasi dengan negara lain hanya akan memberikan ruang bagi pelaku untuk beroperasi secara leluasa. Oleh sebab itu, Indonesia perlu aktif meratifikasi perjanjian internasional terkait kejahatan siber dan membangun sistem mutual legal assistance yang efektif untuk memperkuat penindakan.[11]

1. EFEKTIVITAS KETENTUAN HUKUN DALAM MENANGANI TINDAK PIDANA JUDI ONLINE BERDASARKAN KUHP DAN UU ITE

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memunculkan bentuk-bentuk baru dari kejahatan yang tidak lagi bersifat konvensional. Salah satu bentuk kejahatan siber yang menjadi perhatian utama dalam sistem hukum pidana Indonesia adalah tindak pidana perjudian secara daring atau judi online. Menurut literatur hukum pidana, kejahatan siber didefinisikan sebagai segala bentuk kejahatan yang dilakukan dengan atau melalui perangkat teknologi digital, termasuk internet, untuk melakukan tindakan yang melanggar hukum pidana. Dalam konteks ini, judi online masuk dalam kategori cybercrime against morality, yaitu kejahatan terhadap kesusilaan dan ketertiban umum yang ditransformasikan dalam bentuk digital.

Secara normatif, hukum pidana Indonesia telah mengatur tentang perjudian melalui dua instrumen utama: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 303 KUHP secara eksplisit melarang penyelenggaraan dan partisipasi dalam kegiatan perjudian, serta mengancamnya dengan pidana penjara dan denda. Sementara itu, Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan dan/atau mentransmisikan konten yang mengandung muatan perjudian melalui sistem elektronik.

Kedua pasal ini memberikan dasar hukum yang cukup untuk menindak pelaku judi, baik dalam bentuk konvensional maupun digital. Namun, menurut analisis hukum kontemporer, keduanya memiliki keterbatasan dalam menjangkau modus kejahatan judi online yang semakin kompleks. Hal ini karena redaksi Pasal 303 KUHP tidak secara eksplisit mengakomodasi bentuk perjudian digital, mengingat undang-undang tersebut disusun pada masa di mana teknologi informasi belum berkembang pesat. Oleh karena itu, pembuktian tindak pidana perjudian

[10] M. Lestari dan H. Nugroho, "*Dampak Sosial Judi Online terhadap Remaja di Indonesia*," Jurnal Psikologi Sosial 18, no. 1 (2022): 45-56.

[11] Siti Nurjanah, "*Kerjasama Internasional dalam Penanggulangan Kejahatan Siber*," Jurnal Hukum Internasional 15, no. 3 (2021): 210-225.

dalam konteks digital sangat bergantung pada penerapan dan interpretasi ketentuan dalam UU ITE. Namun, ketentuan dalam UU ITE sendiri masih bersifat umum dan multitafsir, terutama dalam hal membuktikan unsur "muatan perjudian", "distribusi elektronik", dan "sistem elektronik".

Dalam praktiknya, interpretasi terhadap Pasal 27 ayat (2) UU ITE sangat bergantung pada pendekatan penegak hukum dan hakim. Menurut Prof. Andi Hamzah, pembuktian tindak pidana berbasis teknologi digital memerlukan pendekatan teknis-forensik, yang menekankan pentingnya digital evidence sebagai alat bukti utama dalam pengadilan. Sayangnya, dalam banyak kasus, alat bukti digital yang diajukan tidak memenuhi syarat validitas karena kelemahan pada proses perolehan dan autentikasinya.

Pelaku judi online umumnya memanfaatkan server luar negeri, teknologi enkripsi, dan sistem pembayaran anonim seperti e-wallet dan cryptocurrency. Hal ini menyebabkan yurisdiksi hukum Indonesia menjadi terbatas dalam menindak pelaku utama yang kerap berada di luar wilayah hukum nasional. Hal ini dikonfirmasi dalam Putusan Pengadilan Negeri Jambi Nomor 137/Pid.Sus/2021/PN Jmb, di mana terdakwa hanya dijatuhi pidana ringan karena sistem server dan aplikasi yang digunakan ternyata berpusat di luar negeri, sehingga pembuktian menjadi tidak komprehensif.[12]

Tindak pidana judi online bukan hanya kejahatan terhadap hukum negara, tetapi juga mengganggu ketertiban umum dan nilai moral masyarakat. Oleh karena itu, efektivitas hukum pidana tidak cukup hanya dinilai dari seberapa banyak perkara yang diproses, tetapi juga dari sejauh mana hukum mampu memberikan efek jera dan mencegah penyebaran kejahatan tersebut. Di sinilah pentingnya pendekatan hukum progresif dan kolaboratif yang menekankan pada fungsi preventif, rehabilitatif, dan korektif dari hukum pidana.

Rekomendasi akademis menyarankan agar Indonesia mengembangkan instrumen hukum khusus berupa Cybercrime Act yang mengatur secara khusus tindak pidana siber termasuk judi online. Negara-negara seperti Singapura dan Korea Selatan telah menerapkan hukum pidana khusus untuk kejahatan siber, yang tidak hanya memperjelas unsur delik, tetapi juga menetapkan prosedur pembuktian dan kerja sama lintas negara. Di Indonesia, meskipun sudah memiliki Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Keamanan dan Ketahanan Siber, regulasi ini masih bersifat teknis dan belum mengatur secara substantif tentang delik pidana judi online.[13]

Data empiris menunjukkan bahwa judi online telah berkembang menjadi industri gelap yang sangat masif di Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melaporkan bahwa hingga akhir tahun 2023, lebih dari 1,4 juta situs judi online telah diblokir, dan angka ini meningkat drastis dari tahun sebelumnya yang berada di angka 800 ribu.[14] Namun, pertumbuhan situs baru dengan nama domain yang bervariasi menunjukkan bahwa pemblokiran semata tidak cukup efektif untuk mencegah maraknya praktik perjudian daring.

Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023 juga mencatat bahwa perputaran uang dari transaksi judi online di Indonesia telah mencapai lebih dari Rp81 triliun dalam kurun waktu dua tahun terakhir. Mayoritas transaksi dilakukan melalui dompet digital dan rekening bank atas nama pribadi yang dijadikan “rekening penampung”, sehingga menyulitkan pelacakan.[15]

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center tahun 2023, sekitar 17,3% responden usia 18–35 tahun di Indonesia pernah mencoba judi online, dan 7,6% di antaranya

[12] Putusan Pengadilan Negeri Jambi Nomor 137/Pid.Sus/2021/PN Jmb.

[13] R. Wibisana, “*Urgensi Pengaturan Khusus Cybercrime di Indonesia*,” Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 17, No. 3, 2020, hlm. 212.

[14] Laporan Kementerian Kominfo RI Tahun 2023, *www.kominfo.go.id* diakses 25 Mei 2025.

[15] Laporan Tahunan PPATK 2023, www.ppatk.go.id diakses 25 Mei 2025.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

menyatakan kecanduan serta mengalami kerugian finansial signifikan.[16] Angka ini menunjukkan bahwa judi online telah menyasar kelompok usia produktif dengan sangat agresif, dan menjadi tantangan serius bagi perlindungan hukum terhadap generasi muda.

2. Tantangan dan Solusi Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia

Penegakan hukum terhadap praktik judi online di Indonesia menghadapi tantangan yang kompleks dan multidimensi, baik dari segi regulasi, kapasitas penegak hukum, teknologi, hingga sosial budaya masyarakat. Meskipun secara normatif Indonesia telah memiliki instrumen hukum untuk menjerat pelaku judi online, implementasinya sering tidak efektif karena berbagai faktor struktural dan teknis.

Salah satu tantangan utama ialah kekosongan hukum spesifik mengenai judi online. Saat ini, penindakan terhadap pelaku judi daring masih mengandalkan Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang sebenarnya lebih ditujukan untuk perjudian konvensional. Selain itu, Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) hanya menyebut secara umum tentang larangan distribusi atau muatan yang bermuatan perjudian melalui sistem elektronik, tanpa pengaturan rinci mengenai unsur-unsur delik judi berbasis daring. Akibatnya, aparat penegak hukum seringkali mengalami kesulitan dalam membuktikan keterlibatan pelaku, terutama ketika aktivitas judi dilakukan melalui server luar negeri atau menggunakan cryptocurrency dan akun anonim.

Kendala lain berasal dari kurangnya kapabilitas sumber daya manusia dalam digital forensik. Banyak aparat di daerah yang belum memiliki keterampilan dan perangkat pendukung untuk melacak bukti digital, seperti log server, IP address, hingga transaksi keuangan berbasis e-wallet. Berdasarkan laporan Bareskrim Polri tahun 2023, hanya sekitar 15% penyidik di tingkat Polres yang telah mendapat pelatihan dasar dalam bidang cybercrime, sementara sisanya masih bergantung pada bantuan teknis dari pusat.[17] Hal ini menghambat percepatan proses hukum dan memberi ruang aman bagi pelaku untuk berpindah-pindah platform.

Dari sisi sosial, rendahnya literasi digital masyarakat membuat upaya pemberantasan judi online tidak berjalan maksimal. Menurut data dari Kominfo, hingga Juni 2023, terdapat lebih dari 800 ribu situs judi online yang diblokir, namun sebagian besar langsung bermigrasi ke domain baru dalam hitungan hari.[18] Masyarakat, terutama generasi muda, masih tergoda oleh iming-iming keuntungan cepat dari judi online dan kerap tidak menyadari bahwa mereka sedang terlibat dalam tindak pidana. Survei LSI pada 2023 mencatat bahwa 38,4% responden usia 17–30 tahun mengaku pernah mengakses atau mencoba judi online, dengan dominasi permainan slot dan taruhan bola. Namun di balik tantangan tersebut, terdapat berbagai solusi yang dapat ditempuh untuk memperkuat efektivitas penegakan hukum:

Pertama, pembaruan hukum pidana nasional mutlak dibutuhkan agar mencakup pengaturan khusus tentang kejahatan judi online secara komprehensif. Salah satunya adalah dengan memasukkan ketentuan baru dalam RKUHP atau merumuskan undang-undang khusus kejahatan siber yang mencakup unsur-unsur judi daring secara tegas. Hal ini akan memperkecil celah interpretasi dan meningkatkan kepastian hukum bagi aparat dan masyarakat.

Kedua, penguatan infrastruktur dan kapasitas aparat penegak hukum menjadi kunci penting. Pemerintah harus mengalokasikan anggaran dan sumber daya untuk pelatihan berkelanjutan, pengadaan perangkat digital forensik, serta membentuk tim khusus penanganan judi online di tiap provinsi. Keberadaan Cyber Crime Task Force seperti yang diterapkan di Korea Selatan dan Filipina dapat menjadi contoh implementatif bagi Indonesia.

---

[16] Katadata Insight Center, *Survei Perilaku Digital Generasi Muda Indonesia 2023*, https://katadata.co.id diakses 25 Mei 2025.

[17] Badan Reserse Kriminal Polri, Laporan Tahunan Penanganan Kejahatan Siber Tahun 2023, Jakarta: Bareskrim, 2023.

[18] Kementerian Komunikasi dan Informatika, "*Ratusan Ribu Situs Judi Online Diblokir Kominfo*," www.kominfo.go.id, diakses 26 Mei 2025.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

Ketiga, kerja sama antarnegara melalui mutual legal assistance (MLA) dan cyber treaty perlu ditingkatkan. Mengingat server judi online kerap berada di luar yurisdiksi Indonesia, aparat membutuhkan dukungan hukum internasional agar dapat melakukan penyitaan aset, pembekuan rekening, atau pemanggilan saksi lintas negara. Hingga saat ini, Indonesia masih terbatas dalam perjanjian MLA khusus bidang siber dengan negara-negara utama seperti Singapura dan Tiongkok, yang justru menjadi lokasi strategis bagi jaringan perjudian daring.[19]

Keempat, pada tingkat masyarakat, pendekatan edukatif dan preventif harus digencarkan. Pemerintah dan lembaga sosial perlu menggandeng tokoh agama, pendidik, dan influencer digital untuk menyampaikan narasi alternatif tentang bahaya judi online. Di sisi lain, upaya rehabilitasi dan restorative justice bagi pengguna (terutama remaja) dapat diterapkan, agar mereka tidak kembali terjerat dalam siklus kriminalitas digital. Misalnya, dengan penyediaan layanan konseling dan pemulihan sosial di bawah koordinasi BNN atau Kemensos.

Salah satu kasus aktual yang memperlihatkan rumitnya penindakan terjadi pada tahun 2023, ketika Direktorat Tindak Pidana Siber Polri membongkar jaringan judi online "SBOTOP" yang mengoperasikan lebih dari 120 situs mirror dan menggunakan rekening penampung atas nama fiktif di lebih dari 30 bank. Dari 900 rekening yang diblokir, hanya sebagian kecil yang berhasil ditelusuri aliran dananya karena para pelaku menggunakan teknik layering keuangan dan layanan transaksi berbasis luar negeri.[20] Kasus ini menunjukkan bahwa tanpa dukungan sistem lintas sektor yang kuat, penindakan semata tidak akan menyelesaikan akar masalah.

Tantangan dalam penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia tidak dapat diselesaikan secara sektoral. Diperlukan sinergi antara pembaruan regulasi, penguatan kapasitas institusional, literasi publik, dan kerja sama internasional yang konsisten agar tujuan pemberantasan judi daring dapat dicapai secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Keberadaan praktik judi online dewasa ini menunjukkan suatu fenomena kejahatan yang berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Meskipun dalam kerangka yuridis telah tersedia instrumen hukum seperti Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), namun penerapannya dalam konteks penegakan hukum terhadap tindak pidana judi berbasis elektronik masih belum menunjukkan efektivitas yang optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain sifat transnasional dari kejahatan ini, keterbatasan alat bukti digital yang valid dan sah menurut hukum acara pidana, serta masih minimnya koordinasi antarlembaga penegak hukum.

Studi kasus dan data empirik yang dikaji dalam tulisan ini menunjukkan bahwa judi online tidak lagi merupakan kejahatan tradisional semata, melainkan telah bertransformasi menjadi kejahatan siber terorganisir yang melibatkan jaringan luas serta teknologi canggih. Tingginya angka situs perjudian yang diblokir dan besarnya nilai transaksi yang teridentifikasi oleh lembaga terkait, menunjukkan urgensi penyikapan yang lebih komprehensif dari negara.

Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan dalam aspek kebijakan hukum pidana nasional, baik melalui pembentukan undang-undang khusus yang mengatur tindak pidana siber secara substansial, maupun penguatan kelembagaan dan kapabilitas teknis aparat penegak hukum. Di

[19] Meutia Fajriani, "*Perlunya Kerja Sama Internasional dalam Menangani Judi Online*," Jurnal Hukum dan Teknologi, Vol. 12 No. 2 (2023): 176.

[20] Putusan PN Jakarta Pusat Nomor 492/Pid.Sus/2023/PN.Jkt.Pst terkait Jaringan Judi Online SBOTOP.

samping itu, pencegahan melalui edukasi digital, literasi hukum, dan pengawasan terhadap platform digital juga merupakan strategi yang patut dipertimbangkan. Dengan demikian, penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia diharapkan tidak hanya mampu memberikan efek jera, tetapi juga menjamin perlindungan terhadap ketertiban umum serta nilai-nilai moral dalam kehidupan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

A. R. Firmansyah, *Perkembangan Hukum Pidana di Era Digital*, Jakarta: Rajawali Pers, 2021, hlm. 134-136.

Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana, 2011, hlm. 82-85.

A. Rachmad Budiono, *Hukum Pidana Internasional*, Malang: UB Press, 2014, hlm. 130-134.

Suharyono, Cyber Crime: Kejahatan Dunia Maya, Bandung: Refika Aditama, 2012, hlm. 133-135.

JURNAL

Meutia Fajriani, "*Perlunya Kerja Sama Internasional dalam Menangani Judi Online*," Jurnal Hukum dan Teknologi, Vol. 12 No. 2 (2023): 176.

R. Wibisana, "*Urgensi Pengaturan Khusus Cybercrime di Indonesia*," Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 17, No. 3, 2020, hlm. 212.

M. Lestari dan H. Nugroho, "*Dampak Sosial Judi Online terhadap Remaja di Indonesia*," Jurnal Psikologi Sosial 18, no. 1 (2022): 45-56.

Siti Nurjanah, "*Kerjasama Internasional dalam Penanggulangan Kejahatan Siber*," Jurnal Hukum Internasional 15, no. 3 (2021): 210-225.

Dwi Santoso, "*Tantangan Penegakan Hukum Kejahatan Siber di Indonesia*," Jurnal Hukum & Pembangunan 50, no. 2 (2020): 311–327.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303.

PUTUSAN PENGADILAN

Putusan PN Jakarta Pusat Nomor 492/Pid.Sus/2023/PN.Jkt.Pst terkait Jaringan Judi Online SBOTOP.

Putusan Pengadilan Negeri Jambi Nomor 137/Pid.Sus/2021/PN Jmb.

Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan No. 123/Pid.Sus/2023.

WEB

Katadata Insight Center, *Survei Perilaku Digital Generasi Muda Indonesia 2023*, https://katadata.co.id diakses 25 Mei 2025.

Badan Reserse Kriminal Polri, Laporan Tahunan Penanganan Kejahatan Siber Tahun 2023, Jakarta: Bareskrim, 2023.

Kementerian Komunikasi dan Informatika, "*Ratusan Ribu Situs Judi Online Diblokir Kominfo*," www.kominfo.go.id, diakses 26 Mei 2025.

Laporan Kementerian Kominfo RI Tahun 2023, *www.kominfo.go.id* diakses 25 Mei 2025.

Laporan Tahunan PPATK 2023, www.ppatk.go.id diakses 25 Mei 2025.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 13 No 5 Tahun 2025
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Blokir Situs Judi Online Tahun 2023, diakses 26 Mei 2025.