
URGENSI PERKEMBANGAN PENEGAKAN HUKUM PADA KEJAHATAN DUNIA MAYA JUDI ONLINE

**Bienvenido G. B. Hayer¹, Nailly Aridah², Rania Aisyah Saudira³, Rewidan M. Haikal⁴,
Sutan Pinayungan Siregar⁵**
bien.hayer@gmail.com¹, nayliaridah@gmail.com², raniasaudira922@gmail.com³,
rewidanmh@gmail.com⁴, sutansiregar143@gmail.com⁵
Universitas Pelita Harapan

Abstrak

Perjudian online saat ini termasuk aktivitas atau kegiatan yang membahayakan dan darurat untuk ditanggulangi. Tahun 2024 terdapat hingga 2.272 kasus perjudian online yang melonjak 69% dari tahun 2023. Perjudian online merupakan taruhan dalam permainan dilakukan melalui internet yang mewajibkan pemain untuk menyetorkan sejumlah uang sebagai deposit awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap urgensi untuk mengembangkan penegakan hukum pada judi online dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa hingga saat ini bahwa terdapat kurangnya signifikansi antara peraturan perundang-undangan yang menangani perjudian online dengan kasus perjudian online itu sendiri. Masyarakat masih memiliki kemudahan akses ke platform perjudian digital sehingga tidak membuat mereka jera dalam melakukannya. Pemerintah dan aparat hukum memiliki dasar kuat untuk memberantas judi online, termasuk melalui patroli siber.

Kata Kunci: Judi Online, Penegakan Hukum, Urgensi.

Abstract

Online gambling is an increasingly dangerous activity that needs immediate attention. In 2024, there were 2,272 reported cases of online gambling, marking a 69% increase from 2023. Online gambling involves placing bets on games played over the internet, requiring players to make an initial deposit of money. This study aims to highlight the urgent need for improved law enforcement regarding online gambling using qualitative methods. Findings reveal a significant gap between existing laws and regulations addressing online gambling and the actual occurrence of online gambling cases. The public still has easy access to digital gambling platforms, which does not deter participation. The government and law enforcement have a solid foundation for combating online gambling, including implementing cyber patrols.

Keywords: Online Gambling, Law Enforcement, Urgency.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi melesat begitu cepat hingga saat ini. Hampir seluruh aspek dalam kehidupan masyarakat saat ini bergantung dengan bagaimana teknologi itu sendiri bekerja. Bahkan, seluruh jenjang umur masyarakat telah memiliki ponsel genggamnya masing-masing dengan kebutuhan masing-masing pula. Ketergantungan dapat menjadi salah satu kata yang dapat menggambarkan bagaimana hubungan manusia terhadap teknologi. Ketergantungan inilah yang kemudian mengarahkan manusia kepada perbuatan yang melanggar hukum. Salah satunya yaitu fenomena yang hingga saat ini di tahun 2025, menjadi fenomena yang ramai dibahas dan menimbulkan kekhawatiran bagi seluruh masyarakat Indonesia, yaitu judi online.

Perjudian online merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di internet ketika pemain memulai taruhan di berbagai permainan dan mewajibkan si pemain untuk melakukan penyetoran uang melalui situs judi online. Permainan ini terdiri dari poker, slot, kasino, olahraga, dan masih banyak lagi. Perjudian online dapat dilakukan melalui situs judi online

yang hingga saat ini sangat mudah diakses oleh seluruh masyarakat, tidak menutup kalangan mana pun. Ketika seseorang memiliki handphone serta internet, sangat mungkin terjadi untuk bisa membuka situs web judi online tersebut.

Kepolisian Republik Indonesia memberi pernyataan bahwa mayoritas pelaku perjudian online merupakan masyarakat kelas menengah ke bawah, sehingga salah satu faktor pendorong internal perjudian online adalah kemiskinan struktural. Faktor lainnya yaitu hati nurani dan pikiran, serta ketidaktahuan mengenai hukum. Sedangkan apabila melihat dari luar, sub-budaya merupakan pendorong pelaku untuk mengakses situs judi online, selain itu perkembangan teknologi yang melesit drastis juga membantu menyumbang tingginya kasus judi online di Indonesia.

Penegakan hukum saat ini di Indonesia telah dilandasi oleh berbagai peraturan perundang-undangan seperti KUHP, Undang-Undang ITE, UU OJK, dan lain-lain. Namun, perlu ditekankan bahwa penegakan hukum saat ini belum efektif dalam membuat efek jera bagi pelaku dan menanggulangi peningkatan pemain selanjutnya. Sehingga perlu tinjauan hukum bagi pemerintah serta pengembangan dan pemanfaatan teknologi yang berlandaskan kekuatan hukum tetap untuk mengembangkan penegakan hukum penanggulangan judi online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yuridis normatif melalui analisis doktrinal dengan pendekatan undang-undang, konseptual, dan analisa mengenai kejahatan dunia maya yaitu perjudian online dan bagaimana pemerintah perlu melakukan perkembangan penegakan hukum. Penelitian ini juga dibantu oleh studi pustaka seperti buku-buku, jurnal nasional, jurnal internasional, dan kasus hukum yang berkaitan. Bahan-bahan hukum yang diperoleh dikaji dan dianalisis dengan tujuan mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dirumuskan, yaitu bagaimanakah signifikansi peraturan perundang-undangan dengan penegakan hukum pemerintah dalam mengatasi judi online serta bagaimana pemerintah berperan besar dalam menyempurnakan penegakan hukum tindak pidana perjudian online.

TINJAUAN TEORI

Kejahatan Siber

Kejahatan siber merupakan jenis kejahatan yang tergolong baru dibandingkan dengan kejahatan konvensional (street crime). Kejahatan ini muncul seiring dengan perkembangan revolusi teknologi informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Ronni R. Nitibaskara, interaksi sosial yang semakin mengurangi kehadiran fisik menjadi salah satu ciri utama revolusi teknologi informasi. Dengan pola interaksi semacam ini, penyimpangan dalam hubungan sosial, termasuk kejahatan, akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter baru yang muncul akibat perkembangan teknologi.

Menurut Widodo (2013), kejahatan siber adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau badan hukum yang menggunakan komputer baik sebagai alat maupun sasaran kejahatan. Dengan kata lain, kejahatan ini melibatkan teknologi komputer untuk melakukan tindakan ilegal yang dapat merugikan pihak lain.

Menurut Convention on Cyber Crime 2001 di Budapest, Hongaria, yang dikutip dalam Antoni (2017), terdapat beberapa jenis kejahatan yang sering terjadi di dunia maya. Salah satunya adalah Illegal Access atau Unauthorized Access to Computer System and Service, yaitu tindakan peretasan atau penyusupan ke dalam sistem jaringan komputer tanpa izin pemiliknya. Kejahatan lainnya adalah Illegal Contents, di mana pelaku menyebarkan informasi yang tidak benar, tidak etis, atau melanggar hukum melalui internet.

Selain itu, terdapat kejahatan Data Forgery, yaitu pemalsuan data pada dokumen elektronik yang sering kali menyasar transaksi e-commerce dengan tujuan memperoleh informasi pribadi, seperti nomor kartu kredit, yang dapat disalahgunakan. Ada pula Cyber Espionage, yang merupakan aktivitas mata-mata melalui jaringan internet dengan menyusup ke dalam sistem komputer target untuk memperoleh informasi rahasia.

Kejahatan lain yang marak terjadi adalah Cyber Sabotage and Extortion, yaitu tindakan sabotase atau pemerasan di dunia maya yang dilakukan dengan merusak atau mengganggu sistem komputer menggunakan virus, logic bomb, atau program tertentu sehingga sistem tidak berfungsi dengan baik atau dikendalikan oleh pelaku. Selain itu, Offense Against Intellectual Property mencakup pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual, seperti meniru tampilan situs web tanpa izin. Kemusian ditutup dengan Infringements of Privacy, yaitu pelanggaran privasi yang menargetkan informasi pribadi seseorang, seperti data kartu kredit atau PIN ATM, yang dapat disalahgunakan untuk merugikan korban secara finansial maupun non-finansial.

Judi Online

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sengaja dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, sambil menyadari adanya risiko serta harapan tertentu dalam berbagai permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang belum pasti.

Perjudian melibatkan dua atau lebih pemain yang bersaing untuk menentukan satu pemenang dalam suatu permainan. Pemain yang kalah harus membayar taruhan kepada pengumpul, yang kemudian mendistribusikannya kepada pemenang. Setiap permainan memiliki aturan yang telah ditetapkan untuk menentukan siapa yang menang dan kalah. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian juga mengalami perubahan, di mana kini dapat dilakukan tidak hanya secara konvensional, tetapi juga melalui platform online.

Saat ini, perjudian online semakin berkembang. Menurut Onno W. Purbo, judi online atau internet gambling terjadi ketika taruhan dalam permainan dilakukan melalui internet. Sebelum dapat bermain, pemain diwajibkan untuk menyetorkan sejumlah uang sebagai deposit awal. Proses ini mengharuskan mereka mentransfer dana kepada administrator situs judi sebagai syarat untuk memulai permainan.

Faktor yang Mendorong Maraknya Judi Online

Maraknya penjudi online saat ini tentu paling signifikan dilandasi oleh kemiskinan struktural. Kemiskinan struktural membentuk masyarakat untuk melakukan kegiatan apapun yang dapat menambah penghasilannya, tidak berpikir panjang bagaimana dampak yang dirasakan setelahnya. Pada dasarnya, selain kemiskinan struktural, terdapat banyak faktor internal dan eksternal yang mendorong seseorang memutuskan untuk melakukan judi online, pada bagian ini akan dibahas lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

Berbicara mengenai faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri, maka jelas bahwa dari hati nurani dan pikiran pemain, ia merasa sangat mungkin untuk bisa memenangkan permainan. Rasa menang ini membawa pelaku ke lubang yang lebih dalam ini, meningkatkan agresivitas si pemain untuk terus mendapat kemenangan dari bermain 'game' tersebut. Belum lagi, terdapat fakta bahwa permainan judi online akan terus memberikan kemenangan pada pemain pula sehingga pemain semakin yakin akan keberuntungan yang ia miliki. Keuntungan yang besar itu tentu mendorong pemain untuk tidak berhenti memainkan dan berujung kecanduan. Faktor selanjutnya adalah masyarakat yang tidak melek hukum. Pada situasi ini, seakan asas 'fictie hukum' tidak berlaku bagi masyarakat, terutama karena masyarakat atau pemain mayoritas berasal dari kelas bawah sehingga tidak terekspos dengan perbuatan yang melanggar hukum. Tidak menutup kemungkinan ketika mereka mengetahui peraturannya, mereka akan tetap memainkan dengan perasaan tidak peduli dengan sanksi atau hukuman yang akan diterima nantinya.

Kemudian faktor-faktor yang berasal dari luar diawali dengan adanya perkembangan teknologi yang mempermudah akses ke situs judi online bagi para pelaku. Meskipun banyak situs telah ditutup, para bandar terus menemukan cara untuk membuka kembali situs perjudian agar tidak terdeteksi oleh aparat. Selain itu, perkembangan layanan fintech, seperti e-wallet dan mobile banking, semakin memudahkan pemain dalam bertransaksi. Perlindungan data dalam sistem fintech juga menjadi kendala bagi aparat dalam melacak dan mengungkap bukti transaksi perjudian online. Selain itu terdapat faktor sub-budaya yaitu lingkungan. Seseorang dapat terdorong untuk mencoba judi online jika berada di lingkungan yang banyak terlibat dalam aktivitas tersebut. Selain itu, promosi yang gencar melalui media massa, bahkan secara terang-terangan oleh influencer dengan iming-iming keuntungan besar, turut berkontribusi pada meningkatnya transaksi perjudian.

Dampak Perjudian Online

Dampak psikologis dari judi online sangat signifikan, salah satunya adalah kecanduan yang membuat pelaku terus bermain karena rasa penasaran terhadap kemenangan berikutnya, sehingga sulit untuk berhenti. Kecanduan ini juga dapat mengganggu kesehatan mental, menyebabkan stres, kecemasan, hingga depresi, terutama akibat kekalahan berulang atau perilaku yang menghalalkan segala cara, seperti menggunakan uang orang lain untuk bermain. Akibatnya, banyak pelaku yang terjerat utang demi mendapatkan modal judi, tanpa memikirkan dampak kerugian yang terjadi dalam waktu singkat, sehingga kondisi finansial keluarga menjadi tidak stabil. Selain itu, judi online juga berdampak secara sosial, seperti meningkatnya tindakan kriminalitas, di mana banyak kasus pencurian uang pribadi maupun perusahaan digunakan sebagai modal judi. Kecanduan ini juga dapat menyebabkan isolasi sosial, membuat pelaku menarik diri dari lingkungan serta merusak hubungan dengan orang lain akibat perilaku berutang atau temperamen yang buruk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Kasus Judi Online di Indonesia

Sejak 2020 hingga kuartal III 2024, Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) telah mengungkap 6.386 kasus judi online. Dalam prosesnya, Polri menetapkan 9.096 tersangka, menyita aset dengan total nilai Rp861,8 miliar, serta memblokir 5.991 rekening dan 68.108 situs yang terhubung dengan aktivitas tersebut. Bahkan, di tahun 2024, kasus perjudian online mencapai puncaknya hingga 2.272 kasus, melonjak 69% apabila dibandingkan dengan tahun 2023¹.

Kasus perjudian online saat ini telah dinilai sebagai keadaan darurat yang meresahkan seluruh masyarakat. Pemain judi online terdapat sekitar 8,8 juta dari seluruh masyarakat Indonesia, yang apabila dirinci merupakan anggota TNI dan POLRI dengan jumlah 97 ribu, karyawan swasta dengan jumlah 1,9 juta, serta usia dibawah 10 tahun sebanyak 80 ribu². Rata-rata pemain judi online merupakan masyarakat kelas menengah ke bawah.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah meminta pemblokiran terhadap 573 akun e-wallet serta 6.199 rekening bank yang terhubung dengan aktivitas judi online kepada Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan. Selain itu, dalam upaya menangani penyebaran konten judi online, Kominfo telah menghapus 23.616 halaman judi yang disisipkan di situs milik pemerintah dan 22.205 halaman di situs lembaga pendidikan. Kominfo juga telah mengidentifikasi 20.595 kata kunci terkait judi online yang kemudian

¹ Nabilah Muhamad. (2024). Jumlah Pengungkapan Kasus Judi Online di Indonesia (2020-Kuartal III 2024). Diakses melalui Katadata.co.id <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/6733114f8c48a/polri-ungkap-6-ribu-kasus-judi-online-dalam-5-tahun-terakhir>

² Agus Tri Haryanto. (2024). Indonesia Darurat Judi Online, Pemainnya 8,8 Juta Orang! Diakses melalui inet.detik.com <https://inet.detik.com/law-and-policy/d-7649616/indonesia-darurat-judi-online-pemainnya-8-8-juta-orang>

diserahkan kepada Google, serta 3.961 kata kunci kepada Meta untuk ditindaklanjuti³.

Peraturan Perundang-undangan yang Melandasi Penanggulangan Judi Online

Di Indonesia, TP perjudian online diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan yaitu sebagai berikut:

1. Undang-Undang Dasar 1945 tidak secara khusus mengatur mengenai perjudian, termasuk judi online. Namun, Pasal 28J memberikan wewenang bagi pemerintah untuk membatasi kebebasan individu demi menjaga ketertiban umum, moral, dan nilai-nilai keagamaan, sehingga dapat menjadi dasar hukum dalam pelarangan aktivitas perjudian digital.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara eksplisit melarang perjudian online. Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa tidak seorang pun diperbolehkan mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan akses terhadap informasi yang berhubungan dengan perjudian melalui media elektronik. Pelanggaran terhadap aturan ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1), dengan ancaman hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Dengan adanya ketentuan ini, UU ITE menjadi landasan hukum yang kuat untuk menindak penyebaran konten perjudian online di Indonesia.
3. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tetap menegaskan larangan terhadap perjudian online sebagaimana tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2). Larangan ini mencakup penyebaran dan akses terhadap konten perjudian melalui media elektronik, dengan ancaman pidana maksimal 6 tahun penjara dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Keberlanjutan aturan ini menunjukkan konsistensi pemerintah dalam menegakkan larangan perjudian online tanpa ada perubahan signifikan dalam revisinya.
4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas UU ITE, semakin memperkuat sanksi bagi pelaku perjudian online. Meskipun masih berpedoman pada Pasal 27 ayat (2) terkait larangan penyebaran dan akses terhadap konten perjudian, terdapat perubahan signifikan dalam Pasal 45 ayat (3). Dalam revisi terbaru ini, hukuman penjara yang sebelumnya maksimal 6 tahun ditingkatkan menjadi 10 tahun, sementara batas denda tetap sebesar Rp10 miliar. Perubahan ini mencerminkan ketegasan pemerintah dalam menindak perjudian online dengan tujuan menciptakan efek jera yang lebih kuat bagi para pelaku.
5. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengatur larangan perjudian di Indonesia, meskipun tidak secara spesifik mencakup perjudian online. Dalam undang-undang ini, setiap bentuk perjudian dikategorikan sebagai tindak pidana yang dapat dikenakan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta. Meskipun dibuat sebelum era digital, ketentuan dalam undang-undang ini tetap relevan dalam menangani berbagai jenis perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring.
6. Undang-Undang Kepolisian Negara Republik Indonesia (UU Kepolisian) Nomor 2 Tahun 2002 tidak secara eksplisit membahas perjudian online. Namun, dalam Pasal 13 dan Pasal 14, Polri diberikan wewenang untuk menjaga ketertiban, menegakkan hukum, serta menyelidiki berbagai tindak pidana, termasuk aktivitas perjudian. Dengan kewenangan ini, Polri tetap dapat berperan dalam memberantas judi online sesuai dengan hukum yang berlaku, meskipun tidak disebutkan secara langsung dalam peraturan tersebut.
7. Undang-Undang Otoritas Jasa Keuangan (UU OJK) Nomor 21 Tahun 2011 juga tidak secara langsung mengatur perjudian online. Namun, sebagai lembaga yang

³ Nasisca Fitria Juhara, et al. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies* Volume: 2, Nomor 2, 2025, Hal: 153-164 <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>

bertanggung jawab dalam mengawasi transaksi keuangan, OJK memiliki peran penting dalam mencegah serta mengawasi aktivitas ilegal, termasuk transaksi yang terkait dengan perjudian daring. Melalui pengawasan yang ketat, OJK dapat mendeteksi serta menindak transaksi mencurigakan yang berhubungan dengan praktik perjudian online.

8. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur larangan perjudian dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 menetapkan bahwa pelaku perjudian ilegal dapat dikenakan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta. Sementara itu, Pasal 303 bis mengatur sanksi bagi individu yang berjudi di tempat umum tanpa izin, dengan ancaman pidana penjara hingga 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta. Jika pelanggaran diulang dalam dua tahun, hukuman dapat ditingkatkan menjadi 6 tahun penjara atau denda hingga Rp15 juta. Meskipun tidak secara spesifik membahas perjudian online, KUHP tetap menganggap segala bentuk perjudian sebagai tindakan yang dapat dijatuhi sanksi berat.
9. KUHP Nomor 1 Tahun 2023 belum mengatur secara rinci mengenai perjudian online, namun masih mencakup peraturan umum tentang perjudian dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 menetapkan hukuman bagi pihak yang tanpa izin menawarkan, menyediakan kesempatan, atau ikut serta dalam perjudian, dengan ancaman pidana penjara hingga 9 tahun atau denda kategori VI. Sementara itu, Pasal 427 mengatur sanksi bagi individu yang terlibat dalam perjudian tanpa izin, dengan hukuman penjara maksimal 3 tahun atau denda kategori III. Meskipun belum ada ketentuan khusus untuk perjudian online, peraturan ini menunjukkan bahwa aktivitas perjudian secara umum tetap dilarang dan dikenakan sanksi berat dalam KUHP terbaru.

Signifikansi Peraturan Perundang-undangan dengan Penegakan Hukum oleh Pemerintah dalam Mengatasi Judi Online

Pengaturan mengenai tindak pidana perjudian tercantum dalam Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Untuk menghadapi maraknya praktik perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik atau internet, pemerintah Indonesia telah memberlakukan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP, disebutkan bahwa pelaku perjudian dapat dikenakan hukuman pidana penjara dengan masa maksimal sepuluh tahun atau dikenai denda hingga Rp25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah). Namun, hukuman bagi pelaku perjudian masih dinilai terlalu ringan sehingga belum mampu memberikan efek jera yang signifikan terhadap para pelanggar.

Kemudian Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 menyatakan bahwa setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian merupakan tindakan yang dilarang. Penjelasan atas pasal ini menegaskan bahwa larangan tersebut mencakup aktivitas seperti menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, menjadikan perjudian sebagai sumber penghasilan, serta mengajak masyarakat untuk terlibat dalam perjudian atau berpartisipasi dalam usaha perjudian. Di samping itu, hukum terkait judi online juga diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024, yang menetapkan bahwa setiap orang yang secara sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi atau dokumen elektronik yang memuat muatan perjudian dapat dipidana dengan hukuman penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda hingga Rp10 miliar.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memiliki peran penting dalam upaya memberantas judi online dengan memblokir akses ke situs-situs yang menawarkan layanan perjudian. Dalam menjalankan tugasnya, Kominfo bekerja sama dengan penyedia layanan internet (ISP) untuk menutup situs yang teridentifikasi, baik berdasarkan laporan dari masyarakat maupun instansi terkait. Kendati demikian, tantangan utama yang dihadapi adalah kemunculan kembali situs-situs tersebut dengan domain baru meskipun telah

diblokir. Untuk menangani permasalahan ini, pemerintah membentuk Satuan Tugas (Satgas) khusus yang bertugas menindak judi online, sebagaimana tercantum dalam Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024. Sepanjang periode 17 Juli 2023 hingga 23 Juli 2024, Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika telah menonaktifkan akses terhadap 2.645.081 konten terkait perjudian online.

Meskipun pemerintah telah menerapkan berbagai kebijakan, seperti pemblokiran situs web, penangkapan pelaku, dan edukasi kepada masyarakat, langkah-langkah tersebut belum mampu secara signifikan menekan angka partisipasi dalam judi online. Salah satu faktor utama yang menyebabkan efektivitas penegakan hukum masih terbatas adalah kemudahan akses ke platform perjudian digital. Banyak pengguna memanfaatkan VPN atau layanan proxy untuk tetap mengakses situs judi yang telah diblokir, sehingga meskipun pemblokiran telah dilakukan, masyarakat masih dapat dengan mudah mengakses layanan tersebut dan tetap berpartisipasi dalam aktivitas perjudian online. Jumlah pemain judi online di Indonesia diperkirakan mencapai 3,5 juta orang, di mana 80% di antaranya berasal dari kelompok ekonomi menengah ke bawah. Sumber lain mencatat angka pemain judi online mencapai 3,2 juta orang. Dari segi rentang usia, sebagian pemain berusia di bawah 10 tahun, sementara sekitar 40% berasal dari kelompok usia 31-50 tahun.

Peran Pemerintah dalam Menyempurnakan Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online

Pemerintah dan aparat penegak hukum memiliki landasan hukum yang kuat dalam upaya pemberantasan judi online, termasuk dengan melakukan patroli siber untuk mendeteksi aktivitas perjudian sejak dini. Penanganan masalah ini memerlukan kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk masyarakat dan mahasiswa. Sebagai bentuk penanggulangan, pemerintah dan masyarakat memiliki peran strategis dalam upaya pencegahan, di mana melalui edukasi dan keterlibatan aktif, mereka dapat memahami bahaya judi online serta berkontribusi dalam menghambat penyebarannya.

Pemanfaatan teknologi canggih menjadi strategi utama dalam meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian online. Penggunaan teknologi seperti analisis data besar (big data), kecerdasan buatan (artificial intelligence), dan analisis pola perilaku daring dapat membantu aparat penegak hukum dalam melacak serta mengidentifikasi pelaku ilegal, membongkar jaringan kejahatan, dan memetakan tren serta pola perjudian ilegal yang berkembang.

Selain itu, pengembangan platform dan aplikasi khusus untuk melaporkan aktivitas perjudian ilegal dapat mempermudah partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penegakan hukum. Dengan penerapan teknologi yang tepat, lembaga penegak hukum dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan dalam menangani pelanggaran terkait perjudian online. Kolaborasi antarinstansi, peningkatan kesadaran masyarakat, serta inovasi dalam teknologi penegakan hukum merupakan strategi yang saling melengkapi dan mendukung guna memperkuat upaya pemberantasan perjudian online di Indonesia.

SIMPULAN

Perjudian online di Indonesia telah mencapai tingkat darurat dengan jumlah pemain mencapai 8,8 juta orang. Aktivitas ini diatur dalam berbagai regulasi, seperti UUD 1945, UU ITE, KUHP, dan peraturan lainnya. Meskipun pemerintah telah mengambil langkah-langkah seperti pemblokiran situs, penangkapan pelaku, dan edukasi masyarakat, efektivitasnya masih terbatas karena akses yang tetap mudah melalui VPN dan proxy.

Pemerintah dan aparat hukum memiliki dasar hukum yang kuat untuk menindak judi online, termasuk melalui patroli siber dan deteksi dini. Upaya pemberantasan ini membutuhkan kerja sama dengan masyarakat dan mahasiswa sebagai agen perubahan melalui edukasi dan partisipasi aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aringga, R. D., Meuraksa, M. A. E. W. (2024). Mewujudkan Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum* Vol 7, No. 1.
- Bakhtiar, S. H., Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume 4, No. 3. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Fadhli, M. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online. *Indragiri Law Review*, Vol. 2, No. 2. <https://ejournalpasca.unisi.ac.id/index.php/ilr/index>
- Fitriani, Y., Pakpahan, R. (2020). Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace. *Cakrawala*, Vol. 20, No. 1. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>
- Fitriani, R., et al. (2024). Kebijakan Pemerintah dalam Menghadapi Maraknya Judi Online ditinjau dari UU ITE Pasal 27 ayat 2 No. 1 Tahun 2024 tentang Judi Online. *Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*.
- Hidayat, A. H., Apriani, R. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Ilmu Kriminologi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Juni 2024, 10 (11), 23-29 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12179190>
- Juhara, N. F., Amalia, M., Mulyana, A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies* Volume: 2, Nomor 2, 2025, Hal: 153-164 <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>
- Jali, Putri & Yohanes, Saryono & Udju, Hernimus. (2024). Pengaturan Judi Online dan Penegakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum dan Politik*. 3. 66-76. [10.59581/doktrin.v3i1.4332](https://doi.org/10.59581/doktrin.v3i1.4332).
- Kartini, Kartono. (2005). *Patologi Sosial*. Jilid I. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhamad, N. (2024). Jumlah Pengungkapan Kasus Judi Online di Indonesia (2020-Kuartal III 2024). [Databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id). Diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/6733114f8c48a/polri-ungkap-6-ribu-kasus-judi-online-dalam-5-tahun-terakhir>
- Munawaroh, N. (2024). Hukum Judi Online Kian Berat, Ini Aturan Terbarunya! [Hukumonline.com](https://www.hukumonline.com). Diakses melalui <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-judi-online-cl7026/>
- Pahajow, A. A. J. (2016). Pembuktian terhadap Kejahatan Dunia Maya dan Upaya Mengatasinya Menurut Hukum Positif di Indonesia. *Lex Crimen* Vol. V/No. 2/2016.
- Prasetya, A. F., Rahayu, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum* ISSN: 2502-1788 Vol. 08 No. 01. DOI: <https://doi.org/10.24967/jcs.v8i1.2272>
- Purbo, O. W. (2007). *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, Bandung, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id.
- Rahayu, A. E., Nurilmiyah. (2024). Studi Komparatif Hukum Perjudian dalam Perspektif Sosial-Budaya dan Legalitas Indonesia dan Thailand. *Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis*. Vol.6. No.1. <https://jhlg.rewangrencang.com/>
- Trisnawati, Nia & Mahmudi,. (2024). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Beserta Dalil dalam Al-Qur'an dan Hadits Tentang Perjudian. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*. 6. [10.47467/reslaj.v6i11.3426](https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i11.3426).
- Widodo. (2013). (Karakteristik, Memerangi Motivasi, Cybercrime dan Strategi Penanganannya dalam Prespektif Kriminologi). Yogyakarta: Aswaja Presindo.