

**KESENJANGAN REGULASI DAN REALITAS PENINDAKAN KASUS JUDI ONLINE
BERDASARKAN PASAL 303 KUHP DAN UU ITE****Arlan Afdalil Aksa, Andika Rizki Ramadhani, Dian Eka Prastiwi**

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pamulang Banten

arlan.byu815@gmail.com, andikarzki321@gmail.com, dianekaunpam@yahoo.com**Abstrak:**

Penelitian ini membahas maraknya judi online yang terus berkembang meskipun telah diatur dan dilarang melalui ketentuan pidana, sehingga menimbulkan kesenjangan antara aturan hukum dan realitas praktik di masyarakat. Penelitian ini berangkat dari meningkatnya kasus yang melibatkan berbagai kalangan serta beragam modus digital yang mempersulit penindakan aparat. Dengan menggunakan pendekatan yuridis-empiris, data diperoleh melalui wawancara dengan didukung oleh studi kepustakaan untuk melihat bagaimana norma hukum bekerja ketika dihadapkan pada karakter kejahatan siber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketentuan dalam KUHP dan UU ITE telah menyediakan dasar pemidanaan, namun implementasinya menghadapi kendala teknis, batas yurisdiksi, serta kelemahan struktur penegakan. Analisis juga memperlihatkan bahwa praktik judi online membawa dampak sosial, ekonomi, dan kriminal yang saling berkaitan. Dari temuan tersebut, penelitian mengarah pada perlunya penegakan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta penguatan pencegahan di tingkat masyarakat.

Kata Kunci: Judi Online, Hukum Pidana, Penegakan Hukum**Abstract:**

This study discusses the proliferation of online gambling, which continues to grow despite being regulated and prohibited by criminal law, creating a gap between legal regulations and real-world practices in society. This study stems from the increasing number of cases involving various groups and diverse digital methods that make it difficult for authorities to take action. Using a legal-empirical approach, data was obtained through interviews supported by literature studies to see how legal norms work when confronted with the nature of cybercrime. The results of the study show that the provisions in the Criminal Code and the ITE Law have provided a basis for punishment, but their implementation faces technical obstacles, jurisdictional limits, and weaknesses in the enforcement structure. The analysis also shows that online gambling practices have interrelated social, economic, and criminal impacts. Based on these findings, the study points to the need for law enforcement that is more adaptive to technological developments and the strengthening of prevention at the community level.

Keywords: Online Gambling, Criminal Law, Law Enforcement**Article History**

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagirism checker no 501

Doi : prefix doi :

10.8734/causa.v1i2.365

Copyright : author

Publish by : causa



This work is licensed under
a [creative commons
attribution-noncommercial
4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. PENDAHULUAN

Fenomena judi online di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan kecenderungan meningkat secara signifikan. Aktivitas perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini berpindah ke ruang digital yang jauh lebih sulit diawasi. Kemudahan akses melalui telepon genggam, biaya partisipasi yang rendah, serta agresivitas promosi melalui media sosial telah menjadikan judi online sebagai salah satu bentuk kejahatan siber yang paling masif dilaporkan oleh masyarakat. Dalam banyak kasus, praktik ini tidak hanya menimbulkan kerugian finansial, tetapi juga memicu dampak sosial seperti konflik keluarga, keterlibatan pihak rentan, hingga kejahatan lanjutan akibat tekanan ekonomi.¹

Perkembangan teknologi digital menciptakan ruang baru bagi pelaku kejahatan untuk mengoperasikan situs dan aplikasi perjudian secara tersembunyi. Pemerintah memang secara berkala melakukan pemblokiran domain judi, namun modus baru terus bermunculan melalui sistem mirroring, penggunaan server luar negeri, dan penyebaran link lewat aplikasi pesan instan.² Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan penindakan yang bersifat teknis belum sepenuhnya mampu menghambat laju pertumbuhan jaringan judi online. Di sisi lain, masyarakat kerap kali tidak menyadari konsekuensi hukum dari keterlibatan dalam aktivitas tersebut, baik sebagai pemain maupun sebagai pihak yang memfasilitasi.

Dari perspektif kriminalitas, judi online merupakan tindak pidana yang memiliki karakter *low risk high profit* bagi penyelenggara. Pelaku dapat beroperasi tanpa harus bertatap muka dengan pengguna, sementara risiko tertangkap relatif lebih kecil karena keterbatasan kemampuan aparat dalam menelusuri server lintas negara. Situasi ini menimbulkan ketidakseimbangan antara eskalasi kasus di masyarakat dengan kapasitas negara dalam melakukan penegakan hukum secara efektif. Beberapa penelitian bahkan menyebutkan bahwa situasi ini mencerminkan lemahnya ketahanan digital Indonesia terhadap kejahatan siber yang terorganisasi.³

Secara normatif, Indonesia sebenarnya telah memiliki kerangka hukum yang jelas untuk menindak aktivitas perjudian berbasis digital. Ketentuan pidana mengenai larangan judi tercantum dalam Pasal 303 KUHP, yang melarang segala bentuk perjudian baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) melalui Pasal 27 ayat (2) secara tegas melarang distribusi atau akses terhadap konten bermuatan perjudian melalui sistem elektronik.⁴ Regulasi ini memberikan landasan kuat bagi negara untuk melakukan penegakan hukum terhadap pelaku judi online, baik penyelenggara maupun pengguna.

Meskipun aturan hukum telah tersedia, implementasinya pada tingkat praksis masih menghadapi berbagai hambatan. Tidak semua laporan masyarakat berujung pada proses hukum yang tuntas, dan sebagian besar kasus hanya berhenti pada tindakan administratif berupa pemblokiran situs. Hal ini menyebabkan munculnya anggapan bahwa penanganan judi online tidak memiliki efek jera yang memadai. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menyoroti adanya ketidaksinkronan antara kebijakan pemerintah, kapasitas penegak hukum, serta pemahaman masyarakat terhadap risiko hukum judi online.⁵

¹ Rismawati, 2023, "Dampak Sosial Judi Online Terhadap Masyarakat Perkotaan," *Jurnal Kriminologi Nusantara*, Vol. 5 No. 2, hlm. 145.

² Amirullah, 2022, "Perkembangan Kejahatan Siber di Indonesia," *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 3 No. 1, hlm. 21.

³ Winata, 2021, "Analisis Kerentanan Digital terhadap Kejahatan Siber," *Cybersecurity Journal*, Vol. 4 No. 1, hlm. 67.

⁴ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, Pasal 27 ayat (2); Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303.

⁵ Lestari, 2022, "Efektivitas Penegakan Hukum Kasus Judi Online," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, Vol.

Kesenjangan antara kenyataan meningkatnya praktik judi online dan keberadaan regulasi yang seharusnya dapat membatasi aktivitas tersebut menimbulkan persoalan hukum yang perlu dikaji lebih dalam. Apakah kerangka hukum yang ada sudah efektif? Apakah penegakan hukum berjalan konsisten? Mengapa angka kasus justru meningkat meskipun aturan sudah tegas? Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan adanya celah antara norma hukum yang berlaku dengan kondisi empiris di masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan ke dalam permasalahan utama: tentang bagaimana realitas penyebaran dan penindakan kasus judi online, serta bagaimana ketentuan hukum pidana dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP mengatur, membatasi, dan seharusnya diterapkan dalam penindakan kasus judi online. Tujuan penelitian diarahkan untuk menganalisis kesenjangan antara regulasi dan praktik penegakan hukum terhadap kasus judi online tersebut. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas instrumen pidana yang berlaku, sekaligus menawarkan pemahaman yang lebih mendalam tentang problematika penanganan judi online dalam konteks sistem hukum nasional.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis empiris, yaitu pendekatan yang memadukan analisis terhadap norma hukum tertulis dengan realitas praktik hukum di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena isu judi online tidak hanya berkaitan dengan ketentuan normatif dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP, tetapi juga menyangkut bagaimana masyarakat dan aparat penegak hukum merespons fenomena tersebut. Metode yuridis empiris memungkinkan peneliti untuk melihat efektivitas hukum melalui interaksi antaraktor hukum, termasuk aparat, pelaku, dan masyarakat.⁶ Penelitian ini dilaksanakan Kabupaten Ciamis, sebagai salah satu wilayah yang dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan laporan terkait adanya aktivitas judi online.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan aparat kepolisian setempat, tokoh masyarakat, serta beberapa warga yang pernah terlibat atau memiliki pengetahuan mengenai kasus judi online di wilayah tersebut. Teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi faktual mengenai pola penyebaran, respons masyarakat, dan praktik penegakan hukum. Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi kepustakaan yang mencakup telaah terhadap peraturan perundang-undangan, buku, dan artikel ilmiah yang relevan dengan tema penelitian. Studi kepustakaan berfungsi memberikan dasar konseptual dan normatif untuk menganalisis kesenjangan antara regulasi dan kenyataan penanganan kasus judi online.⁷

3. PEMBAHASAN

3.1 Penyebaran Kasus Judi Online di Indonesia

Perkembangan judi online di Indonesia dalam satu dekade terakhir menunjukkan pola peningkatan yang terus berlanjut dan semakin sulit dikendalikan. Pergeseran teknologi digital, penetrasi internet yang semakin luas, serta penggunaan gawai yang masif telah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya aktivitas perjudian berbasis elektronik. Dalam berbagai laporan penelitian, judi online disebut sebagai salah satu bentuk kejahatan siber dengan tingkat pertumbuhan paling pesat, terutama di wilayah-wilayah yang memiliki akses internet stabil namun pengawasan digitalnya terbatas.⁸ Fenomena ini memperlihatkan bahwa

⁷ No. 3, hlm. 312.

⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 2006), hlm. 52.

⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 35.

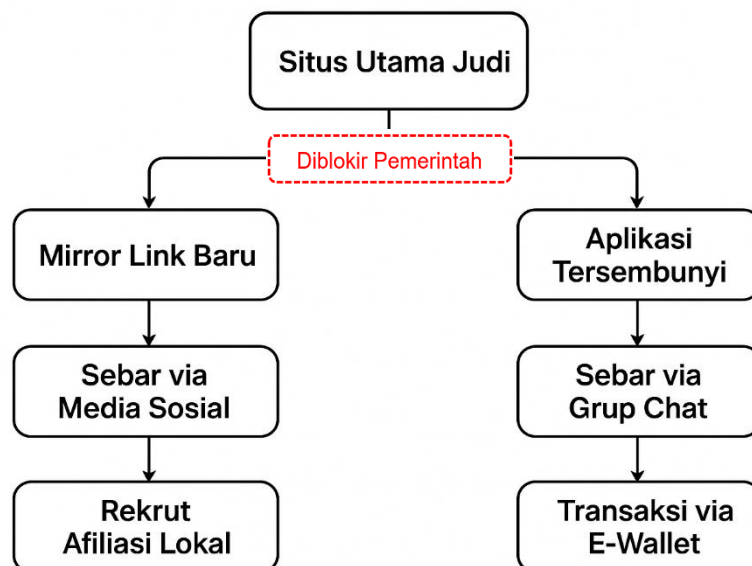
⁸ Winata, 2021, hlm. 63.

sistem hukum dan pengawasan negara masih berada satu langkah di belakang perkembangan teknologi yang dimanfaatkan oleh pelaku.

Tren peningkatan kasus judi online semakin tampak nyata dalam tiga tahun terakhir. Berbagai kajian kriminologi mencatat bahwa kasus perjudian digital mengalami lonjakan terutama setelah pandemi COVID-19, ketika aktivitas masyarakat banyak bergeser ke ranah daring.⁹ Kemudahan akses, baik melalui situs maupun aplikasi yang beredar bebas memicu peningkatan jumlah pengguna, termasuk kelompok usia produktif dan pelajar. Data nasional dari beberapa lembaga keamanan siber juga menunjukkan bahwa praktik judi online tidak lagi didominasi jaringan profesional, tetapi mulai melibatkan pemain amatir, afiliator, hingga kelompok masyarakat yang sebelumnya tidak terlibat dalam aktivitas perjudian.¹⁰ Lonjakan ini menunjukkan bahwa judi online telah bertransformasi menjadi fenomena sosial yang meluas, bukan lagi kejahatan yang bersifat terselubung.

Di tingkat lokal, seperti di Kabupaten Ciamis, peningkatan kasus judi online juga tercatat dalam laporan aparat kepolisian setempat. Berdasarkan data Polres Ciamis dalam dua tahun terakhir, jumlah pengaduan masyarakat terkait tautan judi online, penyebaran promosi melalui media sosial, dan transaksi keuangan mencurigakan menunjukkan angka yang meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Aparat menemukan bahwa sebagian besar laporan berasal dari masyarakat Kecamatan Ciamis, yang menjadi salah satu wilayah dengan tingkat penggunaan telepon pintar yang tinggi dan aktivitas daring yang intens.¹¹ Kondisi ini menggambarkan bahwa meskipun wilayah tersebut tidak termasuk pusat kota atau kawasan industri, kerentanan terhadap perjudian digital tetap signifikan karena faktor teknologi dan kurangnya literasi digital.

Pola perubahan modus pelaku juga menjadi faktor penting yang mempercepat penyebaran kasus judi online. Pada mulanya, pelaku mengandalkan situs web statis, namun seiring meningkatnya penindakan dan pemblokiran, mereka beralih pada sistem mirror link, penggunaan server luar negeri, hingga penyebaran tautan melalui aplikasi pesan instan yang sulit dilacak. Berikut adalah gambaran pola modus penyebaran judi online:



Gambar 1. Pola Modus Penyebaran Judi Online

⁹ Rismawati, 2023, hlm. 151.

¹⁰ Amirullah, 2022, hlm. 23.

¹¹ Siregar, 2022, "Peningkatan Pengaduan Masyarakat Terkait Perjudian Online," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, Vol. 7 No. 2, hlm. 201.

Setiap kali satu jalur pemblokiran dilakukan, pelaku segera memunculkan jalur baru dengan cara mendistribusikan link alternatif atau menggunakan aplikasi yang dibungkus seolah-olah sebagai aplikasi utilitas. Dalam banyak kasus, pelaku juga mengandalkan afiliator lokal untuk memperluas jangkauan pengguna, membuat aparat kesulitan melacak rantai distribusi secara menyeluruh.¹² Pola ini memperlihatkan bahwa pelaku judi online terus menyesuaikan dirinya dengan situasi penegakan hukum, sehingga mekanisme pengawasan yang statis tidak lagi memadai.

Secara keseluruhan, penyebaran judi online di Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh dinamika sosial dan lemahnya pengawasan digital di tingkat masyarakat. Keterbatasan literasi hukum dan literasi digital, minimnya laporan yang ditindaklanjuti, serta kompleksitas modus operandi pelaku menyebabkan penanganan kasus sering kali tidak sebanding dengan laju penyebaran aktivitasnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak bagi pemerintah dan aparat penegak hukum untuk memperkuat pendekatan yang lebih adaptif, termasuk peningkatan kemampuan penyidikan digital, sosialisasi hukum secara berkala, serta penguatan sistem pelaporan berbasis masyarakat.

a. Praktik Judi Online di Masyarakat

Tabel 1. Bentuk Praktik Judi Online di Masyarakat

Bentuk Praktik Judi Online	Alasan Keterlibatan Pengguna	Keterangan Tambahan
Slot online berbasis aplikasi	Mudah dimainkan dan modal kecil	Umumnya diakses melalui aplikasi yang disamarkan menjadi aplikasi utilitas
Togel online melalui grup WhatsApp	Proses pemasangan sederhana	Nomor dipasang oleh admin yang terhubung dengan bandar luar daerah
Judi bola melalui website <i>mirror</i>	Daya tarik hadiah besar	Situs sering berganti domain setelah diblokir pemerintah
Live casino via platform streaming	Sensasi permainan langsung	Menggunakan transaksi e-wallet untuk mempercepat deposit-withdraw
Sistem afiliasi/promoter lokal	Mendapat komisi perekrutan	Banyak dilakukan anak muda sebagai pendapatan sampingan

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa warga dan aparat di Ciamis, praktik judi online yang berkembang di masyarakat bervariasi, mulai dari permainan slot hingga live casino berbasis streaming. Pola yang terlihat dari temuan tersebut menunjukkan bahwa warga terpapar melalui berbagai jalur, baik aplikasi yang dikirim lewat pesan pribadi maupun tautan yang disebarluaskan melalui grup komunitas. Bentuk praktik ini memiliki karakteristik berbeda, namun semuanya memanfaatkan teknologi digital sebagai media distribusi utamanya.

Salah satu bentuk yang paling sering ditemui adalah permainan slot online, terutama karena jenis ini paling mudah diakses dan tidak memerlukan kemampuan khusus. Dalam wawancara, beberapa informan menyebut bahwa banyak pengguna awalnya hanya tertarik mencoba akibat promosi “*deposit kecil dapat bonus besar*”, yang kemudian menjerumuskan mereka ke dalam permainan yang bersifat adiktif. Beberapa aplikasi slot dikemas dengan ikon atau nama yang menyerupai aplikasi utilitas, sehingga pengguna tidak menyadari bahwa itu merupakan platform perjudian.¹³

¹² Alfons Pratama, 2021, “Modus Operandi Judi Online dan Tantangan Penindakan,” *Jurnal Keamanan Siber Nasional*, Vol. 2 No. 3, hlm. 98.

¹³ Prasetyo, 2022, “Aplikasi Terselubung dalam Perjudian Online,” *Jurnal Teknologi dan Kejahatan Siber*, Vol. 4 No. 1, hlm. 57.

Selain slot, praktik togel online menjadi salah satu bentuk yang cukup mengakar, terutama di tingkat lokal. Togel yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini bergeser ke sistem digital melalui grup WhatsApp atau Telegram. Administrator grup biasanya memiliki hubungan dengan bandar yang berada di luar daerah, sehingga transaksi dilakukan secara tertutup dan sulit dilacak aparat.¹⁴ Selain itu, judi bola melalui situs mirror juga berkembang pesat. Setiap kali pemerintah memblokir domain tertentu, pelaku segera mengedarkan tautan pengganti, sehingga pemain dapat terus mengakses permainan tanpa hambatan berarti.

Di luar praktik permainan, sistem afiliasi juga menjadi salah satu bentuk yang paling mengkhawatirkan. Beberapa informan mengungkapkan bahwa anak muda di wilayah tersebut banyak tergiur menjadi promotor karena mendapatkan komisi dari setiap pemain baru yang mereka rekrut. Sistem komisi inilah yang membuat praktik judi online menyebar lebih cepat, karena promosi dilakukan oleh orang-orang yang berada dekat dengan lingkungan sosial pengguna.¹⁵ Hal ini menjadikan penyebaran judi online bukan hanya persoalan kriminalitas, tetapi juga fenomena sosial yang menjalar melalui hubungan pertemanan dan komunitas lokal.

b. Dampak Sosial, Ekonomi, dan Kriminal Turunan

Fenomena judi online bukan hanya menghadirkan persoalan hukum, tetapi juga menimbulkan rangkaian dampak yang meluas pada kehidupan masyarakat. Dampak yang muncul tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan: kerugian ekonomi memicu konflik sosial, dan konflik tersebut dapat berujung pada tindakan kriminal lain yang dilakukan sebagai jalan keluar instan atas tekanan finansial. Bagian ini menguraikan tiga dampak utama yang sering ditemukan di lapangan, berdasarkan hasil wawancara dan telaah literatur.

1) Kerugian Ekonomi pada Rumah Tangga

Kerugian ekonomi menjadi dampak pertama dan paling nyata dari praktik judi online. Banyak keluarga mengalami penurunan kualitas hidup karena penghasilan bulanan terkuras untuk deposit permainan. Studi menunjukkan bahwa judi online bersifat highly addictive, sehingga pemain mengalami dorongan untuk terus memasang meski sedang mengalami kerugian berulang.¹⁶ Di wilayah Ciamis sendiri, beberapa warga mengaku harus meminjam uang kepada tetangga atau menjual barang rumah tangga akibat ketagihan bermain slot. Kerugian ini bukan hanya mengurangi kemampuan keluarga memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga menimbulkan tekanan psikologis yang berat.

2) Konflik Sosial dan Kerentanan Moral

Kerugian ekonomi kemudian memicu konflik internal dalam rumah tangga, terutama antara suami-istri atau anak-orang tua. Kebohongan, penyembunyian transaksi, hingga pertengkaran mengenai keuangan menjadi cerita yang berulang dalam komunitas yang terdampak. Konflik ini sering berkembang menjadi masalah sosial yang lebih luas, seperti ketidakpercayaan antaranggota keluarga dan rusaknya relasi dalam lingkungan sekitar. Dalam beberapa kasus, praktik judi online juga memunculkan kerentanan moral pada remaja yang melihat perjudian sebagai cara cepat mendapatkan uang.¹⁷ Normalisasi perilaku berjudi melalui media sosial dan promosi oleh afiliator semakin memperburuk kondisi ini.

¹⁴ Rahman, 2023, "Transformasi Praktik Togel ke Platform Digital," *Jurnal Kriminologi Indonesia*, Vol. 9 No. 1, hlm. 89.

¹⁵ Saputra, 2020, "Afiliasi dalam Judi Online dan Pengaruhnya terhadap Remaja," *Jurnal Psikologi Sosial*, Vol. 5 No. 3, hlm. 204.

¹⁶ Marlina, *Kecanduan Digital dan Perilaku Konsumtif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 78.

¹⁷ Yusuf, 2022, "Perubahan Moral Remaja di Era Digital," *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol. 5 No. 2, hlm. 131.

3) Kejahatan Lanjutan Akibat Tekanan Finansial

Tekanan ekonomi yang disebabkan oleh judi online sering kali berujung pada munculnya kejahatan turunan, seperti pencurian barang milik keluarga, penipuan kecil, hingga peminjaman dana melalui aplikasi pinjaman online ilegal. Aparat kepolisian mencatat bahwa dalam banyak kasus, pelaku kejahatan mengakui tindakannya dilakukan untuk menutupi kerugian judi online atau untuk mengembalikan uang pinjaman yang digunakan sebagai modal bermain.¹⁸ Kondisi ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya merugikan pelaku secara individual, tetapi juga mendorong terjadinya kejahatan lain yang memperburuk keamanan sosial masyarakat.

c. Kalangan Pengguna Judi Online di Masyarakat

Tabel 2. Kalangan Pengguna Judi Online

Kalangan Pengguna	Alasan Menggunakan / Terlibat
Anak-anak	Rasa penasaran, ikut-ikutan teman, akses gawai tanpa pengawasan
Remaja	Mencari keseruan, ingin mendapatkan uang cepat, pengaruh lingkungan
Dewasa (Mayoritas)	Tekanan ekonomi, keinginan memperoleh pendapatan sampingan, terbujuk iklan dan promosi bonus
Orang tua	Minim literasi digital, termakan janji “penghasilan mudah” dari grup WhatsApp atau kenalan

Fenomena meningkatnya jumlah pengguna judi online menunjukkan bahwa aktivitas ini telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat. Pada kelompok anak-anak, keterlibatan biasanya berawal dari rasa ingin tahu saat melihat teman sebaya bermain gim atau aplikasi yang secara tampilan tidak berbeda jauh dari permainan online biasa. Minimnya pengawasan penggunaan gawai membuat mereka mudah mengakses situs atau aplikasi judi tanpa disadari orang tua. Pada tahap ini, aktivitas belum tentu bersifat intens, tetapi sudah cukup menunjukkan pola kerentanan awal yang berbahaya jika tidak segera ditangani.

Pada kelompok remaja, intensitas dan motivasi penggunaan judi online mulai berubah. Mereka bukan hanya ingin mencoba, tetapi mulai terdorong oleh kebutuhan untuk diakui dalam lingkungan sebaya dan dorongan memperoleh uang dari permainan tersebut. Remaja cenderung mencari sensasi, kompetisi, dan tantangan, sehingga iklan bonus, cashback, dan narasi “menang besar” sangat mudah memengaruhi pola pikir mereka. Di usia ini pula mekanisme reward dalam game judi memperkuat rasa ketagihan karena sistemnya selalu menghadirkan peluang menang kecil yang terlihat “menjanjikan”, padahal dirancang untuk membuat pemain terus kembali.

Sementara itu, kelompok dewasa menjadi pengguna terbesar karena dorongan ekonomi dan tekanan kebutuhan hidup. Banyak dari mereka yang awalnya hanya mencoba dengan nominal kecil, kemudian berulang karena pernah merasakan “kemenangan awal”—fenomena yang lazim terjadi dalam mekanisme permainan berbasis probabilitas. Kemenangan pertama ini sering menjadi pintu masuk ketagihan, karena pelaku merasa bisa mengulangnya. Pada kelompok orang tua, faktor literasi digital yang rendah dan kepercayaan berlebihan pada promosi online atau ajakan teman membuat mereka mudah terperangkap. Pola kecanduan pada kelompok dewasa dan orang tua cenderung lebih kuat karena dipengaruhi tekanan

¹⁸ Tambunan, 2021, “Kejahatan Turunan dari Judi Online,” *Jurnal Ilmu Kepolisian*, Vol. 7 No. 2, hlm. 166.

finansial dan kebutuhan untuk mengembalikan kerugian, sehingga aktivitas judi terus dilakukan meskipun risiko semakin besar.

3.2 Kerangka Hukum Pidana dan Arah Penegakan Ideal terhadap Judi Online

Perkembangan judi online sebagai bentuk kejahatan berbasis teknologi menimbulkan kebutuhan untuk meninjau kembali kerangka hukum pidana yang selama ini digunakan dalam penanganannya. Regulasi yang berlaku pada dasarnya telah memberikan batasan normatif mengenai larangan perjudian dan distribusi konten bermuatan judi, namun realitas praktik digital memperlihatkan bahwa mekanisme penegakan hukum belum mampu mengimbangi kecepatan evolusi modus pelaku di ruang siber. Oleh karena itu, pemetaan terhadap aturan hukum positif, batas pertanggungjawaban pelaku, serta tantangan penerapannya menjadi langkah awal untuk merumuskan arah penegakan yang ideal terhadap fenomena judi online.

a. Ketentuan Hukum Pidana yang Mengatur Judi Online

Dalam pasal 303 KUHP, mengatur larangan perjudian dengan rumusan pokok sebagai berikut:

- 1) Setiap orang yang tanpa hak menawarkan atau memberi kesempatan untuk berjudi, atau turut serta dalam kegiatan demikian.
- 2) Setiap orang yang menjadikan perjudian sebagai pencarian atau kebiasaan.
- 3) Setiap orang yang menyediakan tempat untuk melakukan perjudian.
- 4) Ancaman pidana berupa penjara dan/atau denda.

Ketentuan tersebut pada dasarnya disusun untuk menjerat berbagai bentuk perjudian konvensional, sehingga sifatnya masih sangat bergantung pada keberadaan fisik tempat dan aktivitas para pelaku. Meskipun demikian, ruang lingkup frasa "*memberi kesempatan untuk berjudi*" masih relevan untuk menjerat penyelenggara judi online, karena menyediakan aplikasi atau situs permainan digital dapat dipandang sebagai bentuk membuka peluang bagi publik untuk berjudi. Namun, keterbatasan definisi teknis membuat pasal ini memerlukan dukungan aturan khusus yang lebih sesuai dengan karakter kejahatan siber.¹⁹

Kemudian dalam pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Isi pokoknya dapat dirangkum sebagai berikut:²⁰

- 1) Larangan distribusi atau transmisi konten bermuatan judi.
- 2) Larangan membuat konten judi dapat diakses public.
- 3) Pertanggungjawaban bagi individu maupun korporasi.
- 4) Ancaman pidana yang lebih tegas dibanding ketentuan KUHP.

Dibandingkan Pasal 303 KUHP, ketentuan dalam UU ITE jauh lebih spesifik dan adaptif terhadap karakter teknologi digital. Penekanannya bukan hanya pada pelaku yang menyediakan sarana, tetapi juga pada aktivitas penyebaran konten dalam bentuk tautan, aplikasi, atau server yang memungkinkan permainan berlangsung. Dengan demikian, UU ITE melengkapi kekurangan KUHP dalam aspek penindakan kejahatan yang bergerak di ranah elektronik.

¹⁹ R. Sugandhi, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 2007), hlm. 122.

²⁰ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hubungan antara KUHP dan UU ITE menjadi dasar hukum yang penting dalam memproses pelaku judi online, karena keduanya saling mengisi kelemahan masing-masing. KUHP berfungsi sebagai norma umum yang mengatur tindak perjudian, sementara UU ITE berperan sebagai regulasi khusus yang mengatur mekanisme perbuatan melalui media elektronik. Keduanya relevan untuk kasus digital karena penyelenggara, promotor, maupun pemain dapat dijerat melalui kombinasi pasal, tergantung peran dan bentuk keterlibatan dalam aktivitas perjudian.

b. Pertanggungjawaban Pidana Pelaku dan Pengguna

1) Pertanggungjawaban Penyelenggara Situs/Aplikasi

Penyelenggara situs atau aplikasi judi online merupakan pihak yang paling bertanggung jawab karena mereka menyediakan platform, sistem transaksi, server, hingga mekanisme permainan yang memungkinkan perjudian berlangsung. Berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, penyelenggara dapat dijerat karena memberi kesempatan untuk berjudi maupun mendistribusikan konten judi secara elektronik. Dalam konteks digital, peran mereka dipandang sebagai pelaku utama (dader), karena tanpa keberadaan sistem tersebut seluruh aktivitas perjudian tidak dapat berjalan. Pertanggungjawaban ini juga dapat diperluas; penyedia server, pemilik domain, dan pihak yang mengelola algoritma permainan, terutama jika terbukti mengetahui dan menikmati keuntungan dari aktivitas perjudian tersebut.²¹

2) Pertanggungjawaban Pemain/Pengguna

Pemain atau pengguna judi online dalam sejumlah kasus dikategorikan sebagai pihak yang turut serta melakukan perbuatan melanggar hukum karena mereka berpartisipasi dalam permainan dengan taruhan, dan tindakan tersebut memenuhi unsur "*perjudian*" dalam Pasal 303 KUHP. Namun dalam praktik penegakan, pemain lebih sering diposisikan sebagai subjek yang perlu dibina atau dipulihkan, terutama ketika keterlibatan mereka didorong oleh faktor ketergantungan atau tekanan ekonomi. Meski demikian, dari sudut pandang hukum positif, pemain tetap dapat dimintai pertanggungjawaban apabila terbukti secara sadar melakukan transaksi, melakukan top-up, atau mengajak orang lain untuk turut bermain.²²

3) Pertanggungjawaban Pihak yang Memfasilitasi (Rekening, Promotor, Afiliasi)

Pihak yang memfasilitasi, seperti pemilik rekening penampung dana, promotor iklan, dan afiliator, memainkan peran penting dalam memperluas jangkauan judi online. Mereka masuk dalam kategori turut serta, membantu, atau mempermudah terjadinya tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 55-56 KUHP. Dalam praktiknya, afiliator dan promotor yang menyebarkan tautan berpotensi dijerat Pasal 27 ayat (2) UU ITE karena turut menyebarkan konten bermuatan judi. Sementara itu, pemilik rekening penampung dapat dikenakan pertanggungjawaban sebagai pihak yang membantu tindak pidana apabila rekening tersebut digunakan untuk menampung dana taruhan atau kemenangan.²³

c. Tantangan Normatif dalam Implementasi Regulasi

Tantangan pertama adalah lemahnya struktur hukum pidana dalam menghadapi kejahatan siber yang berlangsung secara cepat, anonim, dan melibatkan teknologi yang terus berkembang. KUHP sebagai produk hukum lama belum dirancang untuk menjawab karakter

²¹ Sinta Dewi, *Cyber Law: Perlindungan Privasi dalam Transaksi Elektronik*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 98.

²² Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 147.

²³ Abdul Wahid, *Hukum Pidana Khusus*, (Bandung: Refika Aditama, 2015), hlm. 203.

kejahatan digital, sehingga masih terjadi kesenjangan antara norma hukum dan kebutuhan penegakan di lapangan.²⁴

Tantangan kedua terletak pada adanya celah hukum (*legal loopholes*) dalam kasus lintas batas digital. Banyak situs judi online beroperasi dengan server yang berada di luar negeri, sehingga sulit untuk dijerat melalui yurisdiksi nasional. Ketiadaan perjanjian kerja sama (MLA) dengan negara tempat server berada membuat proses pengumpulan bukti dan pemblokiran akses tidak dapat dilakukan secara efektif.

Tantangan ketiga adalah hambatan pembuktian dalam hukum acara pidana. Proses forensik digital membutuhkan teknik yang lebih kompleks, sedangkan aparat penegak hukum di daerah masih terbatas dalam kompetensi teknis. Bukti elektronik yang tersebar, terenskripsi, atau berada di luar wilayah hukum Indonesia sering kali membuat proses penyidikan tidak dapat berjalan optimal, meskipun aturan pembuktian elektronik telah diatur dalam Pasal 5 dan Pasal 44 UU ITE.²⁵

d. Penegakan Hukum yang Ideal Berdasarkan Ketentuan Pidana

1) Sinkronisasi antara KUHP, UU ITE, dan Peraturan Turunan

Penegakan hukum ideal membutuhkan sinkronisasi antara KUHP, UU ITE, dan peraturan turunan seperti Peraturan Menteri Kominfo terkait pemutusan akses situs terlarang. Keseragaman interpretasi antarregulasi penting agar tidak terjadi tumpang tindih kewenangan dan perbedaan standar pembuktian. Harmonisasi ini juga diperlukan untuk memastikan bahwa penindakan terhadap judi online memiliki dasar hukum yang kuat dan komprehensif.²⁶

2) Penguatan Kapasitas Digital Aparat Penegak Hukum

Aparat penegak hukum perlu dibekali kemampuan teknis dalam digital *forensics*, *cyber tracking*, analisis transaksi elektronik, serta pengelolaan bukti digital. Tanpa kompetensi tersebut, banyak kasus judi online tidak dapat ditangani secara tuntas. Penguatan kapasitas dapat dilakukan melalui pelatihan berkelanjutan, kerja sama dengan lembaga internasional, dan pembaruan teknologi penyidikan.

3) Strategi Efektivitas Penegakan (Penindakan, Pencegahan, Literasi Digital)

Penegakan hukum ideal tidak hanya berfokus pada penindakan, tetapi juga pencegahan dan edukasi publik. Penindakan dilakukan pada penyelenggara situs, afiliator, serta jaringan transaksi. Pencegahan dilakukan melalui pemblokiran cepat situs, pembatasan akses pembayaran, dan peningkatan sistem kontrol digital. Sedangkan literasi digital ditujukan untuk menekan minat masyarakat agar tidak mudah terpengaruh promosi judi online.

4) Model Kebijakan Kriminal (*Criminal Policy*) terhadap Judi Online di Indonesia

Kebijakan kriminal ideal terhadap judi online menempatkan penindakan sebagai langkah terakhir (*ultimum remedium*) dan fokus pada strategi sistematis untuk menurunkan tingkat keterlibatan masyarakat. *Criminal policy* juga menuntut adanya pendekatan terpadu antara aparat, Kominfo, lembaga keuangan, dan pemerintah daerah, sehingga penanganan tidak berjalan parsial. Model kebijakan seperti ini memungkinkan negara merespons dinamika judi online secara adaptif dan berkelanjutan.²⁷

²⁴ Muladi, dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, (Bandung: Alumni, 1998), hlm. 88.

²⁵ UU ITE Pasal 5 dan Pasal 44 tentang Pembuktian Elektronik.

²⁶ Yuliandri, 2019, "Sinkronisasi Peraturan Perundang-undangan dalam Perspektif Sistem Hukum", *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 16 No. 2, hlm. 213.

²⁷ Dwidja Priyatno, *Kebijakan Hukum Pidana*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 56.

4. PENUTUP

Maraknya kasus judi online menunjukkan bahwa kesenjangan antara regulasi dan realitas digital masih sangat lebar. Meskipun KUHP dan UU ITE telah menyediakan kerangka hukum yang melarang segala bentuk perjudian, dinamika teknologi memperlihatkan bahwa aturan tersebut belum sepenuhnya adaptif terhadap modus operandi pelaku di ruang siber. Penyelenggara menggunakan server luar negeri, jaringan afiliasi, serta transaksi elektronik anonim yang sulit dideteksi aparat daerah. Di sisi lain, pengguna dari berbagai kalangan semakin terpapar akibat tekanan ekonomi, promosi agresif, serta rendahnya literasi digital. Kondisi ini mencerminkan bahwa penegakan hukum belum optimal dalam merespons perubahan pola kejahatan yang memanfaatkan celah teknis maupun hambatan yurisdiksi.

Upaya penegakan ideal memerlukan langkah terpadu yang melibatkan harmonisasi regulasi, penguatan struktur hukum pidana, serta peningkatan kapasitas aparat dalam penanganan forensik digital. Penindakan yang konsisten terhadap penyelenggara, promotor, maupun pihak yang memfasilitasi juga menjadi elemen penting agar ekosistem judi online tidak terus berkembang. Selain itu, pendekatan preventif melalui literasi digital, kebijakan kriminal yang adaptif, serta kerja sama lintas lembaga dapat memperkuat posisi negara dalam mengendalikan kejahatan siber yang semakin kompleks. Dengan demikian, keberhasilan pengendalian judi online tidak hanya bertumpu pada ketatnya aturan hukum, tetapi juga kemampuan sistem untuk berinovasi sejalan dengan karakter kejahatan modern.

Dalam menghadapi tantangan ini, penting bagi pembuat kebijakan dan aparat penegak hukum untuk memperluas koordinasi, memperkuat kapasitas teknis, dan memberikan ruang bagi strategi pencegahan yang lebih efektif. Pengawasan digital, kanal pelaporan masyarakat, serta edukasi tentang risiko judi online dapat menjadi instrumen kunci untuk menekan angka keterlibatan masyarakat sekaligus mendukung penegakan hukum yang lebih konsisten dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, *Hukum Pidana Khusus*, (Bandung: Refika Aditama, 2015), hlm. 203.
- Alfons Pratama, 2021, "Modus Operandi Judi Online dan Tantangan Penindakan," *Jurnal Keamanan Siber Nasional*, Vol. 2 No. 3, hlm. 98.
- Amirullah, 2022, "Perkembangan Kejahatan Siber di Indonesia," *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 3 No. 1, hlm. 21-23.
- Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 147.
- Dwidja Priyatno, *Kebijakan Hukum Pidana*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 56.
- Lestari, 2022, "Efektivitas Penegakan Hukum Kasus Judi Online," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, Vol. 7 No. 3, hlm. 312.
- Marlina, *Kecanduan Digital dan Perilaku Konsumtif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 78.
- Muladi, dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, (Bandung: Alumni, 1998), hlm. 88.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 35.

- Prasetyo, 2022, "Aplikasi Terselubung dalam Perjudian Online," *Jurnal Teknologi dan Kejahatan Siber*, Vol. 4 No. 1, hlm. 57.
- R. Sugandhi, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 2007), hlm. 122.
- Rahman, 2023, "Transformasi Praktik Togel ke Platform Digital," *Jurnal Kriminologi Indonesia*, Vol. 9 No. 1, hlm. 89.
- Rismawati, 2023, "Dampak Sosial Judi Online Terhadap Masyarakat Perkotaan," *Jurnal Kriminologi Nusantara*, Vol. 5 No. 2, hlm. 145-151.
- Saputra, 2020, "Afiliasi dalam Judi Online dan Pengaruhnya terhadap Remaja," *Jurnal Psikologi Sosial*, Vol. 5 No. 3, hlm. 204.
- Sinta Dewi, *Cyber Law: Perlindungan Privasi dalam Transaksi Elektronik*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 98.
- Siregar, 2022, "Peningkatan Pengaduan Masyarakat Terkait Perjudian Online," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, Vol. 7 No. 2, hlm. 201.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 2006), hlm. 52.
- Tambunan, 2021, "Kejahatan Turunan dari Judi Online," *Jurnal Ilmu Kepolisian*, Vol. 7 No. 2, hlm. 166.
- Undang-Undang ITE Pasal 5 dan Pasal 44 tentang Pembuktian Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, Pasal 27 ayat (2); Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303.
- Winata, 2021, "Analisis Kerentanan Digital terhadap Kejahatan Siber," *Cybersecurity Journal*, Vol. 4 No. 1, hlm. 63-67.
- Yuliandri, 2019, "Sinkronisasi Peraturan Perundang-undangan dalam Perspektif Sistem Hukum", *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 16 No. 2, hlm. 213.
- Yusuf, 2022, "Perubahan Moral Remaja di Era Digital," *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol. 5 No. 2, hlm. 131.