

## PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA: ANALISIS NORMATIF

**Asep Saripudin**

Fakultas Hukum, Universitas Buana Perjuangan, Karawang  
Jl. Ronggo Waluyo Sirnabaya, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361  
Email: [hk21.asepsaripudin@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:hk21.asepsaripudin@mhs.ubpkarawang.ac.id)

**Zarisnov Arafat**

Fakultas Hukum, Universitas Buana Perjuangan, Karawang  
Jl. Ronggo Waluyo Sirnabaya, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

**Muhamad Abas**

Fakultas Hukum, Universitas Buana Perjuangan, Karawang  
Jl. Ronggo Waluyo Sirnabaya, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

### *Abstract*

*Ease of access to information contributes to cybercrime, and online gambling is a major activity that negatively affects online gamblers. The advancement of technology also makes it harder for the Indonesian government to track these websites. This study takes a qualitative approach, focusing on legal methods by examining current legal norms, especially those related to online gambling crimes. The study found that law enforcement carries out actions such as arresting and detaining individuals or agents involved in online gambling in Indonesia. To combat online gambling effectively, there needs to be strong cooperation among law enforcement, the government, and the community to reduce its negative effects. This enforcement is clearly outlined in Indonesia's laws and regulations. However, challenges like rapid technological advances and easy access to information and communication complicate the efforts to eliminate online gambling in Indonesia.*

**Keywords:** *Criminal Law; Law Enforcement; Online Gambling*

### **Abstrak**

Kemudahan dalam akses informasi menjadi salah satu media kejahatan dunia maya dan perjudian online menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan dan secara nyata telah memberikan dampak negatif terhadap pelaku perjudian online, kecanggihan teknologi teknologi juga menjadi salah satu penyebab susah pelacakan terhadap website yang dapat dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menekankan pada metode yuridis normatif dengan cara mengkaji norma-norma hukum yang berlaku, terutama terkait dengan tindak pidana yang menyangkut perjudian online. Hasil dalam penelitian ini diperoleh bahwa penegakan hukum secara represif dilakukan dengan cara penindakan langsung, hal ini merupakan salah satu aktifitas penangkapan dan penahanan terhadap pelaku atau agen perjudian online yang aktif dan beroperasi di Indonesia. Upaya pemberantasan judi online memerlukan kerja sama yang efektif antara penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat untuk mengurangi dampaknya yang dimana penegakannya telah diatur secara jelas dan nyata dalam peraturan perundangan-undangan yang berlaku di Indonesia. Akan tetapi terdapat tantangan yang menjadi hambatan dalam pemberantasan perjudian online di Indonesia seperti kemajuan teknologi yang *massive* dan kemudahan terhadap akses informasi dan komunikasi.

**Kata Kunci:** *Hukum Pidana; Penegakan Hukum; Perjudian online*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi terus mengalami kemajuan signifikan yang dimana perkembangan ini telah mengubah struktur komunikasi dan perilaku masyarakat yang bersifat tradisional menjadi berbasis online. Perkembangan teknologi informasi yang bersatu dengan media elektronik menghasilkan suatu alat baru yang dikenal sebagai internet<sup>1</sup>. Internet membentuk kebiasaan baru yang disebut komunikasi virtual. Komunikasi virtual dibuat untuk berkomunikasi antar pengguna internet menggunakan teknologi yang menggunakan platform internet<sup>2</sup>. Perubahan yang terjadi dengan adanya internet telah menghapus batasan jarak dan juga waktu yang menciptakan tealitas baru dalam kehidupan bermasyarakat yang membuka berbagai kesempatan baru dalam berbagai kegiatan seperti kesempatan sebagai tempat untuk mendapatkan penghasilan.

Kemudahan akses yang diberikan oleh internet memberikan dampak positif dan negatif yang dapat dicerminkan oleh pengguna internet itu sendiri. Beberapa dampak positif

yang ditimbulkan dengan adanya internet adalah memberikan akses dan menyampaikan informasi kepada khalayak umum dengan sangat mudah dan efisien seperti penyedia informasi dan fasilitas promosi. Disamping dampak positif yang diberikan, dampak negatif yang juga timbul dengan adanya perkembangan internet adalah kejahatan bersifat dunia maya atau *cyber crime*. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan dan moral kehidupan yang ada pada masyarakat<sup>3</sup>. Perilaku yang tidak mematuhi norma dan melanggar kepentingan khalayak umum dan mengakibatkan gangguan terhadap ketertiban dapat dianggap sebagai suatu kejahatan atau pelanggaran. Salah satu dampaknya adalah semakin mudahnya akses terhadap aktivitas perjudian, terutama melalui platform online<sup>4</sup>.

Fenomena yang berkembang secara global, termasuk di Indonesia, yang mengalami peningkatan signifikan dalam kasus judi online<sup>5</sup>. Di Indonesia, perjudian merupakan tindakan ilegal yang mengacu

<sup>1</sup> Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, & Melly Rifa'atul Lailiyah. (2024). Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 219–238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>

<sup>2</sup> Rusito, S., Kom, M., & Kom. (2021). *Dasar Internet Teknologi IoT (Internet of Thing) dan Bahasa HTML. SALINAN Menimbang FRESIDEN REPUBUK INDONESIA*. (n.d.).

<sup>3</sup> Meyka Oktavionika, R., Muhammad Nurullah, J., Anshori, S., Larasati Sumali, A., & dan Ilmu Pengetahuan Alam, M. (2023). Pengaruh Internet

terhadap Perilaku Belajar Siswa. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1).

<sup>4</sup>Khalimy, A., Aurelia Avissa, A., Apriyanti, A., Triastuti, R., & Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi, E. (2025). *Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Mahasiswa*. <https://doi.org/10.30598/bacarita.v5i2.16949>

<sup>5</sup> Firmansyah. (2024). Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia. *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL*, 3(4), 310–318. <https://doi.org/10.55606/jhpis.v3i4.4473>.

kepada hukum pidana yang berlaku. Perjudian dalam bentuk apapun termasuk perjudian online, dilarang berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kerangka hukum khusus judi perjudian online dituangkan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE No. 19/2016 yang berbunyi “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian<sup>6</sup>. Pasal ini disebutkan bahwasanya Masyarakat yang mengakses web ilegal seperti judi serta menyebarkan, mentransmisikan, dan/atau menyebabkan mudah diakses adalah ilegal atau melanggar, informan/dokumen digital yang mengandung konten perjudian<sup>7</sup>.

Mengacu kepada data yang rilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), judi online menjadi perbincangan hangat dan menarik perhatian banyak pihak. berikut identifikasi aktivitas perjudian online selama periode 2024.

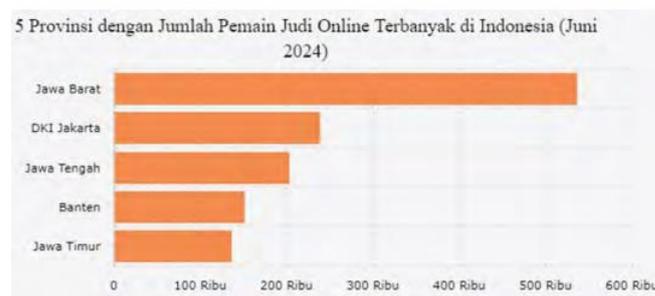
Tabel 1. Transaksi Aktivitas Perjudian Online di Indonesia Tahun 2024

No	Deskripsi	Jumlah	Informasi
1	Perputaran Dana	359.813.614.827.891	Rupiah
2	Investasi E-Wallet	26.897.321.438.390	Rupiah
3	Investasi QRIS	24.439.898.645.401	Rupiah
4	Jumlah Transaksi	209.572.573	Transaksi
5	Pemain	16.381.384	orang

Sumber : Laporan Intergritas PPATK (2024)<sup>8</sup>.

Rincian transaksi deposit perjudian daring selama tahun 2024 yaitu Rp. 51,3 triliun. Berdasarkan hasil analisis PPATK diketahui bahwa tindak pidana perjudian online menjadi peran dalam menyampaikan informasi kepada apgakum, juga terlibat aktif menangani judi online melalui satgas perjudian daring yang dimana dalam aktivitas perjudian ini tidak hanya melibatkan masyarakat umum tetapi juga anggota TNI, POLRI, dan ASN kementerian/instansi pusat<sup>9</sup>. Secara nasional, Jawa Barat menjadi wilayah dengan aktifitas judi online tertinggi di Indonesia<sup>10</sup>.

Gambar 1. 5 Provinsi Dengan Jumlah Pemain Judi Online Terbanyak Di Indonesia



Sumber : Laporan Intergritas PPATK (2024)

<sup>6</sup> Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

<sup>7</sup> Reandi, A. R. D. (2024). *Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia*.

<sup>8</sup> Andriyanto, T., Ferawati, D., Ulfa Sri Rejeki, D., Arief Digdoyo, W., Widhi Prasetyanti, K., Indah Purwanti, T., Yustitia Kristian, O., Hendro Yudo, A., Dwi Larasati, R., Miftah Farid, M., Krisna Saputra, D., Putri Pertiwi, R., Dewi Siawanta, S., & Riskafina

Kusuma, A. (2024). *INDONESIA OFFICIAL 40TH MEMBER INTEGRITAS PPATK Mengawal Asta Cita Indonesia ~ Mohammad Hatta INTEGRITAS PPATK MENGAWAL ASTA CITA INDONESIA Supervisory Official: Supriadi (Head of INTRAC AML-CFT Empowerment Partnership Center) Daftar Isi*. [www.ppatk.go.id](http://www.ppatk.go.id)

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Susilo, M. T. J. H., & Suryadi, M. T. D. (2024). *Jurnal Yudhagama Media Informasi dan Komunikasi TNI AD. Undang-Undang*.

Perjudian online tidak hanya menasar pada masyarakat secara luas, namun juga menasar pada beberapa institusi pemerintahan, salah satunya TNI/Militer, selain masyarakat pada umumnya. Berdasarkan data yang disampaikan oleh Satgas Judi Online disebutkan profesi yang terlibat judi online diantaranya TNI, Polri, ASN, Jurnalis dan Anggota legislatif<sup>11</sup>. Data tersebut merupakan beberapa institusi dengan potensi terjadinya praktik judi online yang tinggi disamping profesi lainnya seperti guru/pendidik, dokter dan lain sebagainya.

Perjudian online dapat diakses melalui banyak web atau portal internet yang sangat mudah diakses. Di Indonesia, saat ini ada banyak permainan judi online yang menggunakan Chipps Higgs Domino. Permainan ini adalah jenis permainan kartu yang umum. Jenis permainan judi online ini menggunakan kartu berukuran kecil 3x4 cm dengan warna kuning dan sejenis endol-endol sebagai pengganti angka. Chipps higgs Domino dimainkan pada ubin persegi panjang berukuran kecil sebagai kartu, dengan titik yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu atas dan bawah dengan garis ditengah kartu. Permainan Chipps Higgs Domino ini mengandalkan keberuntungan pemainnya. Chipps Higgs tidak hanya menawarkan permainan domino tetapi berbagai permainan lainnya seperti

slot/jacckpot yang dimana mengandur unsur perjudian. Berikut adalah beberapa website judi online yang telah di blokir oleh Kominfo<sup>12</sup>.

Tabel 2. Daftar Situs Judi Online

No	Nama Situs Judi online
1	Pop Gaple
2	Pop Domino
3	MVP Domino
4	Pop Poker
5	Ludo Dream
6	Pop Big2
7	Poker Pro.id
8	Poker Texas Boyaa

Sumber : Komdigi (2024)

Tingginya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, memudahkan penyebaran perjudian online dengan sangat mudah dan menjadi jalan utama sebagai akses untuk bertransaksi judi online yang dimana secara nyata telah memberikan dampak negatif terhadap pelaku perjudian online yang tidak hanya mengancam individu pemain tetapi masyarakat secara umum. Kecanggihan teknologi juga menjadi salah satu penyebab susahny pelacakan yang dilakukan oleh otoritas pemerintah Indonesia. Kendala lain yang muncul dalam upaya penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online yaitu adanya website perjudian online yang berlokasi di luar negeri dan hal ini memanfaatkan celah hukum international untuk tetap beroperasi yang didukung oleh teknologi canggih untuk

<sup>11</sup> Ibid

<sup>12</sup> <https://www.komdigi.go.id/berita/rilis-gpr/detail/tiga-hari-kemkomdigi-blokir-94720-konten-judol-publik-agar-hati-hati>

menyembunyikan keberadaan mereka dan menghindari akses untuk deteksi<sup>13</sup>.

Penegakan hukum terhadap perjudian online menghadapi banyak tantangan, termasuk masalah yuridiksi lintas negara dan keterbatasan dalam peralatan serta kemampuan teknis untuk melacak pelaku yang menggunakan teknologi canggih untuk menyembunyikan identitasnya. Upaya preventif dan represif telah dilakukan oleh berbagai lembaga terkait, seperti Kepolisian Republik Indonesia dan kementerian Komunikasi dan Informatika tetapi hasilnya masih jauh dari optimas karena terbukti dengan terus meningkatnya kasus perjudian online di Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan melakukan analisa dalam upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia dan aparat penegak hukum dalam menangani tindak pidana perjudian online yang terus berkembang pesat di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji efektifitas regulasi termasuk perundang-undangan yang berlaku dalam rangka memberikan rekomendasi untuk penguatan sistem penegakan hukum yang lebih baik di masa yang akan datang dengan harapan dapat mengurangi pengguna perjudian online dalam menciptakan ketertiban masyarakat dan khalayak umum.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menekankan pada metode yuridis normatif yang dilakukan dengan cara mengkaji norma-norma hukum yang berlaku, terutama terkait dengan tindak pidana yang menyangkut perjudian online. Pendekatan ini digunakan peneliti untuk memahami bagaimana hukum yang berlaku dapat diimplementasikan dalam penanganan terhadap kasus perjudian online. Metode ini menggunakan pendekatan deskriptif dan analitis untuk menafsirkan dan mengevaluasi norma-norma hukum yang diterapkan dalam sistem hukum.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur yang relevan, seperti buku-buku hukum, jurnal ilmiah, artikel, serta dokumen perundang-undangan yang mengatur tentang tindak pidana perjudian online, laporan resmi dari lembaga penegak hukum dan instansi terkait akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang kebijakan penanganan perjudian online<sup>14</sup>. Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis secara kualitatif dengan menggunakan metode normatif yang berfokus pada interpretasi hukum dan studi kasus.

Berikut adalah tahapan penelitian yang menjadi referensi peneliti:

<sup>13</sup> Ibid hlm2.

<sup>14</sup> Ferdian Atma Wijaya. (2024). Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana

Perjudian Online. *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL*, 3(4), 319–329. <https://doi.org/10.55606/jhpis.v3i4.4474>

1. Pengumpulan data, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan tudy pustaka terhadap bahan-bahan hukum, baik bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, maupun bahan hukum tersier dan atau bahan non-hukum. Penelusuran bahan hukum tersebut dapat dilakukan dengan membaca, melihat, mendengarkan, maupun penelusuran bahan hukum melalui media internet atau website<sup>15</sup>.

2. Analisis data, analisis dilakukan terhadap hukum dan prinsip-prinsip hukum yang berlaku<sup>16</sup>. Seperti analisa terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur dan memberikan sanksi bagi pihak yang mendistribusikan konten perjudian melalui internet, Peraturan pemerintah Nomor 71 tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi atau aplikasi yang digunakan untuk perjudian online, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Asas hukum teritorial yang berlaku di Indonesia diatur dalam pasal 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan pasal 4 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Analisis ini dilakukan dengan melakukan identifikasi kesesuaian antara norma hukum

yang berlaku di Indonesia dengan praktik implementasi hukum

3. Validasi dan penyajian data, setelah data dilakukan validasi sesuai dengan tujuan penelitian, selanjutnya data yang diperoleh dari obyek penelitian dari data primer maupun sekunder akan disusun secara sistematis dan diasajikan dalam bentuk laporan secara kualitatif yaitu berdasarkan teori dan peraturan perundang-undangan tentang tindak pidana<sup>17</sup>. Kesimpulan ditarik dengan membandingkan teori hukum dengan temuan empiris, guna memberikan rekomendasi terhadap kebijakan hukum yang lebih efektif dalam menanggulangi perjudian online di Indonesia.

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya perjudian baik bersifat konvensional maupun online merupakan aktivitas yang dilarang di Indonesia. Perjudian telah menjadi salah satu *isu* dan fenomena global yang dampaknya secara signifikan berpengaruh terhadap berbagai aspek sosial, ekonomi, ketentuan-ketentuan norma hidup bermasyarakat dan hukum itu sendiri.

<sup>15</sup> Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum*. UPT Mataram University Press.

<sup>16</sup> Mahmudi, A., Guntara, D., & Abas, M. (2024). Pandangan Yuridis Terhadap Perdagangan Barang Bekas yang di Hubungkan dengan Peraturan Perlindungan Konsumen. *Unes Law Review, Vol 6, NO. 3, 2024*

<sup>17</sup> Arafat, Z. (2021). *Upaya Preventif Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Pencurian Kendaraan Bermotor di Desa Klari* (E-ISSN : 2798-2580, Trans.).

### 3.1 Kerangka Hukum Indonesia Sebagai Preventif dan Represif Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online

Penegakan hukum terhadap judi online telah diatur secara tegas di Indonesia. Perjudian online di Indonesia termasuk tindak pidana yang dilarang, sejalan dengan tujuan negara untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian yang mencakup kerugian finansial dan sosial<sup>18</sup>. Penegakan hukum terhadap perjudian online dilakukan dengan pendekatan preventif dan represif. Upaya preventif yang telah dilakukan oleh pemerintah meliputi edukasi dan pelaksanaan seminar kepada masyarakat tentang bahaya perjudian online serta peningkatan literasi digital dengan tujuan agar masyarakat lebih waspada terhadap risiko yang ditimbulkan dari adanya aktifitas perjudian online.

Penegakan hukum secara represif artinya pendekatan yang dilakukan dengan cara penindakan langsung, hal ini merupakan salah satu aktifitas penangkapan dan penahanan terhadap pelaku atau agen perjudian online yang aktif dan beroperasi di Indonesia. Pendekatan represif ini juga dilakukan terhadap penyebar berita perjudian online yang bersifat persuasif seperti yang dilakukan oleh *influencer*. Penindakan ini terbatas pada mereka yang berada di dalam negeri, sementara operator besar perjudian online

sering kali tidak dapat disentuh oleh hukum karena beroperasi diluar hukum Indonesia.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan instansi terkait terus melakukan sosialisasi dampak negatif perjudian untuk membangun kesadaran kolektif masyarakat<sup>19</sup>. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memainkan peranan penting dalam penegakan hukum perjudian online dengan memblokir akses ke situs-situs yang memfasilitasi perjudian. Dengan kewenangan yang dimiliki Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet (ISP) untuk memblokir situs-situs perjudian yang ditemukan oleh instansi ataupun laporan dari masyarakat atau instansi lain.

Upaya-upaya lain yang dapat dilakukan terhadap tindak pidana perjudian online mencakup pendekatan hukum, teknologi, kerjasama internasional, penegala sanksi yang tegas<sup>20</sup>. Upaya-upaya preventif sebagai langkah awal tindak pidana perjudian online meliputi:

1. Sebagai negara hukum, Indonesia berpedoman terhadap peraturan hukum-hukum yang berlaku dan hal ini menjadi dasar utama dalam pemutusan suatu perkara. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah mengadopsi prinsip asas

<sup>18</sup> Fadhli, M. (2024). PENEKAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE. *Indragiri Law Review*, 2, No. 2(2). <https://ejournalpasca.unisi.ac.id/index.php/ilr/index>

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Husain, W. R. A.-F. (2024). Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas. *Journal of Human and Education*, Volume 4, No. 6.

nasionalitas aktif dan pasif. Prinsip asas nasionalis aktif berarti bahwa aturan pidana Indonesia berlaku bagi setiap Warga Negara Indonesia (WNI) yang diluar negeri melakukan tindak pidana. Sedangkan prinsip asas pasif menyatakan bahwa aturan hukum pidana Indonesia berlaku Warga Negara Indonesia (WNI) atau bukan yang melakukan tindak pidana yang menyerang kepentingan hukum negara Indonesia<sup>21</sup>

2. Dalam digital telah menjadi kehidupan yang tak dapat dipisahkan yang dimana dapat menjadi salah satu aktifitas yang dilakukan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemerintah dapat membangun infrastruktur teknologi yang mendukung identifikasi dan pelacakan aktifitas judi online.
3. Adanya batasan hambatan yuridiksi dan pembuktian terhadap kejahatan perjudian online yang sulit dilakukan perlu adanya kerja sama internasional yang lebih kuat. Dengan adanya kerjasama ini Indonesia dapat memanfaatkan mekanisme *mutual legal assistant (MLA)* untuk mendapatkan akses ke bukti yang berada di yuridiksi asing. *mutual legal assistant (MLA)* pada dasarnya merupakan suatu bentuk perjanjian timbal balik dalam masalah pidana. Pembentukan *mutual legal assistant (MLA)* dilatarbelakangi adanya kondisi

faktual bahwa sebagai akibat adanya perbedaan sistem hukum pidana diantara beberapa negara mengakibatkan timbulnya kelambanan dalam pemeriksaan kejahatan<sup>22</sup>. Perjanjian *mutual legal assistant (MLA)* memungkinkan adanya pertukaran informasi dan data antara negara-negara untuk membantu penyelidikan dan penuntutan kasus pidana.

4. penegakan hukum yang efektif dan bersifat tegas juga proporsional dapat menjadi pertimbangan peran pelaku dalam aktifitas perjudian, yang dimana pendekatan ini dapat memberikan efek jera tetapi juga dapat memastikan keadilan dalam penegakan hukum.

### 3.2 Pengaturan dan Kebijakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia

Negara telah mengatur perjudian melalui berbagai peraturan dan undang-undang yang berlaku. Salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang menyatakan bahwa segala bentuk perjudian adalah ilegal dan pelakunya dapat dikenakan sanksi hukum. Pelarangan perjudian ini ditegaskan dalam undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian yang melarang segala bentuk perjudian di Indonesia. Peraturan pemerintah Nomor 71 tahun 2019 tentang

<sup>21</sup> Chandra, T. Y. (2022). *Hukum Pidana* (Edisi Pertama). CV. Tazkia Rizki Utama.

<sup>22</sup> Pardede, Marulak. 2012. Efektivitas Perjanjian Kerjasama Timbal Balik Dalam Rangka Kepentingan

Nasional Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI Nomor PHN-03.LT.01.05, Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN), Tahun 2012, Tanggal 2 April 2012. [https://bphn.go.id/data/documents/lit\\_2012\\_-\\_7.pdf](https://bphn.go.id/data/documents/lit_2012_-_7.pdf)

penyelenggaraan sistem dan transaksi atau aplikasi yang digunakan untuk perjudian online. Sanksi yang dapat dikenakan bagi pelanggar adalah hukuman pidana, denda atau pemblokiran akses ke platform judi online tersebut. Kurniawan et al dalam (Juhara et al., 2025b). Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian bahwa pemberatan ancaman pidana terhadap bandar judi dan pemain yang ikut judi tampak niat pembentuk undang-undang itu dari pihak pemerintah, sehingga dapat dikatakan pemerintahlah yang mempunyai niat baik itu.

Selain itu, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) juga mengatur dan memberikan sanksi bagi pihak yang mendistribusikan konten perjudian melalui internet. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian, dapat dikenakan pidana<sup>23</sup>. Pasal 27 ayat (2) UU ITE juga mengatur larangan penyebaran atau transmisi konten perjudian melalui internet, dengan ancaman pidana maksimal enam tahun atau denda hingga Rp. 1 Miliar.

Pengaturan Hukum Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terhadap tindak pidana judi online secara umum kasus tindak judi online telah tercantuk juga dalam

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) tepatnya pasal 303 mengenai larangan dan ancamannya. Larangan merujuk segala bentuk perjudian, termasuk judi online dengan ancaman pidana berupa penjara dan denda. Sedangkan ancamannya tercantum jelas dalam pasal 2 dan 3 yang berbunyi “ merubah ancaman hukum dalam pasal 303 ayat (2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah. Pengaturan hukum lain diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Buku II bab XIV sebagai kejahatan kesusilaan. Terdapat larangan dan ancaman yang juga dijelaskan lebih terperinci yaitu diancam dengan (1) pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda 5 juta rupiah, (2) kemudian jika yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu, (3) permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Asas hukum teritorial yang berlaku di Indonesia diatur dalam pasal 2 Kitab Undang-

<sup>23</sup> Igomu, A., & Muliyono, A. (2024). *Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures.*

<https://journal.syamilahpublishing.com/index.php/mahkamah/>

Undang Hukum Pidana (KUHP) dan pasal 4 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Sas teritorial, yang diatur dalam Pasal 2 KUHP dan Pasal 4 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP. Berdasarkan asas ini, hukum pidana Indonesia berlaku untuk setiap tindak pidana yang dilakukan di wilayah hukum Indonesia, tanpa memandang kewarganegaraan pelaku. Dalam konteks judi online, aktivitas perjudian yang dilakukan oleh warga negara Indonesia, meskipun menggunakan layanan penyelenggara dari luar negeri, tetap dapat dianggap sebagai tindak pidana apabila aktivitas tersebut dilakukan di wilayah yurisdiksi Indonesia. Hal ini diperkuat oleh ketentuan Pasal 427 KUHP baru, yang mengatur sanksi bagi siapa saja yang menggunakan kesempatan untuk bermain judi, baik secara langsung maupun daring, tanpa izin dari otoritas yang berwenang. Kasim, 2020 dalam (Husain, 2024)

Berdasarkan informasi yang disampaikan diatas dan diperkuat dengan penjelasan peraturan perundang-undangan, perjudian online merupakan tindak pidana yang dilarang di Indonesia dan beberapa faktor yang mendorong pelaku bermain judi online pada dasarnya adalah hubungan antara faktor ekonomi dan psikis, persepsi peluang kemenangan dan juga faktor lingkungan. Penegakan hukum upaya perjudian online telah diatur oleh

peraturan perundang-undangan, pelarangan ini karena adanya tindak pidana yang dapat berdampak terhadap individu juga khalayak umum. Seiring meningkatnya pelaku judi online dan perputaran dana pada tahun 2025 yang telah mencapai Rp. 359.813.614.827.891, hal ini menyatakan bahwa proses penegakan hukum terhadap pelaku judi online masih minim dan belum memberikan efek jera, selain itu banyak juga profesi-profesi seperti PNS, Polri dan TNI yang telah terjerat kasus judi online yang dimana hal ini seharusnya tidak terjadi kepada penyelenggara negara.

Telah banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah sebagai tindakan preventif dan refresif guna mencegah adanya kegiatan perjudian online yang umumnya dilakukan oleh generasi muda. Akan tetapi terdapat tantangan yang menjadi hambatan dalam pemberantasan perjudian online di Indonesia seperti kemajuan teknologi yang *massive* dan kemudahan terhadap akses informasi dan komunikasi. Digitalisasi keuangan dan layanan hiburan secara online menyebabkan ekspansi perjudian online yang *massive* <sup>24</sup>. Dalam praktik hukum acara pidana, tantangan tersebut berdampak pada proses penyelidikan dan penyidikan. Kondisi ini menciptakan kompleksitas yuridiksi yang sulit diatasi oleh

<sup>24</sup> Taubayev, B., Seriev, B., & Issakhov, B. (2025). Gambling in the digital era and criminological challenges of crimes in online gambling. *ҚҰҚЫК*

*СЕРИЯСЫ/ LAW SERIES/ СЕРИЯ ПРАВО.*  
<https://doi.org/10.32523/2616-6844-2025-150-1-176-190>.

aparatus penegak hukum di Indonesia<sup>25</sup>. Tantangan teknis lainnya adalah penggunaan teknologi canggih oleh operator judi online untuk menghindari deteksi. Teknik-teknik seperti enkripsi end-to-end, penggunaan virtual private network (VPN), dan sistem pembayaran berbasis kripto membuat transaksi judi online sulit dilacak<sup>26</sup>.

#### IV. KESIMPULAN

Perjudian online merupakan tindak pidana yang dilarang di Indonesia dan beberapa faktor yang mendorong pelaku bermain judi online pada dasarnya adalah hubungan antara faktor ekonomi dan psikis, persepsi peluang kemenangan dan juga faktor lingkungan. Penegakan hukum di Indonesia telah diatur secara jelas dan nyata dalam peraturan perundangan-undangan yang berlaku di Indonesia. Penegakan hukum terhadap perjudian online menjadi tantangan penting, mengingat dampaknya yang serius terhadap masyarakat, khususnya generasi muda. Fenomena ini tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga berpotensi merusak moral, sosial, dan ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, upaya pemberantasan judi online memerlukan kerja sama yang efektif antara penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat untuk mengurangi dampak negatifnya yang

dimana penegakannya. Peningkatan komunikasi antar lembaga penegak hukum perlu dilakukan secara tegas dan tidak mengutamakan ego sektoral sehingga tidak ada tumpang tindih pelaksanaan kewenangan.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### 1. Buku

Chandra, T. Y. 2022. *Hukum Pidana* (Edisi Pertama). CV. Tazkia Rizki Utama.

Diputra, H. S. 2019. *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi Online di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara*. Universitas Islam Negeri Walisongo.

Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum*. UPT Mataram University Press.

Pardede, Marulak. 2012. Efektivitas Perjanjian Kerjasama Timbal Balik Dalam Rangka Kepentingan Nasional Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI Nomor PHN-03.LT.01.05, Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN), Tahun 2012, Tanggal 2 April 2012.

[https://bphn.go.id/data/documents/lit\\_2012\\_-\\_7.pdf](https://bphn.go.id/data/documents/lit_2012_-_7.pdf)

R. Soesilo. (n.d.). 2021. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* (Politea, Ed.; hal. 192).

Reandi, A. R. D. (2024). *Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia*.

Rusito, S., Kom, M., & Kom. (2021). *Dasar Internet Teknologi IoT (Internet of Thing) dan Bahasa HTML*. SALINAN

<sup>25</sup> Army Handayani, Nurlaelah, Sufyan Hidayat, & David Nugraha Saputra. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber crime di Indonesia. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.984>

<sup>26</sup> Tatsumi, M., & Tsuchiya, M. (2022). Digital Forensic Capabilities in East Asian Countries: A Comparative Analysis. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 17(3), 55–72.

*Menimbang FRESIDEN REPUBUK INDONESIA.* (n.d.).

Susilo, M. T. J. H., & Suryadi, M. T. D. (2024). *Jurnal Yudhagama Media Informasi dan Komunikasi TNI AD. Undang-Undang.*

## 2. Peraturan Perundang-Undangan

Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Undang Hukum Pidana (KUHP) dan pasal 4 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

## 3. Jurnal

Andriyanto, T., et.al (2024). *Indonesia Official 40th Member Integritas PPAK Mengawal Asta Cita Indonesia ~ Mohammad Hatta Integritas Ppatk Mengawal Asta Cita Indonesia Supervisory Official: Supriadi (Head of INTRAC AML-CFT Empowerment Partnership Center) Daftar Isi.* [www.ppatk.go.id](http://www.ppatk.go.id)

Arafat, Z. (2021). *Upaya Preventif Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Pencurian Kendaraan Bermotor di Desa Klari* (E-ISSN: 2798-2580, Trans.).

Army Handayani, Nurlaelah, Sufyan Hidayat, & David Nugraha Saputra. (2025). *Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber crime di Indonesia.* *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.984>

Fadhli, M. (2024). *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online.* *Indagiri Law Review*, 2, No. 2 (2). <https://ejournalpasca.unisi.ac.id/index.php/ilr/index>

Ferdian Atma Wijaya. (2024). *Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online* *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL*, 3(4), 319–329. <https://doi.org/10.55606/jhpis.v3i4.4474>

Husain, W. R. A.-F. (2024). *Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas.* *Journal of Human and Education*, Volume 4, No. 6.

Igomu, A., & Mulyono, A. (2024). *Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures* <https://journal.syamilahpublishing.com/index.php/mahkamah/>

Mahmudi, A., Guntara, D., & Abas, M. (2024). *Pandangan Yuridis Terhadap Perdagangan Barang Bekas yang di Hubungkan dengan Peraturan Perlindungan Konsumen.* *Unes Law Review*, Vol 6, NO. 3, 2024

Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, & Melly Rifa'atul Lailiyah. (2024). *Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online.* *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 219-238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>

Rusito, S., Kom, M., & Kom. (2021). *Dasar Internet Teknologi IoT (Internet of Thing) dan Bahasa HTML.* *SALINAN Menimbang FRESIDEN REPUBUK INDONESIA.* (n.d.)

Meyka Oktavionika, R., Muhammad Nurullah, J., Anshori, S., Larasati Sumali, A., & dan Ilmu Pengetahuan

Alam, M. (2023). Pengaruh Internet Terhadap Perilaku Belajar Siswa. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1).

Khalimy, A., Aurelia Avissa, A., Apriyanti, A., Triastuti, R., & Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi, E. (2025). *Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Mahasiswa*. <https://doi.org/10.30598/bacarita.v5i2.16949>

Firmansyah. (2024). Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia. *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL*, 3(4), 310–318. <https://doi.org/10.55606/jhpis.v3i4.4473>

#### 4. Website

<https://www.komdigi.go.id/berita/rilis-gpr/detail/tiga-hari-kemkomdigi-blokir-94720-konten-judol-publik-agar-hati-hati>

<https://ejournalpasca.unisi.ac.id/index.php/ilr/index>