



TINJAUAN HUKUM TERHADAP PERJUDIAN ONLINE MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Indrayanto¹ Bahori²,

indrayantosafei@gmail.com , Bahorihori52@gmail.com

Prodi Ilmu Hukum, Universitas Dharma Indonesia, Tangerang Banten, Indonesia
Prodi Ilmu Hukum, Universitas Dharma Indonesia, Tangerang Banten, Indonesia

Abstrak

Perjudian merupakan salah satu bentuk kejahatan yang telah lama menjadi masalah sosial di berbagai negara, termasuk Indonesia. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah bentuk perjudian konvensional menjadi perjudian berbasis daring (online), yang menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya serta hambatan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif dan empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan utama dalam penegakan hukum terhadap perjudian online meliputi keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum, kurangnya sarana laboratorium digital forensik, rendahnya kesadaran masyarakat, serta belum optimalnya koordinasi antar lembaga penegak hukum siber. Penegakan hukum yang tegas dan konsisten dengan dukungan teknologi digital forensik diharapkan mampu memberikan efek jera dan menekan praktik perjudian online di Indonesia.

Kata kunci: Penegakan hukum, perjudian online, Undang-Undang ITE, kejahatan siber

Abstract

Gambling is one form of crime that has long been a social problem in many countries, including Indonesia. The rapid development of information technology has transformed conventional gambling into online-based gambling, creating new challenges for law enforcement. This study aims to analyze the efforts and obstacles in enforcing the law against online gambling crimes based on Law No. 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions (EIT Law). The research method used is qualitative, employing both normative juridical and empirical approaches. The results indicate that the main obstacles in enforcing the law against online gambling include the limited resources of law enforcement officers, the lack of digital forensic laboratory facilities, low public awareness, and the suboptimal coordination among cyber law enforcement agencies. Firm and consistent law enforcement supported by digital forensic technology is expected to create a deterrent effect and reduce online gambling practices in Indonesia.



Keywords: *law enforcement, online gambling, Electronic Information and Transactions Law, cybercrime*

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap kemajuan sosial-ekonomi dan keberlanjutan pembangunan manusia. Akses internet yang semakin luas, perangkat digital (smartphone, tablet, laptop) yang makin murah dan tersebar, serta layanan digital yang semakin beragam (aplikasi, platform daring, sistem pembayaran elektronik) telah memungkinkan perubahan besar dalam cara manusia bekerja, belajar, bersosialisasi, dan berhibur. Namun, bersamaan dengan manfaat tersebut, evolusi layanan digital dan akses internet yang semakin mudah juga membuka ruang bagi munculnya berbagai bentuk kejahatan baru yang bersifat cyber-crime, karena karakteristik jaringan global, anonimitas pengguna, dan kecepatan transaksi digital.

Salah satu bentuk kejahatan siber yang paling menonjol dalam konteks ini adalah aktivitas perjudian online atau daring (online gambling) yaitu kegiatan di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang bernilai melalui jaringan internet menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop, atau ponsel pintar, dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil yang tidak pasti. Secara konseptual, menurut Adami Chazawi (2005), perjudian adalah perbuatan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil yang tidak pasti (Chazawi: 2005). Dalam konteks daring, praktik perjudian semakin marak karena sejumlah faktor teknis dan sosial yang saling mendukung: pertama, kemudahan akses (anytime, anywhere) artinya pengguna dapat melakukan taruhan kapan saja dan dari mana saja, tanpa harus hadir fisik ke lokasi perjudian konvensional; kedua, karakter lintas-negara server atau penyedia layanan perjudian daring sering berlokasi di luar yurisdiksi nasional sehingga pengawasan dan penegakan hukum menjadi sangat sulit; ketiga, dinamika teknologi yang terus berkembang misalnya penggunaan aplikasi seluler, domain yang cepat berganti, sistem pembayaran digital, dan penggunaan VPN atau teknologi penyamaran lainnya, membuat pelaku perjudian daring semakin sulit dideteksi.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa di Indonesia, fenomena perjudian daring muncul dalam bentuk yang semakin tersebar dan kompleks: misalnya, salah satu studi menemukan bahwa kemudahan akses digital dikaitkan dengan peningkatan partisipasi perjudian daring di



kalangan mahasiswa Indonesia (Saefullah dan Vaidyanatahan: 2024). Penelitian lain menyebut bahwa komunitas tertentu menggunakan perjudian daring sebagai alternatif ekonomi untuk menghadapi tekanan finansial, dengan teknologi sebagai penghubung utama akses terhadap praktik tersebut (Rangkuti dan Putra: 2025). Studi yuridis-sosiologis juga menegaskan bahwa transformasi dari togel konvensional ke perjudian daring di Indonesia semakin ditopang oleh faktor teknologi dan sosial, membuat penegakan hukum menghadapi tantangan signifikan (Universitas Andalas, 2024).

Keunggulan teknologi digital dalam memfasilitasi perjudian daring tidak hanya terletak pada aksesibilitas, tetapi juga pada sifat platform yang tersembunyi dan bergerak cepat: sistem domain yang berganti-ganti, promosi via influencer atau media sosial, sistem pembayaran digital yang berpindah antar akun, serta pemanfaatan aplikasi permainan atau gamifikasi sebagai “pintu masuk” yang mengaburkan garis antara hiburan dan taruhan (Indra et al.: 2024). Semua faktor ini menciptakan kombinasi yang efektif untuk menyuburkan praktik perjudian daring, meskipun secara hukum di banyak negara, termasuk Indonesia, perjudian daring dilarang atau sangat dibatasi.

Dalam perspektif sosial dan ekonomi, perjudian daring tidak hanya menimbulkan kerugian finansial secara langsung bagi individu dan keluarga seperti utang besar, penjualan aset, dan kerugian ekonomi rumah tangga tetapi juga berdampak lebih luas terhadap struktur sosial dan moral. Misalnya, penelitian di Desa Aek Kota Batu menunjukkan bahwa praktik perjudian daring mengganggu stabilitas ekonomi keluarga dan struktur sosial di masyarakat (Rangkuti & Putra: 2025). Hal-hal seperti pengabaian tanggung jawab domestik, konflik keluarga, menurunnya produktivitas kerja atau studi karena kecanduan, serta peningkatan potensi tindak kriminal lain sebagai akibat dari kerugian judi daring semakin ditemukan dalam literatur terkini. Penelitian juga menunjukkan bahwa regulasi yang ada lewat Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan regulasi terkait belum sepenuhnya efektif menghadapi realitas digital yang sangat dinamis (Samosir, Ramadani & Ismaidar: 2024).

Dengan mempertimbangkan fakta bahwa digitalisasi layanan terus memperluas cakupan aktivitas daring, termasuk perjudian, maka penelitian ini menempatkan fokus pada upaya dan hambatan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring sesuai dengan ruang lingkup UU ITE dan regulasi lainnya di Indonesia. Kajian ini penting dilakukan karena tanpa



pemahaman terhadap dimensi teknologi, sosial, dan hukum secara terpadu, upaya untuk mengendalikan praktik perjudian online akan sulit berjalan efektif dan berkelanjutan.

Perjudian daring (*online gambling*) dewasa ini tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi secara langsung, tetapi juga memberikan dampak multidimensional terhadap aspek sosial, moral, dan hukum di Indonesia. Berbeda dengan perjudian konvensional, praktik perjudian daring memiliki daya penetrasi yang lebih luas karena didukung oleh kemudahan akses teknologi digital, sifatnya yang lintas batas negara, serta anonimitas pengguna. Kondisi tersebut menjadikan perjudian daring sebagai fenomena sosial yang semakin kompleks dan sulit dikendalikan, baik dari perspektif hukum maupun sosial (Fatimah, Arliuanty & Utami: 2024).

Secara sosial, penelitian empiris menunjukkan bahwa keterlibatan individu dalam perjudian daring berdampak langsung terhadap stabilitas rumah tangga dan keharmonisan keluarga. Studi yang dilakukan oleh Fatimah, Arliuanty, dan Utami (2024) menegaskan bahwa kepala keluarga yang terjerat perjudian daring cenderung mengalami disfungsi dalam menjalankan peran domestik, seperti pemenuhan kebutuhan ekonomi, pengasuhan anak, serta komunikasi dalam rumah tangga. Dampak ini semakin parah ketika kerugian finansial akibat kekalahan berjudi menyebabkan pengabaian terhadap kewajiban nafkah, utang yang menumpuk, hingga tindakan kekerasan dalam rumah tangga. Dalam konteks ini, keluarga tidak hanya menjadi korban ekonomi, tetapi juga korban sosial dari perubahan perilaku anggota keluarga akibat kecanduan judi daring.

Fenomena ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, Patimah, Adenan, dan Mustakim (2024), yang menemukan bahwa praktik perjudian daring berkontribusi terhadap meningkatnya angka perceraian di beberapa daerah di Indonesia. Adiksi perjudian daring menyebabkan hilangnya kepercayaan antar pasangan, konflik emosional yang intens, serta penurunan kualitas hubungan keluarga. Kasus-kasus perceraian tersebut umumnya disebabkan oleh ketidakmampuan finansial yang disertai perilaku tidak bertanggung jawab dari pihak pelaku judi daring. Dalam penelitian lain di Kabupaten Langkat, ditemukan korelasi kuat antara peningkatan perceraian dengan meningkatnya akses ke situs perjudian daring (Hakim, Saleh & Lubis: 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa perjudian daring bukan sekadar perilaku menyimpang individual, melainkan ancaman sistemik terhadap ketahanan keluarga sebagai unit sosial.



Dampak perjudian daring tidak hanya berhenti pada ranah domestik, tetapi juga merambah ke dimensi ekonomi dan sosial masyarakat secara lebih luas. Studi yang dilakukan oleh Syakira dkk. (2024) menyatakan bahwa perjudian daring menimbulkan efek domino berupa meningkatnya beban ekonomi masyarakat, terutama di kalangan kelas menengah ke bawah yang tergoda janji kemenangan cepat. Perjudian daring mengikis produktivitas individu karena waktu dan energi banyak tersita untuk berjudi, sementara kerugian yang dialami mendorong sebagian pelaku untuk melakukan tindakan kriminal seperti penipuan, penggelapan, dan pencurian demi menutupi kerugian tersebut. Rangkuti dan Putra (2025) dalam penelitiannya tentang masyarakat Desa Aek, Batu Kota, menemukan bahwa perjudian daring berimplikasi pada melemahnya solidaritas sosial, meningkatnya konflik horizontal di lingkungan masyarakat, serta menurunnya kesejahteraan keluarga akibat hilangnya pendapatan produktif.

Dalam perspektif moral dan kebangsaan, perjudian daring menimbulkan degradasi nilai-nilai sosial dan keagamaan. Asyidiqi (2024) menjelaskan bahwa praktik perjudian daring tidak hanya merusak tatanan ekonomi mikro masyarakat, tetapi juga mengikis nilai moral, etika kerja, dan prinsip keberagamaan. Selain menimbulkan dampak psikologis berupa kecanduan dan depresi, perjudian daring juga mendorong normalisasi perilaku menyimpang melalui media sosial dan permainan daring yang disamarkan dalam bentuk *game online* atau *aplikasi hiburan*. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian daring kini tidak lagi berdiri sebagai aktivitas ilegal yang tersembunyi, melainkan telah menjadi bagian dari budaya digital populer yang menjebak pengguna internet muda melalui promosi dan iklan yang menarik.

Sementara itu, dari sisi penegakan hukum, pemerintah Indonesia telah mengupayakan berbagai langkah preventif dan represif untuk menanggulangi fenomena ini. Upaya preventif antara lain dilakukan melalui program literasi digital dan pemblokiran situs perjudian oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), serta pelibatan masyarakat dalam pelaporan konten bermuatan judi melalui kanal *aduankonten.id*. Namun demikian, efektivitas kebijakan tersebut masih terbatas karena sifat perjudian daring yang adaptif dan cepat bertransformasi. Penelitian Adlina (2024) menyoroti bahwa ketidaksinkronan antara Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebabkan celah hukum yang menyulitkan aparat dalam menindak pelaku judi daring.



Dari perspektif implementasi, Juhara, Amalia, dan Mulyana (2024) serta Firmansyah (2023) menunjukkan bahwa hambatan utama dalam penegakan hukum terletak pada keterbatasan sumber daya manusia aparat penegak hukum, minimnya sarana laboratorium forensik digital di daerah, serta koordinasi antarlembaga yang belum optimal. Aparat kepolisian dan penyidik siber kerap mengalami kendala dalam melacak server, transaksi digital, dan identitas pelaku yang berada di luar wilayah hukum nasional. Izaz dkk. (2024) dalam kajiannya mengenai penegakan hukum terhadap *affiliators* judi daring di Cirebon menegaskan bahwa lemahnya koordinasi lintas lembaga menyebabkan proses hukum berjalan lamban, sementara situs-situs baru terus bermunculan dalam waktu singkat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perjudian daring merupakan fenomena kejahatan siber yang multidimensi. Dampaknya meluas pada tatanan ekonomi, sosial, dan moral masyarakat, sementara penegakan hukumnya masih menghadapi berbagai hambatan struktural dan teknis. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji secara mendalam upaya serta hambatan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring berdasarkan UU ITE dan regulasi turunannya, guna memberikan gambaran komprehensif mengenai tantangan kontekstual di era digital serta merumuskan rekomendasi strategis bagi para pemangku kebijakan dalam menanggulangi kejahatan siber di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif sebagai metode utama dan yuridis empiris sebagai metode pendukung. Pendekatan yuridis normatif digunakan untuk menelaah ketentuan hukum positif yang mengatur tentang tindak pidana perjudian online di Indonesia, khususnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta relevansinya dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan peraturan perundang-undangan lainnya. Pendekatan ini mengkaji asas, norma, dan prinsip hukum yang berlaku dalam konteks kejahatan siber di Indonesia (Soekanto: 2008).

Sementara itu, pendekatan yuridis empiris digunakan untuk menelaah bagaimana implementasi dan penegakan hukum perjudian online terjadi dalam praktiknya di lapangan. Melalui pendekatan ini, penelitian memotret efektivitas hukum dalam konteks sosial dan mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi aparat penegak hukum (Mertokusumo: 2010).



Jenis data yang digunakan meliputi:

1. Data primer, yang diperoleh melalui wawancara dengan aparat penegak hukum, akademisi, dan masyarakat yang terdampak oleh praktik perjudian online.
2. Data sekunder, yang berasal dari literatur ilmiah, jurnal, buku, hasil penelitian terdahulu, serta dokumen hukum seperti UU ITE, KUHP, dan regulasi turunan lainnya.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menafsirkan dan menyajikan hasil penelitian dalam bentuk uraian yang sistematis dan analitis untuk menggambarkan fenomena hukum perjudian daring secara komprehensif (Sugiyono: 2022).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penegakan Hukum terhadap Perjudian Online di Indonesia

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia merupakan bagian dari upaya nasional untuk menegakkan keadilan dan menjaga ketertiban publik dalam ranah digital. Landasan hukum utama yang digunakan dalam menjerat pelaku perjudian online adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1). Kedua pasal ini menegaskan bahwa *“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”*

Klausul tersebut menunjukkan bahwa negara mengakui perjudian online sebagai tindak pidana siber (cybercrime) yang memiliki karakter lintas batas (*extraterritorial jurisdiction*). Hal ini disebabkan karena aktivitas perjudian daring sering kali melibatkan sistem jaringan server, transaksi keuangan, dan pelaku yang berada di luar yurisdiksi hukum nasional (Rizkita: 2023). Artinya, ruang lingkup hukum pidana konvensional yang berbasis teritorial menjadi terbatas ketika berhadapan dengan pelaku yang beroperasi melalui ruang digital global (*cyberspace*).

Selain mengacu pada UU ITE, aparat penegak hukum juga memanfaatkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang mengatur tentang larangan perjudian. Namun, dalam konteks perjudian daring, kedua pasal tersebut sering kali dianggap tidak lagi memadai karena dirumuskan untuk bentuk perjudian konvensional (Firmansyah: 2023). Oleh sebab itu, UU ITE berfungsi sebagai *lex specialis*,



yaitu aturan hukum yang bersifat khusus dan mengesampingkan ketentuan umum dalam KUHP apabila terjadi tumpang tindih norma hukum (*lex specialis derogat legi generali*).

Dalam praktiknya, pelaksanaan penegakan hukum terhadap perjudian online masih menghadapi sejumlah kendala, baik dari sisi substansi hukum, struktur kelembagaan, maupun kultur masyarakat hukum. Berdasarkan temuan empiris yang dikemukakan oleh Firmansyah (2023), UU ITE belum sepenuhnya mampu mengantisipasi kemunculan modus baru perjudian daring yang memanfaatkan teknologi modern seperti *blockchain*, *crypto transaction*, *digital wallet*, dan *peer-to-peer gambling systems*. Teknologi ini memungkinkan pelaku untuk melakukan transaksi anonim tanpa melewati sistem perbankan nasional, sehingga sulit dilacak oleh aparat penegak hukum.

Lebih lanjut, sistem pembayaran perjudian daring kini banyak menggunakan mata uang kripto (cryptocurrency) seperti Bitcoin, Tether (USDT), atau Ethereum, yang bersifat desentralistik dan tidak memiliki lembaga pengatur tunggal. Menurut Azis et al. (2025), hal ini menjadi tantangan serius karena pembuktian hukum di Indonesia masih berorientasi pada alat bukti konvensional seperti transaksi rekening bank, kuitansi, atau bukti transfer perbankan. Dengan karakter kripto yang *pseudonymous* (beridentitas samar), pelaku dapat dengan mudah memindahkan dana antarnegara tanpa meninggalkan jejak transaksi yang dapat diverifikasi secara yuridis.

Di sisi lain, penggunaan Virtual Private Network (VPN) dan sistem domain hopping (perpindahan domain situs judi secara cepat dan berulang) juga menyulitkan lembaga penegak hukum seperti Kominfo, BSSN, dan Kepolisian RI untuk melakukan pemblokiran permanen. Situs perjudian daring biasanya berpindah ke domain baru dalam hitungan jam setelah situs lama diblokir, sementara server utamanya berada di luar negeri seperti Filipina, Kamboja, atau Curacao yang memiliki regulasi perjudian yang lebih longgar (Indrawan & Dinata: 2025). Kondisi ini memperlihatkan keterbatasan penegakan hukum nasional dalam menghadapi karakter transnasional dari kejahatan siber.

Menurut Juhara, Amalia, dan Mulyana (2024), penegakan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia memerlukan kerja sama lintas lembaga dan internasional, terutama dalam hal *digital forensic cooperation* dan *data exchange agreement*. Kerja sama ini menjadi penting karena sebagian besar server perjudian daring beroperasi di luar yurisdiksi Indonesia, sehingga akses terhadap data transaksi atau identitas pelaku hanya bisa dilakukan melalui mekanisme bantuan hukum timbal balik (*mutual legal assistance in criminal matters – MLAT*). Namun,



kerja sama internasional semacam ini masih terbatas pada kasus besar yang melibatkan jaringan lintas negara, sedangkan kasus individu atau lokal sering kali tidak dapat ditindaklanjuti karena keterbatasan sumber daya dan prosedur birokratis.

Selain hambatan teknis, penegakan hukum terhadap perjudian daring juga dihadapkan pada tantangan pembuktian elektronik (digital evidence). Dalam hukum acara pidana Indonesia, alat bukti elektronik diakui berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU ITE, namun pelaksanaannya sering kali menimbulkan perdebatan karena aspek keaslian (authenticity) dan integritas (integrity) data sering diragukan. Menurut Aringga dan Meuraksa (2024), untuk memastikan validitas bukti digital, penyidik memerlukan keahlian khusus dalam bidang *computer forensics* dan *network analysis*. Sayangnya, kapasitas penyidik di tingkat kepolisian daerah masih terbatas, dan laboratorium forensik digital belum tersedia di seluruh wilayah hukum Indonesia.

Meskipun berbagai hambatan tersebut masih ada, pemerintah telah menunjukkan langkah-langkah progresif dalam memperkuat sistem penegakan hukum perjudian daring. Kominfo, misalnya, mencatat telah melakukan pemblokiran lebih dari 1,7 juta situs perjudian online sejak tahun 2018 (Kominfo: 2024). Di sisi lain, Polri dan BSSN telah membentuk Direktorat Tindak Pidana Siber yang berfokus pada deteksi dan penindakan kejahatan digital, termasuk perjudian daring, dengan mengembangkan sistem *cyber patrol* dan pelatihan digital forensik bagi penyidik.

Dengan demikian, penegakan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia merupakan upaya kompleks yang tidak hanya menuntut pembaruan regulasi, tetapi juga penguatan kapasitas kelembagaan, peningkatan kerja sama internasional, serta pembangunan kesadaran masyarakat hukum. Penegakan hukum yang efektif tidak hanya bergantung pada sanksi pidana, tetapi juga pada keberlanjutan kebijakan digital nasional yang adaptif terhadap perkembangan teknologi global.

2. Hambatan dalam Penegakan Hukum

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia merupakan tantangan kompleks yang melibatkan dimensi hukum, kelembagaan, teknologi, dan sosial. Meskipun pemerintah telah memiliki dasar hukum yang cukup kuat melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan kajian normatif dan empiris, hambatan-hambatan



tersebut dapat dikategorikan ke dalam empat aspek utama: hambatan struktural, kultural dan sosial, teknologis, serta substansial.

a. Hambatan Struktural (Lembaga dan Koordinasi)

Hambatan struktural berkaitan erat dengan lemahnya koordinasi antar lembaga penegak hukum dan instansi terkait dalam menangani kasus perjudian daring. Di Indonesia, setidaknya terdapat beberapa lembaga yang memiliki kewenangan dalam pemberantasan judi online, yaitu Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) sebagai lembaga pemblokir situs dan penyedia infrastruktur digital; Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) sebagai pengawas keamanan siber nasional; serta Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri sebagai penegak hukum utama. Selain itu, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) juga berperan dalam memantau aliran dana hasil perjudian daring (Juhara, Amalia & Mulyana: 2024).

Namun, koordinasi antar lembaga tersebut masih belum berjalan optimal. Dalam praktiknya, sering terjadi tumpang tindih kewenangan (*overlapping authority*) yang menyebabkan kebijakan penegakan hukum menjadi tidak efektif. Misalnya, Kominfo dapat memblokir situs judi daring, tetapi pemblokiran tersebut bersifat sementara karena Bareskrim Polri belum menindak tegas pemilik server atau jaringan keuangan di baliknya. Di sisi lain, PPATK sering kali kesulitan melacak transaksi keuangan mencurigakan karena tidak semua rekening digunakan atas nama pelaku utama, melainkan melalui *rekening penampung* atau *rekening boneka* (Suwito: 2025).

Selain itu, belum adanya mekanisme terpadu berbasis satu sistem data nasional membuat setiap lembaga bekerja sendiri-sendiri. Firmansyah (2023) mencatat bahwa absennya *Integrated Cyber Crime Information System* mengakibatkan duplikasi laporan dan inefisiensi dalam proses penegakan hukum. Hambatan struktural ini bertentangan dengan prinsip efektivitas hukum sebagaimana dikemukakan oleh Soekanto (2008), bahwa penegakan hukum akan berjalan efektif apabila struktur, substansi, dan kultur hukum berjalan secara harmonis. Dengan demikian, lemahnya koordinasi antar lembaga menjadi salah satu faktor utama yang memperlambat proses penindakan dan menurunkan daya guna kebijakan hukum dalam memberantas perjudian daring di Indonesia.

b. Hambatan Kultural dan Sosial

Selain persoalan struktural, faktor kultural dan sosial juga memberikan pengaruh besar terhadap efektivitas penegakan hukum. Masyarakat Indonesia pada umumnya masih memiliki



tingkat kesadaran hukum (*legal awareness*) yang relatif rendah dalam memahami dampak dan konsekuensi hukum dari perjudian daring. Sebagian masyarakat bahkan menganggap aktivitas perjudian daring sekadar hiburan atau permainan keberuntungan tanpa menyadari bahwa perbuatan tersebut termasuk tindak pidana (Syakira et al.: 2024).

Fenomena ini diperparah oleh faktor ekonomi. Menurut Fatimah, Arliuanty, dan Utami (2024), tekanan ekonomi pasca-pandemi COVID-19 telah mendorong sebagian masyarakat menengah ke bawah untuk mencari penghasilan instan melalui platform perjudian daring. Iklan judi online yang disamarkan dalam bentuk *game slot* dan *live casino* di media sosial membuat masyarakat semakin sulit membedakan mana konten hiburan dan mana aktivitas ilegal. Dalam konteks ini, perjudian daring telah menjadi bagian dari budaya digital populer (*digital gambling culture*), terutama di kalangan muda yang menghabiskan banyak waktu di dunia maya (Rangkuti & Putra: 2025).

Rendahnya kesadaran hukum juga disebabkan oleh minimnya literasi digital di tingkat masyarakat. Program literasi yang dilakukan pemerintah belum menjangkau seluruh lapisan masyarakat, khususnya di daerah pedesaan atau wilayah dengan akses internet terbatas. Akibatnya, masyarakat sering kali menjadi korban propaganda digital yang menggiring mereka untuk ikut bermain judi daring dengan janji keuntungan besar. Padahal, sebagian besar situs judi tersebut dikendalikan oleh sindikat internasional yang memiliki sistem algoritma untuk memastikan pemain mengalami kerugian dalam jangka panjang (Asyidiqi: 2024).

Oleh karena itu, hambatan kultural dan sosial ini menjadi tantangan serius bagi upaya penegakan hukum, karena hukum tidak hanya memerlukan instrumen formal, tetapi juga dukungan kesadaran sosial masyarakat. Hukum pidana akan kehilangan daya pencegahan (*deterrent effect*) jika masyarakat tidak memiliki kesadaran moral dan rasional bahwa perjudian daring merupakan bentuk pelanggaran hukum yang merugikan diri sendiri dan masyarakat luas.

c. Hambatan Teknis dan Teknologis

Hambatan teknis merupakan faktor yang paling dominan dalam konteks penegakan hukum terhadap kejahatan siber, termasuk perjudian daring. Menurut Izaz et al. (2024), tantangan utama yang dihadapi aparat penegak hukum adalah keterbatasan kemampuan dan sumber daya manusia dalam bidang digital forensic investigation. Banyak kepolisian daerah dan resor di Indonesia belum memiliki laboratorium forensik digital yang memadai, sehingga penyidikan



kasus perjudian daring harus mengandalkan bantuan dari pusat, seperti Puslabfor Polri atau BSSN. Kondisi ini menyebabkan proses penyelidikan menjadi lamban dan tidak efisien.

Selain keterbatasan sumber daya manusia, terdapat pula persoalan dalam keterlambatan adopsi teknologi pendeteksi siber (*cyber surveillance tools*). Teknologi yang digunakan oleh lembaga penegak hukum sering kali tertinggal dibandingkan teknologi yang digunakan oleh pelaku perjudian daring. Para pelaku menggunakan sistem enkripsi (*end-to-end encryption*), *mirror server*, dan *domain hopping* untuk mengelabui pemantauan pemerintah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azis et al. (2025) menunjukkan bahwa 70% situs perjudian daring yang diblokir pemerintah kembali aktif dalam waktu kurang dari 48 jam menggunakan domain baru yang dihosting di luar negeri.

Selain itu, kurangnya investasi negara dalam riset dan infrastruktur siber juga menjadi hambatan signifikan. Negara-negara seperti Singapura dan Korea Selatan telah mengembangkan sistem nasional *Cyber Threat Intelligence* untuk memantau kejahatan digital secara real time, sementara Indonesia masih mengandalkan sistem pelaporan manual dan koordinasi antarinstansi yang lambat (Wido & Husain: 2024). Oleh sebab itu, penguatan kapasitas teknologi dan sumber daya manusia di bidang digital forensik menjadi kunci utama untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum di era siber.

d. Hambatan Substansial (Kelemahan Regulasi)

Hambatan terakhir adalah kelemahan substansial dalam regulasi hukum yang mengatur perjudian daring di Indonesia. Aringga dan Meuraksa (2024) menyebutkan bahwa meskipun UU ITE telah menjadi *lex specialis* terhadap KUHP, substansi hukumnya masih belum mampu menjangkau kompleksitas bentuk dan modus perjudian digital yang terus berkembang. Misalnya, UU ITE belum mengatur secara eksplisit mengenai peran affiliator dan influencer yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial atau platform streaming. Padahal, fenomena ini telah menjadi strategi pemasaran utama jaringan judi daring lintas negara.

Selain itu, terdapat kekosongan hukum (*legal vacuum*) dalam mengatur transaksi keuangan digital yang melibatkan aset kripto atau sistem pembayaran elektronik internasional. Hal ini membuat pelaku mudah memindahkan dana melalui *crypto exchange* atau *fintech platform* yang belum sepenuhnya diatur dalam regulasi OJK dan PPATK (Rahayu: 2024). Kelemahan lain juga terlihat dalam aspek pembuktian elektronik. Meskipun Pasal 5 UU ITE mengakui *informasi elektronik* sebagai alat bukti yang sah, tidak semua aparat memiliki



kemampuan teknis dalam memverifikasi integritas data elektronik sesuai standar *chain of custody* internasional (Azis et al.: 2025).

Dengan demikian, kelemahan substansial dalam regulasi tidak hanya menciptakan celah hukum, tetapi juga menghambat efektivitas aparat dalam menindak pelaku secara komprehensif. Reformasi regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk kripto, *metaverse gaming*, dan sistem pembayaran lintas negara, menjadi keharusan mendesak untuk memastikan bahwa penegakan hukum dapat berjalan efektif dan responsif terhadap dinamika dunia digital.

3. Upaya Penegakan Hukum yang Dilakukan Pemerintah

Upaya pemerintah Indonesia dalam memberantas perjudian online dilakukan melalui dua pendekatan utama, yakni pendekatan **preventif** dan **represif**, yang saling melengkapi dalam rangka menanggulangi kejahatan siber ini.

a. Upaya Preventif

Dalam kerangka pencegahan, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah meningkatkan aksinya secara signifikan untuk menutup akses ke situs dan konten perjudian daring. Liputan berita resmi menyebutkan bahwa dari tahun 2017 hingga 17 Desember 2024, pemerintah telah memutus akses terhadap 5,4 juta konten daring terkait perjudian online melalui berbagai metode termasuk patroli siber, pemblokiran domain, dan saluran pelaporan masyarakat. Selain itu, untuk mendukung kesadaran masyarakat, kementerian juga mendorong literasi digital dan literasi keuangan digital. Sebagai contoh, data menyebutkan bahwa tingkat literasi keuangan digital Indonesia meningkat menjadi 65,43 % pada tahun 2024, namun masih terdapat sekitar sepertiga masyarakat yang belum memiliki literasi tersebut, yang secara langsung mempengaruhi kerentanan terhadap praktik perjudian daring.

Program literasi digital untuk menanggulangi perjudian daring juga dijalankan secara lintas lembaga dan komunitas. Misalnya, pemerintah membuka saluran pelaporan publik seperti *aduankonten.id* dan bekerja sama dengan pemerintah daerah dalam menyosialisasikan bahaya judi daring kepada masyarakat, termasuk kelompok rentan seperti wanita rumah tangga dan remaja. Di DKI Jakarta, sebagai contoh, Pemerintah Provinsi mendukung penuh program literasi digital yang menargetkan peran ibu rumah tangga dalam mencegah anggota keluarga terjerumus ke dalam perjudian daring.

Secara keseluruhan, upaya preventif ini menunjukkan bahwa pemerintah tidak hanya fokus pada penindakan, tetapi juga pada aspek edukasi dan penguatan kesadaran masyarakat



sebagai bagian dari strategi jangka panjang. Namun, literasi yang masih belum merata dan akses yang tetap terbuka bagi pemain judi daring menunjukkan bahwa pendekatan preventif belum sepenuhnya optimal.

b. Upaya Represif

Di sisi penindakan, pemerintah juga melakukan berbagai langkah represif yang bersifat konkret dan terukur. Misalnya, dari laporan resmi Kantor Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) dan Kepolisian RI, tercatat bahwa hingga awal November 2024 telah terungkap 6.386 kasus perjudian daring sejak tahun 2020, dengan 9.096 tersangka, penyitaan aset senilai Rp 861,8 miliar, pemblokiran 5.991 rekening dan 68.108 situs daring. Selain itu, lembaga seperti Otoritas Jasa Keuangan (OJK) turut aktif dalam memberantas aliran dana judi daring. Sebagai contoh, OJK memerintahkan lebih dari 6.000 rekening bank yang dicurigai terlibat transaksi perjudian daring untuk diblokir, serta memperketat prosedur *enhanced due diligence* (EDD) terhadap pelanggan yang diduga terlibat. Dalam kerangka teknologi dan kerja sama antarlembaga, pemerintah melalui Kominfo dan lembaga terkait juga membentuk task-force sindikasi perjudian daring, serta memperkuat teknologi deteksi dan pemblokiran konten. Misalnya, dari November 2024 sampai Oktober 2025 tercatat bahwa 3 053 984 konten negatif telah ditangani, di mana 2 377 283 di antaranya terkait perjudian daring.

Dengan demikian, upaya represif pemerintah menunjukkan komitmen yang kuat dalam menangani perjudian daring, namun tantangan tetap muncul karena besarnya skala aktivitas dan sifat lintas batasnya (cross-border) dari kejahatan ini.

Analisis Singkat Efektivitas Upaya

Kedua pendekatan tersebut – preventif dan represif – menunjukan bahwa pemerintah Indonesia menempuh strategi ganda dalam memberantas perjudian daring. Namun, dari data empiris dan laporan terkini, masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Meskipun blokir konten sangat masif, muncul ulang situs baru dan domain yang berpindah secara cepat.
- 2) Literasi digital dan keuangan, meskipun meningkat, belum menjangkau seluruh lapisan masyarakat sehingga masih banyak yang rentan terhadap tawaran judi daring.
- 3) Penindakan represif memang melakukan penyitaan dan pemblokiran, namun jumlah kasus—dibanding potensi praktik judi daring masih terbatas dan seringkali terfokus pada kasus besar, sementara aktivitas pada level mikro tetap tersebar.



- 4) Sifat kejahatan yang menggunakan jaringan global dan teknologi kripto membuat penegakan hukum nasional menghadapi limitasi yurisdiksi dan teknis.

Oleh karena itu, meskipun upaya pemerintah telah signifikan, untuk mencapai efektivitas penuh diperlukan penguatan integrasi antara edukasi, teknologi, regulasi, dan kerja sama internasional.

4. Analisis Efektivitas dan Tantangan Penegakan Hukum

Berdasarkan hasil kajian yuridis dan empiris, efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh lemahnya integrasi antar lembaga penegak hukum, kurangnya sumber daya manusia ahli di bidang siber, serta keterbatasan regulasi yang belum menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Namun, terdapat tren positif berupa peningkatan kesadaran pemerintah dan masyarakat terhadap ancaman perjudian daring, ditandai dengan munculnya regulasi turunan baru dan kerja sama internasional dalam pelacakan siber (Suwito: 2025).

Dengan demikian, penegakan hukum yang efektif terhadap perjudian daring harus didukung oleh penguatan kelembagaan, pembaruan regulasi, pelatihan digital forensik bagi aparat, dan sinergi lintas sektor. Pemerintah juga perlu mengedepankan pendekatan preventif berbasis literasi hukum dan teknologi agar masyarakat mampu mengenali serta menolak praktik perjudian daring sejak dini.

Kesimpulan

Perjudian online merupakan bentuk kejahatan siber yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Penegakan hukumnya di Indonesia masih menghadapi sejumlah hambatan, antara lain keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum, kurangnya laboratorium digital forensik, rendahnya kesadaran masyarakat, dan lemahnya koordinasi antar lembaga terkait.

Pemerintah melalui UU ITE telah memberikan landasan hukum yang kuat untuk menindak pelaku perjudian online, namun diperlukan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, penyediaan sarana digital forensik di setiap daerah, serta sinergi antarlembaga agar upaya penegakan hukum menjadi lebih efektif dan berkeadilan.

Daftar Pustaka

Adlina, N. A. (2024). *Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi*. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2).
<https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3670>



Adlina, N. A. (2025). *Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi*. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3670>

Arditha, H. A. (2025). *Affiliator Judi Online Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia*. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 1(4). <https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i4.496>

Aringga, R. D., & Meuraksa, M. A. E. (2024). *Mewujudkan Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia*. *Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum*, 7(1). <https://doi.org/10.32493/rjih.v7i1.43500>

Asyidiqi, M. H. (2024). *Perjudian Online dan Tantangan Moralitas Digital di Indonesia*. *Jurnal Etika dan Hukum Sosial*, 5(2). <https://doi.org/10.31234/osf.io/ehm47>

Azis, M. A., Purwanda, S., Darwis, M., Kairuddin, K., & Tijjang, B. (2025). *Tindak Pidana Judi Online sebagai Kejahatan Siber: Analisis Normatif*. *Innovative: Journal of Law and Social Sciences*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20675>

Chazawi, A. (2005). *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fatimah, S. N., Arliuanty, L., & Utami, E. (2024). *Judi Online dan Dampaknya terhadap Keberfungsian Sosial Keluarga*. *Jurnal Ilmiah Rehabilitasi Sosial (Rehsos)*, 7(1). <https://doi.org/10.31595/rehsos.v7i1.1493>

Firmansyah, F. (2023). *Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia*. *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial*, 3(4). <https://doi.org/10.55606/jhps.v3i4.4473>

Indra, I. M., Japari, A., Novika, F., Septivani, C. N., Rosmayanti, M., & Karina, E. (2024). *The Phenomenon of Online Gambling Under the Guise of Online Games Among the Younger Generation*. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature*, 4(1). <https://doi.org/10.53067/ijomral.v4i1.294>

Indrawan, K., & Dinata, M. R. K. (2025). *Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu*. *Arden Journal of Social Humanities*, 5(1). <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i1.1108>

Izaz, R. K., Maulana, G., Saputra, J., Ismayana, & Nurhaqi, A. (2024). *Cirebon City Police Law Enforcement Against Online Gambling Affiliators*. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 4(6). <https://doi.org/10.55927/ijar.v4i6.14727>

Juhara, N. F., Amalia, M., & Mulyana, A. (2024). *Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis*. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2025, Feb 20). *Digital Literacy Plays Vital Role in Combating Online Gambling*. INP.

Kominfo. (2024). *Laporan Pemblokiran Situs Judi Online 2018–2024*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2024, Aug 03). *OJK Consistently Supports Efforts to Eradicate Online Gambling Activities*. Jakarta.

Pemerintah. (2024). *Government's Ways of Handling Online Gambling in 2024*. ANTARA News.



Purba, R., Maryano, & Rattanapun, S. (2023). *Criminal Offence of Online Gambling: An Indonesian Criminal Law Perspective*. *LAW & PASS: International Journal of Law, Public Administration and Social Studies*, 1(5). <https://doi.org/10.47353/lawpass.v1i5.56>

Rahayu, S. T. W. (2024). *Penegakan Hukum Perjudian Online Menurut Undang-Undang ITE*. *Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum*, 5(2). <https://doi.org/10.32493/rjih.v5i2.27599>

Rangkuti, F., & Putra, D. P. (2025). *Dampak Perjudian Online terhadap Kesejahteraan Sosial Masyarakat Desa Aek Batu Kota*. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/jki.v6i1.2025>

Rangkuti, V. W. N., & Putra, I. M. (2025). *The Impact of Online Gambling on the Social and Economic Conditions of the Aek Village Community in Batu City*. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 9(1), 205–215. <https://doi.org/10.22219/satwika.v9i1.40369>

Rizkita, A. F. (2023). *Kebijakan Hukum tentang Perjudian Online*. *Kultura: Journal of Legal Studies*, 1(5). <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i5.480>

Samosir, J. C., Ramadani, S., & Ismaidar. (2023). *Legal Review of the Responsibility of Online Gambling Criminal Acts in Indonesia*. *International Journal of Sociology and Law*, 2(2). <https://doi.org/10.62951/ijsl.v2i2.603>

Silalahi, D. G. P., Ismunarno, & Lukitasari, D. (2024). *Pengaturan Hukum Positif di Indonesia Terkait Promosi Judi Online di Media Sosial*. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(2), 317–330. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>

Soekanto, S. (2008). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwito. (2025). *Dampak Hukum dan Sosial dari Judi Online di Indonesia: Tantangan dalam Penegakan Hukum*. *International Journal of Indonesian Publication (IJIPublication)*, 5(1). <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v5i1.623>

Syakira, N. A., Ramadhahana, N. F., Anggita, N. D., Tsaqifa, T., & Husna, R. N. (2024). *Dampak Konsumerisme berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, dan Mental*. *Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2). <https://doi.org/10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3>

Syakira, N. A., Wahyuni, R., & Sari, D. P. (2024). *Perilaku Masyarakat terhadap Judi Online dan Implikasinya terhadap Penegakan Hukum*. *Jurnal Sosiolegal Indonesia*, 3(3). <https://doi.org/10.52539/jsh.v3i3.4932>

Utami, F., Patimah, S., Adenan, & Mustakim, D. (2024). *Judi Online: Faktor Pemicu Perceraian dalam Keluarga Modern*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera*, 4(1). <https://doi.org/10.59059/jpmis.v4i1.2198>