

Konstruksi Hukum Terhadap Perjudian Online pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Mahmud Fadhillah Dzakky¹, Anggi Irawan², Hisyam Asyiqin³

¹⁻³Institut Daarul Qur'an Jakarta

Korespondensi. author: bintangstar@gmail.com

ABSTRACT

Gambling remains a significant social issue that continues to develop within society. Along with the advancement of information technology, gambling practices have transformed into online gambling, utilizing electronic media. Online gambling not only involves elements of chance-based betting but also has the potential to damage moral values and create various social impacts. Therefore, law enforcement efforts are necessary to reduce the rate of such crimes. This study aims to examine the legal construction of online gambling based on Law Number 1 of 2024 concerning Electronic Information and Transactions, as well as to identify the weaknesses in law enforcement against online gambling practices. The research employs a normative-empirical method, using a normative approach through the analysis of legal regulations such as the Criminal Code (KUHP) and the ITE Law, and an empirical approach through interviews to understand the actual practice of law enforcement. The results indicate that there are still weaknesses in handling online gambling cases, particularly related to the limited human resources with expertise in information technology. Law enforcement officers, especially the police, often require assistance from institutions such as the Ministry of Communication and Information Technology (Kominfo) and the National Cyber and Crypto Agency (BSSN), which can prolong the investigation process. Nevertheless, Law Number 1 of 2024 provides a strong legal foundation for the government to combat online gambling. However, continuous efforts and cooperation among various parties are required to ensure effective law enforcement.

Keywords: *Online gambling, ITE Law, Law enforcement*

ABSTRAK

Perjudian merupakan fenomena sosial yang terus berkembang dan menjadi permasalahan serius dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, praktik perjudian mengalami transformasi menjadi perjudian online yang memanfaatkan media elektronik. Judi online tidak hanya mengandung unsur taruhan yang bersifat untung-untungan, tetapi juga berpotensi merusak moral dan menimbulkan berbagai dampak sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya penegakan hukum untuk menekan angka kejahatan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi hukum terhadap perjudian online berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta untuk mengidentifikasi kelemahan dalam penegakan hukum terhadap praktik perjudian online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode normatif empiris, dengan pendekatan normatif melalui kajian peraturan perundang-undangan seperti KUHP dan UU ITE, serta pendekatan empiris melalui wawancara untuk mengetahui praktik penegakan hukum di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat kelemahan dalam penanganan kasus perjudian online, khususnya terkait keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi. Aparat penegak hukum, khususnya kepolisian, seringkali membutuhkan bantuan dari lembaga seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), yang berdampak pada lamanya proses penyidikan. Meskipun demikian, keberadaan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 memberikan dasar hukum yang kuat bagi pemerintah dalam memberantas perjudian online. Namun, diperlukan upaya berkelanjutan dan kerja sama antar berbagai pihak agar penegakan hukum dapat berjalan secara efektif.

PENDAHULUAN

Konstruksi (Rekayasa) Hukum merupakan metode yang digunakan untuk mengatasi kekosongan dalam peraturan perundang-undangan dengan memanfaatkan asas-asas serta prinsip-prinsip hukum. Terdapat tiga bentuk konstruksi hukum, yaitu: analogi (abstraksi), yakni penerapan aturan yang serupa dalam kasus yang tidak diatur secara langsung; determinasi (penghalusan hukum), yaitu penyesuaian aturan agar lebih sesuai dengan situasi yang dihadapi; serta *argumentasi a contrario*, yaitu penerapan hukum dengan cara kebalikan dari situasi yang diatur (Juanda, 2016:157).

Konstruksi hukum diterapkan dalam kondisi ketika tidak terdapat ketentuan hukum yang secara langsung dapat digunakan dalam suatu perkara, sehingga terjadi kekosongan hukum (*recht vacuum*) atau kekosongan undang-undang (*wet vacuum*). Dalam kondisi tersebut, hakim dituntut menggunakan penalaran logis dalam mengembangkan hukum dengan tetap berpedoman pada prinsip hukum sebagai suatu sistem. Hakim tidak diperkenankan menolak perkara hanya karena hukum tidak ada atau kurang lengkap, sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UU Kekuasaan Kehakiman, serta wajib menggali nilai-nilai hukum dan rasa keadilan yang hidup dalam masyarakat (Muwahid, 2017:242).

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, kemudahan dalam mengakses informasi semakin meningkat. Negara Republik Indonesia sebagai negara hukum sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945, telah mengatur perkembangan ini melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Regulasi ini mencakup berbagai aktivitas digital, termasuk yang berkaitan dengan perjudian (Oktariani et al., 2023:128).

Internet sebagai salah satu produk utama perkembangan teknologi memberikan kemudahan akses informasi dan komunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Akses internet kini dapat dilakukan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, smartpone, maupun smart television. Namun, kemajuan ini juga membawa dampak negatif, salah satunya adalah meningkatnya praktik perjudian online yang semakin sulit diberantas dan terus berkembang (Maruf et al., 2023:184).

Perjudian online tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi telah merambah ke berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat serta kemudahan akses internet melalui perangkat seperti smartpone dan komputer menjadikan aktivitas ini semakin mudah dijangkau oleh siapa saja tanpa batasan usia maupun lokasi. Dalam pandangan sebagian masyarakat, perjudian sering kali dianggap sebagai bentuk hiburan, sarana pengisi waktu luang, bahkan sebagai cara cepat untuk memperoleh keuntungan finansial. Persepsi ini diperkuat oleh berbagai promosi, tampilan permainan yang menarik, serta kemudahan sistem transaksi yang ditawarkan oleh platform perjudian online.

Namun demikian, praktik perjudian online pada hakikatnya merupakan tindakan yang melanggar hukum dan bertentangan dengan norma sosial yang berlaku di Indonesia.

Aktivitas ini tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi individu yang terlibat, tetapi juga memberikan pengaruh luas terhadap kehidupan sosial masyarakat. Dampak tersebut meliputi kerugian finansial yang signifikan akibat kehilangan uang secara terus-menerus, munculnya kecanduan yang memengaruhi kondisi psikologis individu, serta gangguan dalam kehidupan sosial seperti konflik keluarga, menurunnya produktivitas, hingga meningkatnya potensi tindak kriminalitas. Dalam jangka panjang, maraknya perjudian online juga dapat merusak tatanan sosial dan moral masyarakat, serta memperburuk kondisi ekonomi kelompok rentan yang mudah terjerat dalam praktik tersebut.

Jenis-jenis permainan yang sering ditemukan dalam praktik perjudian online antara lain mesin slot, poker, tembak ikan, monopoly, dan billiard. Mesin slot merupakan permainan berbasis mekanik atau elektronik yang kini dapat dimainkan secara virtual dengan cara menekan tombol untuk memutar gulungan digital. Poker, khususnya Texas Hold'em, membutuhkan strategi dan keterampilan karena tidak hanya bergantung pada keberuntungan. Tembak ikan merupakan permainan arcade yang mengandalkan kecepatan dan ketepatan dalam mengumpulkan poin. Sementara itu, monopoly dan billiard juga dimodifikasi dalam bentuk digital dan digunakan sebagai sarana perjudian terselubung. Permainan-permainan tersebut pada dasarnya hanya merupakan bentuk hiburan, namun dalam praktik perjudian online sering dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh keuntungan secara instan. Hal ini menyebabkan banyak individu mengalami kerugian finansial dan gangguan psikologis. Bahkan, praktik perjudian online telah diakui sebagai salah satu bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) karena memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama (Putra et al., 2024:331).

Secara moral dan etika, perjudian bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks sosial, perjudian dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti kecanduan, konflik keluarga, hingga meningkatnya kriminalitas. Bahkan dalam jangka panjang, praktik ini dapat memicu permasalahan sosial yang lebih besar seperti kekerasan dan penyalahgunaan narkoba (Maruf et al., 2023:185).

Tabel 1.1

Statistik Penanganan Website Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika

Tahun	Total Konten/Website Judi Online
2018	84.484
2019	78.306
2020	80.305
2021	204.917
2022	188.320
Total	636.332

Sumber: Kominfo.co.id

Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa sejak tahun 2018 hingga Agustus 2022 telah dilakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten perjudian online. Selain itu, hingga Desember 2023 jumlah konten yang ditangani mencapai 805.923, menunjukkan peningkatan yang signifikan (Kominfo, 2023).

Lebih lanjut, data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online di Indonesia mengalami peningkatan

signifikan. Pada tahun 2021, perputaran uang mencapai Rp57 triliun dan meningkat menjadi Rp69 triliun pada tahun 2022. Bahkan pada tahun 2023, angka tersebut melonjak hingga Rp327 triliun. Sekitar 3,2 juta masyarakat Indonesia terlibat dalam aktivitas ini, dengan mayoritas transaksi bernilai kecil di bawah Rp100.000 (PPATK, 2023; Putra et al., 2024:331). Pada triwulan pertama tahun 2024, perputaran uang dari aktivitas perjudian online telah mencapai Rp100 triliun, menunjukkan tren peningkatan yang berkelanjutan. Hal ini menandakan bahwa perjudian online memiliki dampak yang sangat besar terhadap perekonomian dan kehidupan sosial masyarakat.

Penegakan hukum terhadap perjudian online menghadapi berbagai tantangan, seperti penggunaan domain baru, penyebaran melalui pesan pribadi, serta perbedaan yurisdiksi lintas negara (Alhababy & Adel, 2016). Selain itu, ketidakjelasan batasan hukum dalam regulasi yang ada juga menimbulkan kebingungan baik bagi masyarakat maupun aparat penegak hukum. Dalam praktiknya, meskipun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE diharapkan mampu memberikan kerangka hukum yang jelas, masih terdapat kekurangan dalam implementasi dan penegakannya. Hal ini menyebabkan perlunya konstruksi hukum untuk mengisi kekosongan dan memperjelas penerapan hukum terhadap praktik perjudian online.

Kesulitan penegakan hukum juga dipengaruhi oleh sifat perjudian online yang lintas negara, sehingga menyulitkan pengawasan dan penindakan. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pemerintah, aparat penegak hukum, dan masyarakat untuk mengatasi permasalahan ini secara efektif. Dengan demikian, perjudian online tidak hanya menjadi masalah hukum, tetapi juga masalah sosial yang kompleks yang memerlukan penanganan secara holistik. Upaya penegakan hukum harus diiringi dengan peningkatan kesadaran masyarakat melalui edukasi serta penerapan regulasi yang tegas dan jelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konstruksi hukum memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan perjudian online, khususnya dalam menghadapi keterbatasan regulasi yang ada. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Konstruksi Hukum Terhadap Perjudian Online pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, yaitu penelitian yang mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta implementasinya dalam kehidupan masyarakat. Pendekatan ini sering disebut sebagai penelitian lapangan (*field research*) karena berfokus pada kondisi nyata yang terjadi di masyarakat. Penelitian yuridis empiris menelaah bagaimana hukum normatif diterapkan (*law in action*) dalam peristiwa hukum tertentu, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh data faktual yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga bertujuan untuk menemukan fakta dan data yang dibutuhkan sebagai dasar dalam mengidentifikasi serta menyelesaikan masalah hukum yang diteliti (Arikunto, 2015).

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan empiris normatif, yaitu gabungan antara pendekatan normatif dan empiris. Pendekatan normatif

dilakukan dengan mengkaji norma hukum yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan, khususnya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta doktrin hukum yang relevan. Sementara itu, pendekatan empiris dilakukan dengan mengamati bagaimana hukum tersebut diterapkan dalam praktik di masyarakat, termasuk peran aparat penegak hukum seperti polisi, jaksa, dan hakim dalam menangani kasus perjudian online, serta respons masyarakat terhadap regulasi yang ada. Pendekatan ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan hukum serta memberikan gambaran komprehensif mengenai konstruksi hukum terhadap perjudian online (Sonata, 2014:10).

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui wawancara terstruktur dengan pihak-pihak terkait, seperti aparat kepolisian bagian cybercrime, korban perjudian online, serta pihak yang terlibat dalam pengelolaan situs perjudian online. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya terkait praktik perjudian online. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang meliputi bahan hukum primer seperti peraturan perundang-undangan (UU ITE 2024, KUHP Pasal 303), serta bahan hukum sekunder dan tersier berupa buku, jurnal ilmiah, laporan resmi seperti PPATK dan Kominfo, serta sumber lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperkuat validitas data penelitian (Zuria, 2009; Wahyuni, 2022:61).

Dalam menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi serta tahapan verifikasi data melalui pengecekan sumber, audit proses penelitian, dan penyajian data secara sistematis. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi, mereduksi, dan menyajikan data dalam bentuk yang lebih sederhana agar mudah dipahami, kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena yang diteliti, serta memberikan interpretasi yang mendalam terhadap hasil penelitian. Dengan mengikuti tahapan tersebut, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Zuchri, 2021:159; Zuchri, 2021:162).

PEMBAHASAN

Judi Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sejalan dengan kemajuan teknologi, penggunaan dan pengembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan terhadap perilaku masyarakat. Transformasi digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam komunikasi dan transaksi, tetapi juga membuka peluang terjadinya berbagai bentuk kejahatan siber, salah satunya adalah perjudian online. Dalam konteks ini, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Regulasi ini bertujuan untuk memberikan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi serta mengantisipasi berbagai bentuk kejahatan digital.

Dalam UU ITE, perjudian online secara tegas dilarang sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2), yang menyatakan bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi

elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ketentuan ini diperkuat dengan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2), berupa pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Hal ini menunjukkan bahwa negara secara tegas memposisikan perjudian online sebagai perbuatan melawan hukum yang harus diberantas.

Selain itu, dalam praktiknya, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) juga berperan aktif dalam memblokir situs-situs yang mengandung konten perjudian. Pemutusan akses dilakukan melalui patroli siber, laporan masyarakat, serta pengawasan sistem elektronik yang bekerja secara berkelanjutan. Data menunjukkan bahwa jumlah situs judi online yang diblokir terus meningkat setiap tahunnya, yang mencerminkan keseriusan pemerintah dalam menanggulangi penyebaran konten ilegal tersebut.

Namun demikian, meskipun telah dilakukan pembaruan melalui UU Nomor 1 Tahun 2024, beberapa permasalahan lama masih dipertahankan. Koalisi Masyarakat Sipil untuk Advokasi UU ITE menyatakan bahwa sejumlah pasal, seperti Pasal 27 ayat (1) hingga (4) dan Pasal 28 ayat (1) dan (2), masih berpotensi disalahgunakan untuk mengkriminalisasi warga sipil dan membatasi kebebasan berekspresi. Bahkan, penambahan pasal baru seperti Pasal 27A terkait pencemaran nama baik dinilai masih bersifat lentur dan dapat menimbulkan multitafsir. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun regulasi telah diperbarui, masih terdapat ruang perbaikan dalam implementasinya (Isnur dalam Koalisi Masyarakat Sipil).

Selain itu, UU ITE juga berkaitan erat dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang mengatur perjudian secara umum. Dalam konteks ini berlaku asas *lex specialis derogat legi generali*, di mana UU ITE sebagai aturan khusus mengesampingkan aturan umum dalam KUHP ketika menyangkut kejahatan berbasis teknologi. Dengan adanya sinergi antara UU ITE dan KUHP, diharapkan penegakan hukum terhadap perjudian online dapat berjalan lebih efektif dan komprehensif (Purwaningsih, 2023).

Kelemahan yang Terdapat pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024

Berdasarkan analisis terhadap implementasi UU Nomor 1 Tahun 2024, terdapat beberapa kelemahan yang cukup signifikan, khususnya dalam menangani kasus perjudian online di Indonesia.

Pertama, ketidakjelasan regulasi masih menjadi masalah utama. Beberapa pasal dalam UU ITE dinilai masih ambigu dan menimbulkan multiinterpretasi. Kondisi ini menyebabkan ketidakpastian hukum, baik bagi masyarakat maupun aparat penegak hukum dalam menerapkan ketentuan tersebut. Ketidakjelasan ini juga berpotensi menimbulkan disparitas dalam penegakan hukum.

Kedua, pasal-pasal bermasalah masih dipertahankan dalam revisi UU ITE. Pasal 27 dan Pasal 28 seringkali digunakan untuk membungkam kritik dan membatasi kebebasan berekspresi. Bahkan, dalam praktiknya, pasal-pasal tersebut tidak jarang digunakan terhadap individu yang menyampaikan pendapat di ruang digital. Hal ini menunjukkan bahwa revisi UU ITE belum sepenuhnya menyelesaikan persoalan substansial yang ada

sebelumnya.

Ketiga, penegakan hukum yang masih lemah menjadi kendala utama dalam pemberantasan perjudian online. Aparat penegak hukum menghadapi berbagai kesulitan, seperti identifikasi pelaku yang menggunakan identitas anonim, keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi, serta kurangnya koordinasi antarinstansi. Kondisi ini mengakibatkan banyak kasus perjudian online yang tidak dapat ditindak secara optimal.

Keempat, kurangnya respons pemerintah dalam menangani perjudian online secara komprehensif. Meskipun telah dilakukan pemblokiran situs, namun praktik perjudian online tetap berkembang melalui berbagai cara, seperti penggunaan domain baru dan teknologi enkripsi. Hal ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan masih bersifat reaktif, belum preventif dan sistematis.

Kelima, kebijakan yang belum memadai dalam mengawasi dan mengontrol praktik perjudian online. Perkembangan teknologi yang sangat cepat tidak diimbangi dengan regulasi yang adaptif. Akibatnya, terdapat celah hukum yang dimanfaatkan oleh pelaku untuk tetap menjalankan aktivitas ilegalnya.

Keenam, dampak sosial yang ditimbulkan semakin mengkhawatirkan. Perjudian online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi individu, tetapi juga menimbulkan berbagai masalah sosial seperti kecanduan, meningkatnya angka kriminalitas, perdagangan manusia, hingga kerusakan rumah tangga. Hal ini menunjukkan bahwa kelemahan regulasi dan penegakan hukum berdampak langsung terhadap kondisi sosial masyarakat.

Secara keseluruhan, kelemahan-kelemahan tersebut menunjukkan bahwa UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan yang ditimbulkan oleh perjudian online di era digital yang terus berkembang.

Penegakan Hukum Aparatur dan Institusi terhadap Judi Online di Indonesia

Penegakan hukum terhadap perjudian online di Indonesia melibatkan berbagai aparat dan institusi, seperti kepolisian, kejaksaan, pengadilan, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), serta Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). Penegakan hukum merupakan bagian dari kebijakan sosial (*social policy*) yang bertujuan untuk mengendalikan kejahatan dan menjaga ketertiban masyarakat.

Dalam arti sempit, penegakan hukum dilakukan oleh aparat penegak hukum yang memiliki kewenangan dalam proses peradilan pidana, mulai dari penyelidikan, penyidikan, penuntutan, hingga eksekusi putusan. Aparat tersebut meliputi polisi, jaksa, hakim, serta petugas pemasyarakatan. Seluruh tahapan ini merupakan satu kesatuan sistem yang tidak dapat dipisahkan dalam menegakkan hukum secara efektif.

Dalam praktiknya, penegakan hukum terhadap perjudian online menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah sifat kejahatan yang bersifat lintas negara dan dilakukan secara digital. Pelaku seringkali menggunakan server luar negeri, identitas palsu, serta teknologi canggih untuk menghindari pelacakan. Hal ini menyulitkan proses penyidikan dan penegakan hukum.

Menurut AKBP Armunanto Hutahaean (Kasat Reskrim Polres Jakarta Timur), implementasi penegakan hukum terhadap perjudian online telah dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Namun demikian, masih terdapat kendala dalam proses penyidikan, sehingga diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk Kominfo dan BSSN, untuk memberikan data dan informasi yang akurat dalam mengungkap kasus.

Dalam penegakan hukum, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi

| *Mahmud Fadhillah Dzaky, Anggi Irawan, Hisyam Asyiqin*
efektivitasnya, yaitu:

1. Faktor hukum itu sendiri, yaitu kejelasan dan ketegasan peraturan perundang-undangan (asas legalitas).
2. Faktor penegak hukum, yaitu profesionalitas, integritas, dan kemampuan aparat dalam menjalankan tugasnya.
3. Faktor sarana dan fasilitas, seperti teknologi dan infrastruktur dalam mendukung penyidikan kejahatan siber.
4. Faktor masyarakat, yaitu tingkat kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat.

Faktor masyarakat memiliki peran yang sangat penting. Tingkat kepatuhan hukum yang rendah serta mudahnya masyarakat tergiur keuntungan instan dari perjudian menjadi salah satu penyebab sulitnya pemberantasan praktik ini. Ungkapan bahwa “di mana ada masyarakat, di situ ada judi” menunjukkan bahwa fenomena perjudian tidak dapat dilepaskan dari kondisi sosial masyarakat itu sendiri.

Oleh karena itu, diperlukan peran aktif masyarakat dalam menciptakan kesadaran kolektif terhadap bahaya perjudian online. Edukasi mengenai dampak negatif perjudian harus terus ditingkatkan, serta diperlukan kerja sama antara aparat penegak hukum dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang bebas dari praktik perjudian.

Selain itu, sinergi antar lembaga penegak hukum dan lembaga terkait seperti Kominfo dan BSSN sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum. Kolaborasi ini mencakup pertukaran data, peningkatan kapasitas teknologi, serta kerja sama dalam lingkup nasional maupun internasional. Dengan demikian, upaya pemberantasan perjudian online dapat dilakukan secara lebih terarah, sistematis, dan berkelanjutan.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa fenomena perjudian online di Indonesia merupakan permasalahan yang kompleks dan sulit untuk dihilangkan sepenuhnya. Hal ini disebabkan karena perjudian pada dasarnya telah lama ada dalam masyarakat dan mengalami transformasi melalui media teknologi informasi. Perkembangan teknologi digital justru memperluas akses dan mempermudah praktik perjudian online, yang dibuktikan dengan meningkatnya jumlah kasus dari tahun ke tahun berdasarkan data PPATK dan Kominfo. Dalam konteks hukum, pengaturan mengenai perjudian online telah diakomodasi dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 303 KUHP, yang memungkinkan aparat penegak hukum untuk melakukan penindakan melalui pembuktian berbasis transaksi elektronik.

Namun demikian, dalam praktiknya masih terdapat berbagai kendala dalam proses penegakan hukum terhadap perjudian online, khususnya yang dihadapi oleh aparat kepolisian. Keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi menjadi hambatan utama dalam proses penyidikan. Selain itu, karakteristik kejahatan perjudian online yang bersifat digital dan sering kali melibatkan jaringan lintas wilayah bahkan lintas negara, menyebabkan proses penanganan perkara menjadi lebih kompleks dan membutuhkan waktu yang lebih lama. Oleh karena itu, dalam banyak kasus, aparat penegak hukum memerlukan dukungan dari lembaga lain

seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) serta Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian online. Pemerintah dan aparat kepolisian perlu secara aktif melakukan penyuluhan serta memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai dampak negatif perjudian online, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun psikologis. Selain itu, peningkatan kinerja aparat penegak hukum juga menjadi hal yang penting, termasuk dalam hal penguatan koordinasi antarinstansi serta pemanfaatan teknologi dalam proses penyidikan. Edukasi mengenai penggunaan internet secara bijak juga harus terus ditingkatkan, mengingat masih banyak masyarakat yang belum memiliki kesadaran hukum dalam menggunakan teknologi informasi.

Lebih lanjut, peningkatan kualitas sumber daya manusia, khususnya di lingkungan kepolisian, menjadi kebutuhan yang mendesak. Aparat penegak hukum harus dibekali dengan kemampuan teknis di bidang teknologi informasi agar mampu mengikuti perkembangan modus operandi kejahatan digital. Dengan adanya peningkatan kapasitas tersebut, diharapkan proses penegakan hukum terhadap perjudian online dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Selain itu, kerja sama antara pemerintah, aparat penegak hukum, dan masyarakat sangat diperlukan dalam menciptakan lingkungan yang bebas dari praktik perjudian, sehingga upaya pencegahan dan pemberantasan dapat dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhababy, Adel. (2016). Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Perjudian Oleh: Christy Priscilia Constansia Tuwo2 Abstrak. 14(5), 1–23.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, hl. 126.
- Baharuuddin, D. (2022). Kontekstualisasi Ayat Maysir dan Relevansinya terhadap Lootbox: Pendekatan Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed. *Diya Al-Afkar: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Al-Hadis*, 10, 287–299.
- Benuf, K., Mahmudah, S., & Priyono, E. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology di Indonesia. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 145–160.
- BSSN. (2023). *Cybersecurity Policy in Indonesia: Challenges and Solutions*. Retrieved from: <https://bssn.go.id/>
- Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013.
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Retrieved from: <http://www.dpr.go.id/>
- Gea, Ali Yusran. (2024). Urgensi Landasan Filosofis, Sosiologis dan Yuridis dalam Pembentukan Undang-Undang di Indonesia. *UNES Law Review*, 6(4), 10976–10988.
- Handika. (2019). *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi Online di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara*.
- Hardono, J. (2015). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An*

- Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Hernanda Ramdhani, Muhammad Fauzi, A. M. T. (2020). Penegakan Hukum Terhadap Pemberantasan Situs Judi Online di Indonesia. *Lex Suprema Jurnal Ilmu Hukum*, 2, 66.
- Hilyatin, D. L. (2021). Larangan Maysir dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Perekonomian. *Maghza: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 6(1), 16–29.
<https://uin-alauddin.ac.id/tulisan/detail/judi-online-dalam-sorotan-islam---membongkar-bahaya-dan-hukum-syariah-0724>
- <https://www.hukumonline.com/berita/a/pengertian-hukum-menurut-para-ahli-lt62e73b860a678>
- https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaranpersno340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers
- <https://www.ppatk.go.id/news/read/1324/mengamankan-hasil-tindak-pidana-lintas-batas-negara-implementasi-regulasi-tunda-henti-dan-blokir-transaksi.html>
- Kadafi, R. (2023). Al-Maisir dalam Al-Qur'an Studi Analisis Makna QS. Al-Maidah: 90. *Uinscof*, 1(1), 337.
- Kesuma, R. D. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(1).
- Kominfo. (2024). Strategi Penanganan Judi Online di Era Digital. Retrieved from: <https://www.kominfo.go.id/>
- Kudadiri, dkk. (2023). Pertanggungjawaban Pidana bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Pampas: Journal of Criminal Law*, 4(1), 1–15.
- Lubis, D. H., & Syafrizal. (2019). *Judi Online di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru. Maksin, Kejahatan Siber (Cyber Crime)*, Kencana, Jakarta, 2013.
- Munawir Kamaludin. *Judi Online dalam Sorotan Islam: Membongkar Bahaya dan Hukum Syariah*.
- Oktariani, dkk. (2023). Penegakan Hukum dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online (Judi Slot) di Kota Palembang. *Jurnal Hukum Doctrinal*, 8(1), 128.
- Pangerapan, S. A. (2022). Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Retrieved from Kominfo.go.id:
- PPATK. (2023, December 14). Mengamankan hasil tindak pidana lintas batas negara: Implementasi regulasi tunda, henti dan blokir transaksi. Retrieved from:
- Purwaningsih. (2023). Implementasi Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus dalam Tingkat Penyidikan di Kepolisian Demak). *Journal Article*, Vol. 4, Issue 1.
- Putra, dkk. (2024). Kewenangan PPAATK dalam Mencegah dan Memberantas Transaksi Keuangan Mencurigakan Hasil Tindak Pidana pada Perjudian Online. 1(2).
- Ramli. (2018). Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar). *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Rian, dkk. (2023). Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online. *Jurnal Juridisch*, 4(1), 1–10.

Rina. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *Etnoreflika: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 86–95.

Tim Hukum Online. (2022). 12 Pengertian Hukum Menurut Para Ahli Hukum. Retrieved from: