

**GACOR PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN JUDI ONLINE KASUS JUDI SLOT****Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, Sugeng Riyadi**

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

Email: ervinkurniawan07@gmail.com

**Abstrak**

Fenomena perjudian merupakan salah satu warisan yang telah berlangsung sejak zaman dahulu, dimana pada mulanya perjudian dilakukan dengan cara konvensional dengan bertatap muka, namun kini perjudian menjadi lebih mudah diakses dengan adanya perkembangan teknologi dengan memanfaatkan internet. Aktivitas ilegal terhadap judi online merupakan salah satu implikasi dari penggunaan internet secara negatif dan merupakan suatu tindak pidana yang melanggar norma serta kaidah hukum di Indonesia. Dengan menggunakan metode hukum normatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaturan terhadap judi online serta alasan tren judi online masih masih dilakukan meskipun telah ada hukum pidana yang mengatur sebelumnya. Pengaturan terhadap judi online saat ini di Indonesia telah diatur di dalam KUHP lama yang tertuang pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis, KUHP baru yang tertuang pada Pasal 426 dan Pasal 427, serta tertuang di dalam Undang-Undang ITE pada Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2). Selain itu alasan tren perjudian secara online masih tetap eksis meskipun telah diberlakukannya Undang-Undang ITE, pada dasarnya tren perjudian online masih tetap berlaku didasari pada 4 faktor, antara lain: faktor kaidah hukum, faktor sarana prasarana, faktor masyarakat dan faktor kebudayaan.

**Kata kunci:** Judi Online, Penegakan Hukum, Peraturan Perundang-Undangan**Abstract**

*The phenomenon of gambling is a legacy that has been going on since ancient times, where initially gambling was carried out conventionally, face to face, but now gambling has become more accessible with technological developments using the internet. Illegal activity regarding online gambling the implications of negative internet use and is a criminal act that violates legal norms and rules in Indonesia. By using a normative legal method which aims to find out how online gambling is regulated and the reasons why the online gambling trend is still massive even though there was previously a criminal law that regulated it. Based on research, the author found the conclusion that the current regulation of online gambling in Indonesia has been regulated in the old Criminal Code contained in Article 303 and Article 303 bis, the new Criminal Code contained in Article 426 and Article 427, as well as contained in the ITE Law in Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2). Apart from that, the reason why the trend of online gambling still exists even though the ITE Law has been implemented is that basically the trend of online gambling is still valid based on 4*

---

**How to cite:**

Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, Sugeng Riyadi(2024) Gacor Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot , (6) 11

**E-ISSN:**2684-883X

---

*factors, including: legal factors, infrastructure factors, community factors and cultural factors.*

**Keywords:** *Online Gambling, Law Enforcement, Legislation*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan perumusan pada Alinea keempat dari Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 Hakim, (2019), dapat diketahui adanya tujuan “perlindungan masyarakat” (*social defence*) dan “kesejahteraan masyarakat” (*social welfare*) yang harus tercermin dalam tujuan pembangunan nasional. Di samping keharusan untuk melakukan harmonisasi terhadap perkembangan hukum yang bersifat universal demi ketertiban hukum antar bangsa di era globalisasi yang bersifat multi dimensional (Thoir & Haweru, 2023). Sementara tujuan penyusunan hukum pidana dinyatakan sebagai perwujudan upaya pembaharuan hukum nasional Negara Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta untuk menghormati dan menjunjung tinggi hak asasi manusia (Hakim, 2020). Termasuk pengaturan mengenai penerapan hukum terhadap kejahatan perjudian berbasis internet yang terjadi di Indonesia harus juga didasari oleh ketentuan-ketentuan yang ada.

Penerapan hukum sendiri harus dilakukan untuk menanggulangi kejahatan atau pelanggaran demi mencapai tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia. Dimana penegakan hukum ialah proses pelaksanaan untuk memastikan norma hukum berfungsi secara konkret sebagai pedoman berperilaku dalam masyarakat (Afwa Hilman Hidayat dan Rani Apriani, 2023).

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, berbagai bentuk kejahatan berbasis teknologi informasi kian merebak dan masif terjadi di Indonesia, salah satunya adalah judi. Perjudian merupakan suatu tindak pidana yaitu pertarungan sejumlah uang dimana yang mendapatkan uang taruhan, semakin banyak besar uang atau barang yang dipertaruhkan maka semakin besar pula uang yang di dapat (Afwa Hilman Hidayat dan Rani Apriani, 2023).

Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada dasarnya telah menyebutkan bahwa: “*yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.*” (Waney, 2016)

Perjudian pada dasarnya telah dikenal dan dimainkan sejak zaman peradaban Indonesia masih berbentuk kerajaan, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi perjudian yang selama ini dilakukan secara konvensional mulai beralih kepada perjudian yang dilakukan secara *online*. Secara garis besar perjudian secara *online* merupakan salah satu bentuk tindak pidana kejahatan siber (*cyber crime*), dimana *cyber*

*crime* merupakan salah satu kegiatan ilegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global (Wahyudi & Sulchan, 2023).

Era globalisasi membawa dampak bagi perkembangan teknologi yang ditandai dengan pemanfaatan internet di seluruh sendi kehidupan manusia termasuk sosial, budaya serta kegiatan ekonomi. Internet saat ini tidak hanya difungsikan sebagai hiburan semata, melainkan juga digunakan sebagai salah satu penggerak perputaran perekonomian di dunia. Interaksi manusia yang semakin kompleks, menjadi dipermudah dengan keberadaan internet sehingga menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan.

Pemanfaatan teknologi internet sebagai sarana perjudian *online* merupakan suatu tindak pidana, sebagaimana tertuang di dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) pada Pasal 27 ayat (2) disebutkan bahwa:

*“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”* (AMIRUL, 2024)

Pelanggaran terhadap ketentuan Pasal tersebut dijelaskan lebih lanjut pada Pasal 45 yang menyebutkan bahwa:

*“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”* (AMIRUL, 2024)

Meskipun telah diatur di dalam ketentuan peraturan perundang-undangan dengan ancaman pidana penjara yang relatif panjang dan pidana denda yang relatif tinggi, pada kenyataannya masih saja ditemukan situs-situs penyedia layanan yang bermuatan perjudian. Seperti dilansir berdasarkan situs ppatk.go.id ditemukan fakta bahwa tercatat masyarakat yang terjerat kepada permainan judi *online* di Indonesia tembus sebanyak 4 (empat) juta orang, dengan transaksi yang sangat fantastis yakni terdapat 168 (seratus enam puluh delapan) juta transaksi judi *online* dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp. 327.000.000.000.000 (tiga ratus dua puluh tujuh triliun rupiah) sepanjang tahun 2023. Sedangkan secara total akumulasi perputaran dana transaksi judi *online* mencapai Rp. 517.000.000.000.000 (lima ratus tujuh belas triliun rupiah) (PPATK, 2024).

Dengan mekanisme yang terbilang cukup mudah, karena hanya dengan membuat akun di salah satu situs judi *online* dan melakukan deposito di ATM pada akun yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan jumlah yang diinginkan mengakibatkan masifnya kegiatan perjudian ini masih terus terjadi di Indonesia.

Dari sekian banyaknya permainan yang dapat dimainkan di dalam situs judi *online* berdasarkan data yang di tulis pada databox.katadata.co.id ditemukan fakta bahwa judi slot gacor merupakan salah satu permainan yang memiliki peminat sangat tinggi yakni

72% jika dibandingkan dengan live casino sekitar 37%, taruhan olahraga sekitar 36%, kartu *online* 17%, lotre *online* 16%. (Adi Ahdiat, 2024)

Sebagai salah satu tindakan yang ilegal di Indonesia, pada dasarnya perjudian bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, tumbuh dan berkembang di masyarakat seperti norma agama, norma kesusilaan dan moral Pancasila serta dapat menimbulkan perpecahan dan dampak lainnya dalam kehidupan sosial bermasyarakat (Amar, 2017). Oleh karena hal tersebut hukum pidana dan peran aparat penegak hukum dalam hal penegakan hukum terhadap perjudian *online* sebagai salah satu bentuk kontrol sosial dan untuk melindungi masyarakat dari dampak sebab akibat yang akan diperoleh akibat perjudian *online* tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan analisis secara lebih spesifik dan mendalam guna mengetahui bagaimana pengaturan hukum terhadap pelaku dan penyedia judi *online* di Indonesia? serta selain hal tersebut pentingnya dilakukan penelitian guna mengetahui mengapa tren perjudian secara *online* di Indonesia tetap terjadi setelah pemberlakuan Undang-Undang ITE terbaru?

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif ialah penelitian kepustakaan yang mengkaji studi dokumen yakni menggunakan berbagai data sekunder seperti peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, teori hukum dan dapat berupa pendapat sarjana serta sumber-sumber hukum lainnya (Mamudji, 2012). Dengan menggunakan pendekatan normatif yakni pendekatan peraturan perundang-undang, pendekatan kasus dan pendekatan sumber-sumber hukum lainnya yang dapat mendukung penelitian penulis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaturan Hukum Terhadap Pelaku Dan Penyedia Judi *Online* Di Indonesia**

Penegakan hukum di Indonesia saat ini menjadi sorotan di setiap lapisan masyarakat baik di dalam maupun di luar negeri, dimana aparat penegak hukum dalam menegakkan hukum harus memperhatikan prinsip-prinsip umum tentang tujuan hukum itu sendiri yakni keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum (Nurul Qomar, 2010).

Penerapan hukum terhadap suatu tindak pidana merupakan suatu hal yang wajib dan sudah seharusnya diberlakukan untuk menanggulangi suatu kejahatan atau pelanggaran demi mencapai tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia. Dimana penegakan hukum merupakan suatu proses pelaksanaan untuk memastikan norma hukum berfungsi secara konkret dan sebagai pedoman dalam tata berperilaku masyarakat.

Perjudian yang merupakan salah satu perbuatan yang dikategorikan sebagai sebuah bentuk pelanggaran tindak pidana yaitu pertaruhan sejumlah uang dimana yang menang mendapatkan uang taruhan atau dengan kala lain adu asya. Prinsip dalam berjudi secara umum yakni bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika menang

dalam taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya maka akan semakin besar pula uang yang akan di peroleh (Ebu et al., 2024).

Seiring perkembangan zaman dan era globalisasi mengakibatkan perjudian mulai beralih yang mulanya dilakukan dengan cara konvensional atau tatap muka antara orang per orang untuk melakukan perjudian, beralih kepada pemanfaatan internet sebagai media yang digunakan untuk melakukan perjudian secara *online*.

Berdasarkan penjelasan pada Pasal 303 tersebut dapat diketahui bahwa setiap perusahaan atau dengan kata lain bandar judi dapat dijerat dengan penerapan pasal tersebut, sedangkan penjelasan pada Pasal 303 bis dapat diterapkan guna menjerat para pemain judi seperti yang marak terjadi pada saat ini.

Apabila diperbandingkan dengan KUHP baru yang diundangkan di dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, pengaturan perjudian diatur di pada:

Pasal 426:

- 1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:
  - a. Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
  - b. Menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk mengutamakan kesempatan tersebut; atau
  - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.
- 2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Pasal 427:

*”Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III.”*

Berdasarkan penjelasan pada Pasal tersebut yang tertuang didalam KUHP baru yang akan berlaku pada tahun 2026 mendatang, dapat dilihat bahwa terdapat penurunan hukuman bagi para pelaku perjudian yang dimana awalnya diancam dengan pidana penjara 10 (sepuluh) tahun dikurangi menjadi 9 (sembilan) tahun. Lebih lanjut terkait pidana denda dimana pada KUHP lama diketahui bahwa denda bagi pemain judi adalah Rp. 25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah) sedangkan pada KUHP baru denda paling banyak kategori VI, dimana denda pada kategori VI menurut KUHP dijelaskan pada:

Pasal 79:

- 1) kategori I, Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah);
- 2) kategori II, Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah);
- 3) kategori III, Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah);
- 4) kategori IV, Rp 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah);
- 5) kategori V, Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah);

- 6) kategori VI, Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah);
- 7) kategori VII, Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah); dan
- 8) kategori VIII, Rp 50.000.000.000,00 (lima puluh miliar rupiah).

Jika dianalisis lebih lanjut penerapan pidana denda pada KUHP baru jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan rumusan pada KUHP lama, hal ini menandakan bahwa, guna memberikan efek jera terhadap pelaku perjudian pemerintah memfokuskan kepada jumlah pada pidana denda yang dirasa cukup besar.

Sejalan dengan hal tersebut sesuai dengan pembahasan penulis yang membahas lebih lanjut mengenai judi *online*, pada dasarnya penerapan pasal pada KUHP lama masih sangat relevan jika digunakan terhadap penerapan kepada pelaku pelanggaran perjudian. Namun perjudian dengan menggunakan internet sendiri telah diatur di dalam Undang-Undang ITE yang didalam rumusannya dituangkan pada:

Pasal 27 (Undang-Undang Republik Indonesia, 2024) :

- 1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.
- 2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Bedasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa Pasal 27 ayat (1) mengatur mengenai muatan kesusilaan sedangkan pada ayat (2) mengatur mengenai pelanggaran terhadap muatan perjudian. Terkait dengan bunyi pada ayat (2) diatas, terdapat beberapa penjelasan unsur , sebagai berikut (AMIRUL, 2024):

- 1) "Mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.
- 2) "Mentransmisikan" adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.
- 3) "Membuat dapat diakses" adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Kemudian, yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE di atas mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.

Pelanggaran terhadap ketentuan pada Pasal 27 ayat (2) lebih lanjut diatur di dalam ketentuan pada Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE yang menyatakan bahwa (AMIRUL, 2024)::

*“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau*

*Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”*

Berdasarkan pengaturan-pengaturan yang telah penulis sebutkan di atas, pada dasarnya kedua pasal yang tertuang dalam Undang-Undang ITE tersebut dapat diterapkan pada tindak pidana judi *online* yang saat ini tengah marak terjadi di Indonesia (Afwa Hilman Hidayat dan Rani Apriani, 2023) . Dimana dalam hal penegakan hukum sendiri, Kepolisian Negara Republik Indonesia sesuai dengan aturan yang tertuang di dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Polri menyatakan bahwa:

*“Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, perlindungan dan pengayoman kepada masyarakat.”*

Selain itu, wewenang Polri sendiri dalam melakukan penegak hukum terhadap suatu tindak pidana yang bertindak sebagai penyidik, yang dimana hal tersebut diatur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang Polri serta ketentuan lainnya yang diatur dalam Pasal 5 hingga Pasal 7 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Pada Hakikatnya, penegakan hukum merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebijakan hukum dan juga merupakan komponen integral dari kebijakan sosial. Kebijakan-kebijakan tersebut selanjutnya harus diimplementasikan dalam kerangka sistem peradilan pidana. Dalam hal ini, sistem peradilan pidana berperan sebagai alat untuk mengatur dan mengendalikan kejahatan tertentu. Kemudian, peradilan pidana juga berfungsi sebagai pencegah kejahatan yang dilakukan oleh pelaku yang hendak terlibat dalam tindakan kejahatan (Afwa Hilman Hidayat dan Rani Apriani, 2023).

### **Alasan Tren Perjudian Secara *Online* Di Indonesia Tetap Terjadi Setelah Pemberlakuan Undang-Undang ITE Terbaru**

Penerapan hukuman secara maksimal dibuat agar orang yang melakukan tindakan pidana akan berpikir kembali jika akan melakukan tindakan pidana tersebut. Akan tetapi, perkembangan hukum pada zaman ini sangatlah mempengaruhi dalam perkembangan zaman yang dimana seseorang melakukan suatu pelanggaran bukan karena lemahnya pemerintah yang ada namun karena beberapa hukum yang tidak mengatur dan tidak dilakukannya perkembangan undang-undang itu sendiri dan juga tidak adanya sanksi yang tegas dalam peraturan perundang-undangan tersebut. Sanksi pidana pun tidak terletak pada suatu pidana yang diberikan apakah sudah maksimal atau belum, namun sanksi pidana terletak pada tujuan pembedaannya yaitu efektivitas hukuman yang diberikan itu sendiri, dimana agar masyarakat taat, dan tidak melakukan tindak pidana (Kevin Setiawan, 2019).

Di Indonesia sendiri, penggunaan hukum pidana sebagai sarana untuk menanggulangi kejahatan tampaknya tidak menjadi persoalan. Hal ini terlihat dari praktik perundang-undangan selama ini menunjukkan bahwa penggunaan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan atau politik hukum yang dianut Indonesia. Penggunaan hukum pidana dianggap wajar dan normal, seolah-olah eksistensinya tidak

lagi dipersoalkan. Penanggulangan kejahatan melibatkan penerapan sanksi pidana, sebuah metode yang telah ada sejak zaman dahulu, sepanjang sejarah peradaban manusia. Hingga saat ini, hukum pidana tetap menjadi alat utama dalam politik kriminal, terbukti dengan keberadaan sub bab “ketentuan pidana” dalam mayoritas produk perundang-undangan di Indonesia.

Berkaitan dengan hal tersebut, maraknya peredaran situs judi *online* yang menawarkan permainan-permainan dengan mudah diterima oleh masyarakat. Seperti yang kita ketahui bahwa perjudian merupakan aktivitas yang melibatkan pertarungan didalamnya dengan mempertaruhkan sejumlah uang untuk mendapatkan hasil sebanyak-banyaknya. Terdapat tiga unsur yang menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan itu termasuk perjudian, yaitu pertama adalah permainan atau perlombaan yang dilakukan hanya untuk mendapatkan kesenangan untuk mengisi waktu kosong, kedua adalah untung-untungan yang dimana dalam permainan atau lomba terdapat kemenangan yang didapatkan secara untung-untungan, dan ketiga adalah adanya taruhan, disini dalam permainan atau perlombaan terdapat taruhan yang berbentuk harta, seperti uang. Dimana setiap taruhan akan terjadi keuntungan atau kerugian yang didapatinya (Waney, 2016).

Maraknya peredaran judi *online* yang mudah dijumpai dengan menggunakan akses internet pada saat ini menimbulkan dampak yang sangat serius bagi kelangsungan kehidupan sosial bermasyarakat di Indonesia. Meskipun tidak dapat kita pungkiri sendiri bahwa fenomena perjudian sudah terjadi sejak lama, namun hanya beralih kepada metode yang “lebih mudah” dengan dilakukan secara *online*/daring.

Jika dilihat berdasarkan data yang ada, judi slot gacor merupakan salah satu permainan dengan peminat yang paling tinggi di Indonesia, dimana permainan slot dimainkan setidaknya hingga 72% jika dibandingkan dengan permainan yang lainnya yang terdapat di dalam situs judi. Menilik pada dampak yang diakibatkan oleh perjudian sendiri, perjudian merupakan salah satu perbuatan yang mengandung unsur-unsur kriminal di dalamnya, faktanya setiap permainan yang dimainkan akan selalu ada pihak yang menang dan pihak yang kalah. Fakta itulah yang nantinya akan membahayakan diri sendiri dan juga orang lain, apalagi apabila seseorang yang telah kecanduan atau ketergantungan untuk bermain judi, tidak menutup kemungkinan orang tersebut akan menaruhkan seluruh harta benda yang dimilikinya sebagai bahan taruhan hanya demi mengejar sebuah frasa “*maxwin*” atau “*jackpot*” yang terdapat dalam judi *online* (Indah Purwatiningsih, 2023).

Di dalam perjudian memang tidak dapat kita pungkiri bahwa siapa pun yang keluar sebagai pemenang akan merasakan kebahagiaan, ditambah dengan kemenangan yang diperoleh dengan jumlah yang tidak sedikit. Namun dibalik kebahagiaan tersebut, haruslah dapat melihat bagaimana dampak yang ditimbulkan apabila seseorang yang mengalami kekalahan dengan jumlah yang tidak sedikit pula bahkan hingga menghabiskan harta benda yang dimilikinya.

Fenomena ini kerap kita jumpai saat ini, banyak berita-berita yang menyiarkan sebab akibat dari judi *online* terhadap beberapa orang yang mengalaminya. Namun hal

ini tidak serta merta dapat menurunkan tren perjudian secara *online* secara signifikan, padahal seperti yang kita ketahui bahwa terkait dengan perjudian sendiri telah penulis uraikan pada bagian sebelumnya jika telah ada hukum positif atau kebijakan berupa peraturan perundang-undangan yang mengatur perbuatan perjudian dengan ancaman pidana (Indah Purwatiningsih, 2023).

Sebagai contoh, diakses berdasarkan website berita *ipol.id* dengan judul berita “Geger Dua Oknum Polisi Bobol Mobil Pengisian ATM di Padang Pariaman, Gondol Rp. 5.600.000.000,- (lima miliar enam ratus juta rupiah)”. Berdasarkan berita tersebut diketahui bahwa terdapat tiga orang pelaku perampokan mobil pengisian ATM di Padang Pariaman yang dua diantaranya merupakan oknum polisi. Dimana dalam perampokan tersebut diketahui bahwa dilakukan oleh para tersangka dikarenakan kecanduan judi *online* dan telah memiliki hutang yang sangat banyak (Iqbal, 2024).

Berdasarkan contoh kasus tersebut diketahui bahwa judi *online* dapat menjerat siapapun dan dari berbagai kalangan manapun tidak terkecuali oknum polisi yang diketahui oleh khalayak ramai sebagai aparat penegak hukum dan penegak keadilan.

Meskipun telah dilarang oleh hukum positif Indonesia, judi *online* masih tetap eksis dan masih banyak ditemukan di masyarakat. Apabila dilihat dari sudut pandang sosiologi hukum, deretan aturan pidana yang menjerat pelaku judi *online* ternyata belum efektif dalam menjadi alat kontrol sosial terhadap masyarakat (Anonim, 2023). Pengertian efektivitas hukum dapat diartikan sebagai suatu pengukuran terhadap nilai kemampuan suatu kaidah hukum dalam mencapai tujuannya sebagaimana yang ditentukan pada tujuan dibentuknya hukum tersebut. Keberhasilan suatu kaidah hukum dalam mencapai tujuannya dapat diukur dengan melihat bagaimana hukum itu berhasil mengatur perilaku masyarakat.

Berkaitan dengan efektivitas hukum terhadap judi *online*, setidaknya terdapat 4 (empat) faktor yang mempengaruhi atau merupakan alasan judi *online* masih tetap eksis di kalangan masyarakat di Indonesia, antara lain:

### **Faktor Kaidah Hukum**

Apabila dilihat dari kaidah hukumnya, undang-undang yang mengatur tentang perjudian maupun perjudian *online* yang tertuang di dalam KUHP lama maupun baru serta di dalam Undang-Undang ITE belum sepenuhnya berjalan secara efektif. Dari segi kepastian hukum, hukum perjudian dinilai masih kurang tegas karena terdapat ketidakpastian terhadap hukum yang berlaku. Dari segi kualifikasi sanksi hukum, sanksi hukum yang dapat dijatuhkan kepada pelanggarnya pada kedua dasar hukum tersebut masih terdapat perbedaan yang mendasar, dimana sanksi yang diatur pada KUHP bersifat alternatif, yaitu memberi ruang bagi pelakunya untuk memilih antara pidana penjara atau pidana denda. Sementara sanksi yang diatur pada UU ITE serta perubahannya bersifat kumulatif alternatif, yaitu membuat pelakunya dapat dikenakan pidana penjara saja, pidana denda saja, atau pidana penjara dan pidana denda secara bersamaan. Adanya perbedaan sifat sanksi dalam KUHP dan UU ITE beserta perubahannya memunculkan berbagai penafsiran. Sanksi dalam KUHP terlihat lebih

ringan daripada dalam UU ITE serta perubahannya walaupun pada intinya perbuatan yang menyimpang sama-sama merupakan tindakan perjudian.

### **Faktor Sarana Pendukung Penegakan Hukum**

Faktor ini membicarakan fasilitas yang tersedia untuk mendukung penegak hukum dalam mencapai tujuan hukum. Bagaimana pun, tindakan penegakkan hukum sulit berjalan lancar tanpa adanya sarana atau fasilitas yang memadai dalam bidang pencegahan dan pemberantasan tindakan kejahatan. Sarana pendukung ini meliputi sumber daya manusia yang berpendidikan dan ahli, alat yang memadai, dan dana yang cukup. Dalam kasus perjudian *online*, sarana yang memadai dapat berupa ahli forensik digital untuk mencari bukti adanya tindakan perjudian *online* dan alat teknologi yang canggih. Adanya sarana ini sangat membantu pemerintah dalam melaksanakan tugasnya dalam mengurangi kasus perjudian *online*. Sayangnya, sarana-sarana pendukung yang tersedia tampaknya masih kurang memadai. Buktinya, masih terdapat celah yang sangat mudah diakses oleh masyarakat dalam bermain judi *online*.

### **Faktor Masyarakat**

Faktor masyarakat merujuk pada partisipasi masyarakat dalam tindakan penegakan hukum. Bentuknya terletak pada tingkat kesadaran hukum dan kepatuhan masyarakat terhadap hukum yang berlaku. Adanya penegak hukum saja tidak cukup untuk memberantas fenomena yang menyimpang di masyarakat. Kesadaran hukum dari masyarakat terhadap suatu perbuatan menyimpang dan tidak melakukan hal tersebut akan memudahkan tercapainya tujuan hukum yang dikehendaki. Sanksi terhadap tindakan perjudian *online* sejauh ini tampaknya hanya dapat memengaruhi kepatuhan masyarakat. Tanpa adanya kesadaran, masyarakat akan sulit mematuhi larangan perjudian. Untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat, penegak hukum dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada masyarakat mengenai fenomena menyimpang tertentu, baik dilakukan secara *online* maupun konvensional.

### **Faktor Kebudayaan**

Faktor kebudayaan mencerminkan nilai-nilai sosial yang berlaku di suatu masyarakat. Nilai ini dapat menunjukkan perbuatan mana yang baik dan mana yang buruk. Faktor kebudayaan ini akan selalu berkaitan dengan faktor masyarakat. Sebab, budaya muncul dari dan dilaksanakan juga oleh masyarakat. Agar hukum bisa efektif, nilai-nilai ini perlu selaras dengan hukum yang berlaku. Tindakan perjudian *online* merupakan tindakan yang tidak dibenarkan menurut masyarakat. Adanya ketidakpastian hukum yang telah dijelaskan sebelumnya juga menunjukkan bahwa ternyata nilai-nilai sosial masyarakat juga belum sepenuhnya tercermin dalam peraturan perundang-undangan Indonesia. Sehingga, walaupun ada peraturan mengenai tindakan perjudian *online*, sikap masyarakat untuk mematuhi peraturan tersebut belum menjadi suatu budaya. Karena masih terdapat faktor-faktor lain yang belum seluruhnya selaras dengan nilai-nilai sosial yang dianut masyarakat.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, dapat dianalisis bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tren perjudian secara *online* masih marak terjadi di Indonesia meskipun telah ada hukum yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian tersebut. Jika ditarik benang merah faktor utama yang masih menyebabkan peningkatan terhadap perjudian secara *online* di Indonesia adalah faktor dari kaidah hukum serta aparat penegak hukum itu sendiri, dimana seperti yang kita ketahui bahwa kaidah hukum merupakan suatu aturan yang menjadi alat sebagai kontrol sosial terhadap masyarakat. Jika aturan saja masih memiliki multi tafsir bagaimana masyarakat akan patuh terhadap aturan yang berlaku tersebut, di samping itu sosialisasi terhadap peraturan perundang-undangan masih belum berjalan secara efektif, dimana hal ini dapat mengakibatkan masyarakat menganggap bahwa perjudian masih sah-sah saja apalagi jika dikaitkan dengan faktor kebudayaan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaturan terhadap judi online saat ini di Indonesia telah diatur di dalam KUHP lama yang tertuang pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis, KUHP baru yang tertuang pada Pasal 426 dan Pasal 427, serta tertuang di dalam Undang-Undang ITE pada Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2), dimana Undang-Undang ITE merupakan undang-undang yang mengkhusus mengatur mengenai tindak pidana judi online sesuai dengan asas “lex specialis derogate legi generalis” yang memiliki arti bahwa hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*). Alasan tren perjudian secara online masih tetap eksis meskipun telah diberlakukannya Undang-Undang ITE, pada dasarnya tren perjudian online masih tetap berlaku didasari pada 4 faktor, antara lain: faktor kaidah hukum, faktor sarana prasarana, faktor masyarakat dan faktor kebudayaan. Dimana faktor utama yang masih menyebabkan peningkatan terhadap perjudian secara online di Indonesia adalah faktor dari kaidah hukum serta aparat penegak hukum itu sendiri yang kurang spesifik dan tegas dalam penegakan hukum.

Perlunya pengkajian ulang terkait dengan kaidah-kaidah hukum yang mengatur mengenai judi online, masih terdapat beberapa perbedaan atau bias penafsiran yang menyebabkan ketidaksielarasan terhadap penegakan hukum terhadap judi online. Langkah-langkah pencegahan sejak dini bagi masyarakat sangat perlu dilakukan oleh pemerintah dengan melakukan sosialisasi akan bahaya judi online serta sosialisasi terhadap aturan-aturan yang telah berlaku sebagai kontrol sosial terhadap masyarakat, hal ini guna dapat menurunkan jumlah kasus masyarakat yang terjerat akan bahaya dari judi online.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Ahdiat. (2024). *Jumlah Peminat Permainan Judi Online*. Databoks.Katadata.Co.Id.  
Afwa Hilman Hidayat dan Rani Apriani. (2023). *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Ilmu Kriminolog*. 5(2), 23–29.  
Amar, L. (2017). *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana*

- Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*. CV. Mandar Maju.
- Amirul, A. (2024). *Penegakan Hukum Terhadap Pemilik Akun Media Sosial Yang Mempromosikan Situs Judi Online Pasal 27 Ayat (1) Jo Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Polres Ciamis*. Fakultas Hukum.
- Anonim. (2023). *Mengapa judi 'online' masih marak meskipun sudah ada aturan pidananya?* Theconversation.Com.
- Ebu, C. P., Handayati, N., & Soekorini, N. (2024). The Responsibility Of Online Gaming Sites By Influencer On The Instagram Platform In Terms Of The Ite Law. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 5128–5140.
- Hakim, L. (2019). *Penerapan konsep pemaafan hakim (rechterlijk pardon) dalam sistem perdailan pidana di Indonesia: optimalisasi teori dualistis di dalam sistem pemidanaan*. Graha Ilmu.
- Hakim, L. (2020). *Penerapan Dan Implementasi "Tujuan Pidana" Dalam Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (RKUHP) Dan Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (RKUHP)*. Deepublish.
- Indah Purwatiningsih. (2023). *Implementasi Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online*. Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang.
- Iqbal. (2024). *Geger Dua Oknum Polisi Bobol Mobil Pengisian ATM di Padang Pariaman, Gondol Rp5,6 Miliar*. Ipol.Id.
- Kevin Setiawan, et al. (2019). Analisis Penerapan Penjatuhan Sanksi Tindakan Kebiri Kimia Terhadap Pelaku Kejahatan Seksual Anak Ditinjau Dari Sudut Hak Asasi Manusia Pelaku dan Korban. *Jurnal Hukum Adigama Stats* 2, 2(1), 1–23.
- Mamudji, S. S. dan S. (2012). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Raja Grafindo Persada.
- Nurul Qomar. (2010). *Hukum Itu Ada Tapi Harus Ditemukan*. Pustaka Refleksi.
- PPATK. (2024). *Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. Ppatk.Go.Id.
- Thoir, I., & Haweru, I. R. (2023). Dampak Globalisasi Terhadap Perubahan Hukum Di Indonesia. *Jurnal Renvoi: Jurnal Hukum Dan Syariah*, 1(1), 45–57.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* (Issue 190185).
- Wahyudi, R., & Sulchan, A. (2023). Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Yang Di Lakukan Oleh Anak (Studi Studi Kasus Polrestabes Semarang). *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 605–618.
- Waney, G. (2016). Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP). *Lex Crimen*, 5(3), 32–33.

---

**Copyright holder:**

Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, Sugeng Riyadi (2024)

**First publication right:**

[Syntax Idea](#)

**This article is licensed under:**

