

**ANALISIS UPAYA PREVENTIF DALAM KUHP TERHADAP
PERTUMBUHAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA**
*ANALYSIS OF PREVENTIVE MEASURES IN THE INDONESIAN
CRIMINAL CODE (KUHP) AGAINST THE GROWTH OF ONLINE
GAMBLING CRIMES IN INDONESIA*

Agustina Rahayu Husein

Universitas Negeri Islam Palangka Raya

Korespondensi Penulis :

Citation Structure Recommendation :

Husein, Agustina Rahayu. *Analisis Upaya Preventif dalam KUHP terhadap Pertumbuhan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.7 (2026).

ABSTRAK

Pertumbuhan teknologi informasi mendorong meningkatnya kejahatan judi online di Indonesia, ditandai tingginya transaksi keuangan dan jumlah pengguna, serta menimbulkan dampak sosial, ekonomi dan hukum yang serius. Penelitian ini bertujuan menganalisis upaya pencegahan aparat penegak hukum terhadap judi online dan kendala penerapan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Tahun 2023 dalam upaya tersebut. Penelitian menggunakan metode empiris dengan pendekatan yuridis sosiologis. Hasil penelitian menunjukkan upaya pencegahan belum optimal, sedangkan KUHP Tahun 2023 masih berorientasi represif dan belum mengatur mekanisme pencegahan judi online secara memadai, sehingga diperlukan penguatan regulasi preventif dan sinergi antarlembaga. Temuan ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan hukum pidana yang lebih efektif untuk mencegah dan menanggulangi praktik judi online di Indonesia.

Kata Kunci: Judi Online, Kebijakan Hukum Pidana, KUHP, Tindak Pidana, Upaya Preventif

ABSTRACT

The rapid growth of information technology has contributed to the increasing prevalence of online gambling crimes in Indonesia, as evidenced by the high volume of financial transactions and the growing number of users, resulting in significant social, economic and legal consequences. This study aims to analyze the preventive measures undertaken by law enforcement agencies to combat online gambling and to examine the challenges in implementing the 2023 Indonesian Criminal Code (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana/KUHP) in supporting these preventive efforts. The research employs an empirical method with a socio-legal (juridical-sociological) approach. The findings indicate that existing preventive measures have not been implemented optimally. Furthermore, the 2023 Criminal Code remains predominantly repressive in nature and does not adequately regulate

preventive mechanisms for addressing online gambling. Therefore, strengthening preventive legal regulations and enhancing inter-agency coordination are necessary to improve the effectiveness of online gambling prevention. These findings are expected to serve as a consideration in formulating more effective criminal law policies to prevent and tackle online gambling practices in Indonesia.

Keywords: Criminal Code, Criminal Law Policy, Criminal Offense, Online Gambling, Preventive Measures

A. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi telah membawa peradaban umat manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi menghadirkan berbagai fasilitas dalam berbagai aktivitas manusia, mulai dari komunikasi, perdagangan, Pendidikan, sampai kepada kesenangan dalam bentuk hiburan. Namun kemudian, kemajuan teknologi juga memunculkan berbagai bentuk tindak pidana baru berbasis digital, salah satunya perjudian online.

Pada kondisi ideal, perkembangan teknologi informasi seharusnya dimanfaatkan untuk mendukung pembangunan nasional, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta menciptakan ruang digital yang aman dan produktif. Sistem hukum pidana nasional diharapkan mampu memberikan perlindungan kepada masyarakat dari berbagai bentuk kejahatan digital, termasuk perjudian online, melalui regulasi yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, keberadaan hukum pidana diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana represif melalui pemberian sanksi, tetapi juga sebagai instrumen preventif yang mampu mencegah masyarakat terlibat dalam aktivitas perjudian online.

Perjudian online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dan jaringan internet dengan menggunakan uang atau benda berharga sebagai taruhan. Praktik perjudian online saat ini semakin pesat perkembangannya karena adanya kemudahan dalam mengakses, dapat dilakukan kapan saja serta memanfaatkan berbagai platform digital dan system pembayaran elektronik (Arisetyanto 2023). Kondisi ini menjadikan perjudian online sebagai ancaman serius bagi stabilitas sosial khususnya pada ekonomi Masyarakat.

Fakta empiris menunjukkan bahwa pertumbuhan judi online di Indonesia terus mengalami peningkatan meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya penanggulangan melalui pemblokiran situs, pemutusan atas akses konten,

serta penegakan hukum terhadap pelaku dan penyelenggara. Tingginya nilai transaksi perjudian online menunjukkan bahwa pendekatan represif semata belum mampu menekan laju pertumbuhan praktik perjudian digital. Kondisi tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana efektivitas pengaturan dalam KUHP Tahun 2023 sebagai instrumen pencegahan terhadap perkembangan tindak pidana judi online di Indonesia.

Berdasarkan data PPATK menunjukkan bahwa transaksi judi online pada tahun 2023 mencapai Rp. 327 triliun dan pada kuartal pertama tahun 2024 telah mencapai Rp. 100 triliun. (Panrb, 2024) Pada tahun 2024 perputaran dana judi online berkisar Rp. 283 triliun. Dari data tersebut menunjukkan bahwa perjudian online mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di Indonesia. (PERBANAS 2024)

Secara teoretis, teori kebijakan kriminal (criminal policy) yang dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief menjelaskan bahwa penanggulangan kejahatan harus dilakukan melalui pendekatan penal dan non-penal secara terpadu. Pendekatan penal diwujudkan melalui pengaturan norma hukum pidana dan penerapan sanksi, sedangkan pendekatan non-penal dilakukan melalui edukasi, pengawasan, peningkatan kesejahteraan masyarakat, serta penguatan budaya hukum. Dengan demikian, keberhasilan pencegahan perjudian online tidak hanya bergantung pada ancaman pidana, tetapi juga pada kemampuan hukum dalam membentuk kesadaran hukum masyarakat.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji tindak pidana perjudian online dari berbagai perspektif. Penelitian Afrinda (2023) membahas urgensi pembentukan regulasi khusus terhadap perjudian online sebagai penyakit sosial baru di masyarakat. Selanjutnya, Arisetyanto (2023) mengkaji upaya penegakan hukum oleh kepolisian dalam memberantas tindak pidana judi online. Penelitian Fadhil (2024) berfokus pada penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online melalui pendekatan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, Amin, Harun dan Urfan (2025) menganalisis aspek yuridis penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas perjudian online, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek penegakan hukum represif,

penerapan sanksi pidana, maupun efektivitas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian yang secara khusus mengkaji upaya preventif dalam perspektif KUHP Tahun 2023 terhadap pertumbuhan tindak pidana judi online masih relatif terbatas.

Research gap tersebut muncul karena adanya kesenjangan yang signifikan antara ketentuan *de jure* dan realitas *de facto* di lapangan. Secara *de jure*, KUHP Tahun 2023 (UU Nomor 1 Tahun 2023) telah mengatur tindak pidana perjudian secara lebih komprehensif melalui Pasal 426 yang mengancam pidana penjara paling lama 9 tahun atau denda kategori VI (maksimal Rp2 miliar) bagi penyelenggara, bandar, operator, atau pihak yang menjadikan perjudian sebagai sumber penghidupan, serta Pasal 427 yang mengatur pidana penjara paling lama 3 tahun atau denda kategori III (maksimal Rp50 juta) bagi pemain/participan. Ketentuan ini dilengkapi dengan pendekatan *lex specialis* dalam UU ITE (Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 1 Tahun 2024) yang melarang pendistribusian, transmisi, atau penyediaan akses konten elektronik bermuatan perjudian dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

Namun pada faktanya penerapan regulasi tersebut masih menghadapi berbagai kendala, antara lain: (1) keterbatasan yurisdiksi terhadap platform dan server yang beroperasi dari luar negeri; (2) disparitas putusan pengadilan yang masih banyak menggunakan KUHP lama (Pasal 303); (3) kurangnya koordinasi antarlembaga (Polri, Kominfo, PPATK); serta (4) efektivitas pemblokiran situs yang rendah karena mudah digantikan dengan domain baru. Kondisi ini menyebabkan pendekatan represif belum mampu menekan pertumbuhan judi online secara signifikan, sehingga fungsi preventif KUHP 2023 sebagai instrumen kebijakan hukum pidana belum optimal diimplementasikan.

Dengan demikian, diperlukan kajian mendalam yang tidak hanya normatif, tetapi juga empiris untuk menganalisis fungsi preventif KUHP Tahun 2023 dalam mencegah pertumbuhan perjudian online di era digital.

Perjudian dapat memberikan dampak negatif terhadap pembangunan nasional, baik dari sisi ekonomi maupun moral spiritual Masyarakat (Simandjuntak 1980). Aktivitas perjudian cenderung menumbuhkan sikap ketergantungan,

mengurangi produktivitas, serta membentuk pola hidup yang kurang konstruktif. Padahal, kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada sumber daya manusia yang memiliki etos kerja tinggi, disiplin dan pola pikir yang positif. Untuk mewujudkan masyarakat yang adil, makmur dan sejahtera, diperlukan lingkungan yang kondusif, termasuk adanya kepastian dan penegakan hukum yang baik. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, Pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai kebijakan sosial melalui program perlindungan dan kesejahteraan sosial guna memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Terdapat beberapa faktor pendorong seseorang melakukan judi online. Pertama, keinginan untuk merasakan sensasi dan kesenangan merupakan factor paling utama. Banyak yang merasa terpacu sebab iming-iming hadiah besar yang didapatkan hal ini memunculkan adrenalin para pemain judi online. Selain itu akses judi online yang saat ini yang ditawarkan dengan kemudahan akses dan praktis yang dapat digunakan langsung menggunakan ponsel membuat Masyarakat mudah untuk terlibat kedalam permainan tersebut. Factor terakhir yang juga menjadikan judi online bertumbuh pesat adanya factor sosial, melalui pengaruh teman atau tawaran iklan disosial media dapat menjadi pendorong seseorang mencoba melakukan baik itu terhindar dari cemooh atau bully orang sekitar maupun terlihat modern mengikuti tren (Sepryanida, Rosyadi and Parama 2024). Selanjutnya, Factor paling krusial yang terjadi dibanyak kasus yaitu adanya himpitan ekonomi finansial atau kebutuhan hidup yang hari ini semakin meningkat membuat banyak Masyarakat akhirnya melakukan permainan ini untuk sekedar menyambung hidup dengan mudah dan instan tanpa mempertimbangkan factor resiko kedepan.

Perjudian merupakan suatu perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan dapat mengakibatkan pelakunya dikenai sanksi pidana. Aktivitas perjudian mencakup berbagai jenis permainan yang dijadikan sarana untuk mempertaruhkan sesuatu yang bernilai. Pada perjudian online, proses taruhan dilakukan melalui media internet dengan menggunakan sejumlah uang sebagai taruhan, yang nominalnya bervariasi sesuai pilihan pemain dan ketentuan permainan yang tersedia (Situs, Online and Putra 2024). Munculnya perjudian online merupakan salah satu konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Meskipun memanfaatkan kemajuan dari teknologi digital,

praktik perjudian melalui internet tetap dikategorikan sebagai tindakan yang melanggar hukum dan dilarang oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pesatnya perkembangan platform judi online yang didukung oleh kemudahan akses teknologi informasi telah meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas perjudian online. Adanya harapan untuk memperoleh keuntungan finansial secara instan menjadikan judi online sebagai media untuk menguji keberuntungan. Persepsi mengenai peluang mendapatkan kekayaan dengan cepat menjadi salah satu faktor utama yang mendorong tingginya minat masyarakat terhadap praktik judi online (Afrinda 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya judi online sebagai salah satu fenomena yang mengalami pertumbuhan sangat pesat. Fenomena ini menimbulkan berbagai konsekuensi hukum yang signifikan, terutama dalam bidang hukum pidana (At, A and Heru 2019). Jika sebelumnya aktivitas perjudian diatur dalam kerangka hukum pidana konvensional, kini praktik tersebut bertransformasi ke dalam bentuk digital yang memungkinkan masyarakat mengakses dan berpartisipasi tanpa dibatasi oleh wilayah geografis maupun waktu. Di Indonesia, segala bentuk perjudian pada dasarnya dikategorikan sebagai perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta berbagai peraturan perundang-undangan lainnya. Namun, keberadaan judi online menghadirkan tantangan tersendiri dalam penegakan hukum karena banyak platform perjudian beroperasi dari luar yurisdiksi Indonesia (Hermansyah et al., 2023), sehingga menimbulkan kerumitan dalam proses penerapan dan penegakan hukum terhadap pelaku maupun penyelenggaranya. Fenomena ini menunjukkan bahwa kejahatan terus berkembang seiring dengan adanya kemajuan teknologi sehingga menimbulkan tantangan baru bagi sistem penegakan hukum di Indonesia (Abdillah and Risnandar 2026).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua pokok permasalahan:

1. Bagaimana pengaturan tindak pidana judi online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Tahun 2023 dan peraturan perundang-undangan terkait di Indonesia?
2. Bagaimana implementasi upaya preventif dalam KUHP Tahun 2023 terhadap perkembangan tindak pidana judi online di Indonesia?

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan tindak pidana perjudian online dalam KUHP Tahun 2023 serta mengkaji upaya preventif yang terkandung dalam KUHP Tahun 2023 terhadap pertumbuhan tindak pidana judi online di Indonesia.

penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap fungsi preventif KUHP Tahun 2023 dalam menghadapi perkembangan perjudian online di era digital. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada aspek penindakan dan penegakan hukum, penelitian ini menempatkan KUHP Tahun 2023 sebagai instrumen kebijakan kriminal yang tidak hanya berfungsi represif, tetapi juga memiliki dimensi preventif melalui penguatan ancaman pidana, perluasan pertanggungjawaban pidana, dukungan terhadap penegakan hukum digital, serta penguatan kesadaran hukum masyarakat dalam mencegah berkembangnya praktik perjudian online di Indonesia.

Pemerintah Indonesia telah berupaya melakukan berbagai Langkah penanganan, baik melalui pemblokiran situs, pemberhentian akses konten, pemblokiran rekening, hingga penguatan regulasi pidana. Dalam hal ini KUHP hadir sebagai salah satu instrument hukum yang sangat penting dalam memberikan dasar pengaturan dan Upaya preventif terhadap Tindakan perjudian online.

B. PEMBAHASAN

1. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP Tahun 2023

Indonesia merupakan negara yang berlandaskan hukum sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI 1945) yang menjadi dasar pengaturan berbagai aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Slot, Alkarni and Taun 2023). Penegasan tersebut tercermin dalam Penjelasan UUD NRI 1945 yang menyatakan bahwa “Negara Republik Indonesia berdasarkan atas hukum (*rechtsstaat*), bukan berdasarkan atas kekuasaan semata (*machstaat*)”. Dengan demikian, hukum memegang peranan yang sangat penting sebagai pedoman dan pengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan sosial serta dalam interaksinya dengan sesama anggota masyarakat.

Sebagai instrumen pengatur kehidupan sosial, hukum berfungsi untuk menyelaraskan dan mengoordinasikan berbagai kepentingan yang terdapat dalam masyarakat agar tercipta keteraturan dan keseimbangan. Fungsi tersebut diwujudkan melalui mekanisme perlindungan dan pembatasan terhadap kepentingan setiap individu. Akan tetapi, keberadaan berbagai peraturan perundang-undangan belum sepenuhnya mampu menghilangkan praktik kejahatan. Salah satu tindak pidana yang masih marak terjadi dan menjadi perhatian serius pada saat ini adalah perjudian, yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat.

Perjudian merupakan salah satu fenomena perilaku sosial yang telah ada sejak masa peradaban kuno dan terus berkembang serta diwariskan dalam kehidupan masyarakat dari generasi ke generasi (Lakoro, Badu and Achir 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi diartikan sebagai suatu permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan, seperti taruhan dalam permainan dadu dan sejenisnya. Pada tahap awal perkembangannya, praktik perjudian umumnya dilakukan secara konvensional, yaitu melalui interaksi langsung antar-pelaku, dengan menggunakan taruhan fisik dan berbagai jenis permainan sederhana sebagai medianya.

Perjudian merupakan suatu perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan dapat menimbulkan konsekuensi pidana bagi para pelakunya. Aktivitas perjudian mencakup berbagai jenis permainan yang dijadikan sarana untuk mempertaruhkan sejumlah nilai tertentu. Dalam perjudian online, proses taruhan dilakukan melalui media internet dengan menggunakan sejumlah uang sesuai pilihan nominal taruhan yang tersedia bagi para pemain. Keberadaan perjudian online merupakan salah satu konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Meskipun memanfaatkan kemajuan teknologi, praktik tersebut tetap dikategorikan sebagai perbuatan yang melanggar hukum dan dilarang oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Berdasarkan hasil data kepolisian Negara Republik Indonesia pada tahun 2023 tercatat adanya perkara perjudian online lebih dari 4.000 perkara dengan jumlah nominal transaksi mencapai triliunan rupiah. Salah satu kasus yang paling mencuat yang berhasil ditangani Adalah jaringan perjudian online “303” yang melibatkan ratusan situs beserta berbagai pihak yang terlibat dalam operasi lintas negara. Sedangkan daerah atau kota peringkat pertama judi online berada di provinsi Jawa Barat dengan jumlah pelaku mencapai 535.644 orang dengan nilai transaksi Rp. 3,8 triliun, selanjutnya diikuti daerah Jakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Fakta ini menunjukkan bahwa adanya praktik perjudian telah mengalami pergeseran menjadi bentuk kejahatan yang terorganisasi yang memanfaatkan teknologi digital, sehingga hal ini menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang signifikan bagi Masyarakat Indonesia (Nasution and Feriza 2025).

Praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia masih menunjukkan adanya disparitas dalam penerapan norma hukum. Beberapa putusan menggunakan ketentuan Pasal 303 KUHP Lama sebagai dasar pemidanaan, sedangkan putusan lainnya mengacu pada Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Keberagaman dasar hukum tersebut mencerminkan belum terwujudnya regulasi yang secara khusus dan komprehensif mengatur perjudian online dalam kerangka hukum pidana nasional (Jhonathan 2025). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2) berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Pasal ini mengatur larangan bagi setiap orang untuk menyebarkan, mengirimkan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui media elektronik. Sedangkan Pasal 45 ayat (2) menyatakan: "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 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)."

Secara normatif, unsur-unsur tindak pidana dalam Pasal 27 ayat (2) meliputi:

1. Setiap Orang, yaitu setiap subjek hukum, baik warga negara Indonesia maupun orang asing yang melakukan perbuatan hukum dalam wilayah yurisdiksi Indonesia sesuai ketentuan UU ITE.
2. Dengan sengaja, menunjukkan adanya unsur kesengajaan (*dolus*), yakni pelaku mengetahui dan menghendaki perbuatannya untuk menyebarkan konten perjudian.
3. Tanpa hak, berarti pelaku tidak memiliki kewenangan atau dasar hukum untuk melakukan distribusi atau penyebaran informasi bermuatan perjudian.
4. Mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, yaitu segala bentuk tindakan menyebarkan, mengirimkan, mengunggah, membagikan tautan (*link*), menyediakan server, ataupun memberikan akses kepada masyarakat terhadap konten perjudian.
5. Memiliki muatan perjudian, yakni informasi elektronik yang mempromosikan, menawarkan, memfasilitasi, atau menyediakan sarana perjudian secara daring.

Ketentuan pidana dalam Pasal 45 ayat (2) berfungsi sebagai ketentuan sanksi terhadap pelanggaran Pasal 27 ayat (2). Hubungan kedua pasal tersebut bersifat *juncto*, artinya Pasal 27 ayat (2) memuat larangan, sedangkan Pasal 45 ayat (2) menetapkan ancaman pidana bagi pelanggarnya.

Dari perspektif kebijakan hukum pidana (*penal policy*), ketentuan ini menunjukkan bahwa negara mengadopsi pendekatan represif terhadap penyelenggara maupun pihak yang menyebarluaskan konten perjudian melalui media elektronik. Fokus pengaturannya bukan hanya pada pelaku perjudian, tetapi juga terhadap pihak yang berperan sebagai fasilitator digital,

seperti penyedia situs, pengelola akun media sosial, maupun pihak yang mendistribusikan tautan atau promosi perjudian. Fenomena promosi judi online oleh influencer, baik melalui konten siaran langsung (live streaming) maupun unggahan biasa di media sosial, turut memperluas jangkauan perjudian daring kepada khalayak yang lebih luas, sehingga influencer yang terbukti dengan sengaja mempromosikan situs judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai pihak yang turut memfasilitasi tindak pidana perjudian (Khalid, I. A. danil, E., & Elvandari 2025). Selain itu, praktik penggunaan akun palsu oleh oknum yang mengatasnamakan selebgram untuk mempromosikan situs judi online menimbulkan kesulitan tersendiri dalam proses pembuktian, sehingga diperlukan penelusuran digital forensik guna memastikan pihak yang sesungguhnya bertanggung jawab atas promosi tersebut (Refalia, S., & Prasetyo 2024). Kajian lain juga menunjukkan bahwa influencer yang menerima endorse untuk mempromosikan situs judi online dapat dikenai pertanggungjawaban pidana sepanjang terbukti mengetahui sifat ilegal dari layanan yang dipromosikannya, mengingat perbuatan tersebut turut mendorong meluasnya kejahatan siber berbasis perjudian di Indonesia (Ridwanyah et al. 2025).

Namun demikian, penerapan pasal ini masih menghadapi beberapa kendala. Pertama, perkembangan teknologi informasi memungkinkan situs perjudian menggunakan server di luar negeri sehingga menyulitkan proses penegakan hukum dan pembuktian. Kedua, penggunaan identitas anonim, jaringan virtual (*VPN*) dan sistem pembayaran digital yang kompleks menyebabkan aparat penegak hukum mengalami hambatan dalam mengidentifikasi pelaku. Ketiga, sifat lintas batas (*cross-border crime*) dari perjudian online menuntut adanya kerja sama internasional dalam proses penyidikan dan penindakan. Studi komparatif hukum perjudian pada beberapa negara, seperti Thailand yang memiliki karakteristik sosial budaya berbeda dengan Indonesia, menunjukkan bahwa pendekatan regulasi yang lebih adaptif terhadap konteks sosial-budaya setempat dapat memberikan gambaran alternatif kebijakan dalam merumuskan pengaturan perjudian online yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik masyarakat Indonesia (Rahayu, A. E. 2025).

Selain itu, ketentuan ini perlu diintegrasikan dengan pengaturan dalam KUHP (UU Nomor 1 Tahun 2023) yang mengatur tindak pidana perjudian secara umum. Dalam praktiknya berlaku asas *lex specialis derogat legi generali*, sehingga terhadap tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, penerapan UU ITE lebih tepat karena secara khusus mengatur penggunaan sistem elektronik sebagai sarana melakukan kejahatan.

Dengan demikian, Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE memiliki fungsi strategis sebagai instrumen hukum pidana dalam menanggulangi perjudian online di Indonesia. Ketentuan tersebut tidak hanya memberikan dasar pemidanaan terhadap penyelenggara dan penyebar konten perjudian digital, tetapi juga memperkuat kebijakan pemerintah dalam menciptakan ruang digital yang aman, tertib dan bebas dari praktik perjudian berbasis teknologi informasi. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada sinergi antara penegakan hukum, pemblokiran akses oleh pemerintah, kerja sama lintas negara, serta peningkatan literasi digital masyarakat untuk mencegah berkembangnya perjudian online.

Berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam KUHP lama, Pasal 303 dan Pasal 303 bis merupakan landasan hukum utama dalam penanggulangan tindak pidana perjudian. Pasal 303 KUHP lama mengatur bahwa setiap orang yang tanpa memperoleh izin menyelenggarakan, menawarkan, atau memberikan kesempatan untuk melakukan permainan judi, maupun menjadikan kegiatan tersebut sebagai sumber penghidupan, dapat dikenakan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda. Adapun Pasal 303 bis mengatur bahwa pihak yang turut bermain judi juga dapat dikenai sanksi pidana, meskipun ancaman hukumannya lebih ringan dibandingkan dengan pelaku yang menyelenggarakan atau memfasilitasi perjudian.

Ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan hal sebagai berikut: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Kemudian, ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi: Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Menurut R. Soesilo dalam bukunya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal, orang yang mengadakan main judi dihukum menurut Pasal 303 KUHP (Soesilo 1991), sementara orang-orang yang ikut pada permainan itu dikenakan hukuman menurut Pasal 303 bis KUHP.

Pengaturan KUHP lama pada tindak pidana perjudian tidak mengatur secara lebih spesifik mengenai tindak pidana perjudian online, tetapi dalam hal ini mengatur bagi yang menawarkan atau turut serta menjadi bagian dari sebuah Perusahaan judi tersebut. Dapat dipahami bahwa pengaturan atau kebijakan perjudian ini lebih diperuntukkan untuk orang menjadikan judi sebagai ladang usaha tidak lebih menekankan kepada orang yang turut ikut pada permainan tersebut.

Mengutip pandangan R. Soesilo pada pengaturan KUHP lama orang yang ikut serta pada permainan tersebut diatur dalam ketentuan hukum menurut Pasal 303 bis KUHP yang menjelaskan barangsiapa ikut serta permainan judi maka hukuman yang dijatuhkan berupa hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda sebanyak sepuluh juta rupiah.

Selanjutnya, dengan pertumbuhan dan perkembangan zaman pengaturan pidana yang termuat dalam KUHP lama milik Belanda digantikan dengan KUHP Tahun 2023 yang diharapkan dapat membantu pengaturan tindak pidana menjadi lebih menyeluruh dan relevan untuk diterapkan pada pertumbuhan tindak pidana yang semakin pesat. Namun dalam praktiknya pengaturan KUHP lama tidak sepenuhnya benar-benar digantikan.

Sebagai bagian dari reformasi hukum pidana nasional, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP mengatur tindak pidana perjudian secara lebih komprehensif melalui Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 berfokus pada penindakan terhadap pihak-pihak yang berperan sebagai penyelenggara, bandar, operator, maupun individu yang memperoleh manfaat ekonomi dari kegiatan perjudian yang tidak sah, dengan ancaman sanksi pidana yang relatif berat. Di sisi lain, Pasal 427 mengatur mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pemain atau pengguna sarana perjudian ilegal dengan ancaman pidana yang lebih ringan. Pengaturan tersebut mencerminkan adanya perbedaan perlakuan hukum berdasarkan tingkat keterlibatan dan peran masing-masing pihak dalam tindak pidana perjudian.

Konsep *dual liability* diwujudkan dengan pengaturan pidana yang menjangkau baik aspek penawaran maupun permintaan dalam aktivitas perjudian. Selain itu, rumusan norma berupa “menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum” yang tidak membatasi penggunaan media tertentu menunjukkan adanya kehendak legislator untuk mengakomodasi berbagai bentuk perjudian, termasuk perjudian yang memanfaatkan teknologi dan media digital (Syariah 2026).

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, praktik perjudian mengalami transformasi dari aktivitas yang dilakukan secara konvensional di ruang terbuka menjadi kegiatan yang memanfaatkan platform digital. Perubahan tersebut menghadirkan tantangan baru bagi aparat penegak hukum dalam mengidentifikasi dan menindak pelaku perjudian di tengah masyarakat. Kondisi ini kemudian melatarbelakangi lahirnya pengaturan yang lebih spesifik melalui Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada pokoknya, ketentuan tersebut melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, maupun menyediakan akses terhadap informasi atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian (Fadhil 2024). Ketentuan tersebut berfungsi menutupi kekosongan hukum dalam penindakan praktik perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet. Hal ini karena perjudian online tidak hanya melibatkan pelaku yang secara langsung bermain judi, tetapi juga berbagai pihak yang berperan dalam penyelenggaraannya, seperti administrator, bandar, promotor, kreator konten, serta penyedia layanan pembayaran digital. Pihak yang berperan sebagai admin dalam pengelolaan situs maupun akun judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sepanjang terbukti memiliki kesengajaan dan peran aktif dalam menjalankan operasional perjudian tersebut, sebagaimana kesalahan (*mens rea*) tetap menjadi syarat utama dalam menentukan pertanggungjawaban pidana meskipun pelaku hanya berperan sebagai pengelola teknis (R.G and Prasetyo 2024). Dengan demikian, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dipahami sebagai aturan yang bersifat *lex specialis* dalam menangani tindak pidana yang dilakukan melalui sarana elektronik, termasuk kejahatan perjudian online (Amin, Harun and Urfan 2025).

Selanjutnya, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian telah diperbarui dalam KUHP yang baru, yaitu melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Ketentuan tersebut tercantum dalam Pasal 426 dan Pasal 427 yang mengatur secara lebih rinci mengenai perbuatan perjudian beserta sanksi pidananya. Berdasarkan Pasal 426, setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau menyediakan kesempatan untuk berjudi, menjadikan perjudian sebagai sumber penghidupan, maupun terlibat dalam penyelenggaraan usaha perjudian, dapat dikenakan pidana penjara paling lama sembilan tahun atau pidana denda kategori VI dengan nilai maksimal Rp2 miliar. Selain itu, apabila tindak pidana tersebut dilakukan dalam rangka menjalankan suatu profesi, pelaku dapat dikenai pidana tambahan berupa pencabutan hak untuk menjalankan profesi tertentu sebagaimana diatur dalam Pasal 86 huruf f Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023.

Sementara itu, Pasal 427 mengatur mengenai pihak yang memanfaatkan atau ikut bermain dalam kegiatan perjudian yang diselenggarakan tanpa izin. Terhadap pelaku tersebut dapat dijatuhkan pidana penjara paling lama tiga tahun atau pidana denda kategori III dengan jumlah maksimal Rp50 juta (Husain 2024). Pengaturan ini menunjukkan adanya pembedaan yang tegas antara pelaku yang berperan sebagai penyelenggara perjudian dan mereka yang hanya bertindak sebagai peserta atau pemain. Dengan demikian, KUHP baru menghadirkan pengaturan yang lebih terstruktur dalam menentukan jenis perbuatan, tingkat kesalahan, serta pertanggungjawaban pidana yang dikenakan kepada masing-masing pihak yang terlibat dalam tindak pidana perjudian.

6. Upaya Preventif KUHP Tahun 2023 terhadap Pertumbuhan Judi Online

Upaya preventif merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan tujuan mencegah munculnya peristiwa atau kondisi yang tidak diharapkan. Tindakan tersebut berperan sebagai langkah antisipatif untuk menghindari berbagai gangguan, risiko, atau ancaman yang berpotensi menimbulkan kerugian serta membahayakan kepentingan individu maupun kelompok (Online, n.d.)

Tindakan preventif merupakan langkah yang diarahkan kepada pihak-pihak yang belum mengalami suatu permasalahan atau berada dalam kondisi rentan terhadap munculnya masalah tersebut. Dalam konteks pengendalian sosial, upaya preventif dimaknai sebagai serangkaian tindakan pencegahan yang bertujuan untuk menghindari timbulnya gangguan yang berpotensi mengganggu ketertiban dan keseimbangan kehidupan sosial Masyarakat (Meman, Aripa and Kartini 2021).

Upaya preventif dapat diartikan sebagai langkah pencegahan yang dilakukan secara proaktif untuk menghindari terjadinya suatu permasalahan sebelum konsekuensi negatifnya muncul. Dalam penanggulangan radikalisme, strategi ini berfokus pada penghapusan faktor-faktor pemicu radikalisme melalui pendekatan komprehensif yang melibatkan bidang pendidikan, sosial, serta budaya (Damaryanti and Megawati, n.d.).

Upaya preventif yang ditawarkan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tahun 2023 terhadap tindak pidana judi online pada dasarnya diarahkan untuk mencegah berkembangnya praktik perjudian digital melalui pendekatan hukum, pengawasan dan edukasi masyarakat. Meskipun KUHP 2023 lebih banyak memuat ketentuan represif berupa ancaman pidana, terdapat beberapa aspek yang dapat dipahami sebagai upaya preventif.

Fenomena perjudian online tidak dapat dipisahkan dari pengaruh budaya yang tercermin dalam tradisi, pola pikir, kondisi ekonomi, letak geografis, serta keberagaman budaya yang berkembang di tengah masyarakat. Berbagai faktor tersebut kerap menjadi pendorong seseorang untuk terlibat dalam perjudian online, antara lain keinginan untuk memperbaiki kondisi ekonomi secara instan, memperoleh uang dengan cepat, mendapatkan penghasilan yang dianggap lebih besar dibandingkan bekerja secara konvensional, mencoba keberuntungan, maupun menambah pendapatan. Selain itu, berkembangnya budaya pragmatis dan gaya hidup hedonis yang dipengaruhi oleh sistem kapitalisme serta eksposur media sosial semakin mendorong individu untuk mencari kepuasan sesaat melalui aktivitas perjudian online (Rafiqah and Rasyid 2023).

Banyak pelaku perjudian memandang kegiatan tersebut sebagai jalan pintas untuk memperoleh keuntungan finansial tanpa mempertimbangkan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Padahal, praktik perjudian online sering menimbulkan berbagai konsekuensi negatif, seperti kerugian ekonomi yang signifikan, serta berpotensi memicu tindak pidana lain, termasuk pencurian, pembunuhan dan bahkan bunuh diri. Dari perspektif psikologi hukum, dorongan seseorang untuk berjudi juga tidak lepas dari kelemahan pengendalian diri serta minimnya penghayatan nilai-nilai keagamaan, sebagaimana ajaran Al-Qur'an dan Hadis secara tegas melarang perjudian karena dipandang membawa kemudaratannya yang lebih besar dibandingkan manfaatnya bagi individu maupun masyarakat (Muthahir, Zildjianda and Lingga 2024).

a. Penguatan Ancaman Pidana

KUHP 2023 melalui Pasal 426 dan Pasal 427 memberikan ancaman pidana yang lebih jelas bagi pelaku, penyelenggara, maupun pihak yang memberikan kesempatan bermain judi tanpa izin. Ancaman pidana penjara dan denda yang cukup berat bertujuan memberikan efek pencegahan (*deterrent effect*) agar masyarakat tidak terlibat dalam praktik judi online.

Ketentuan hukum yang melarang praktik perjudian pada dasarnya telah diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Pasal 426 ayat (1) KUHP Tahun 2023 mengatur bahwa pelaku tindak pidana perjudian dapat dijatuhi pidana penjara paling lama sembilan tahun atau pidana denda kategori VI. Selain itu, Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 menegaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja mengakses dokumen elektronik yang memuat unsur perjudian dapat dikenai pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. Di samping itu, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 secara tegas melarang pemberian izin terhadap penyelenggaraan segala bentuk perjudian di Indonesia. Meskipun demikian, efektivitas penerapan berbagai instrumen hukum tersebut masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam menanggulangi praktik perjudian berbasis digital yang melibatkan server maupun operator yang berada di luar wilayah yurisdiksi Indonesia.

Secara umum, penguatan regulasi dapat dipahami sebagai upaya untuk menyempurnakan, menyesuaikan dan memperjelas ketentuan hukum agar lebih efektif, selaras, serta mampu menjawab berbagai perkembangan dalam bidang sosial, ekonomi dan teknologi. Tujuan utama dari penguatan regulasi adalah memastikan bahwa peraturan perundang-undangan dapat diterapkan secara optimal, mencegah terjadinya tumpang tindih norma, serta memberikan kepastian hukum yang memadai bagi masyarakat (Asshiddiqie 2010). Dalam praktiknya, penguatan regulasi dilakukan melalui peningkatan kualitas substansi hukum dan efektivitas pelaksanaannya sehingga dapat mengakomodasi perubahan kebutuhan yang terus berkembang.

Upaya tersebut mencakup pembaruan terhadap aturan yang sudah tidak relevan, harmonisasi berbagai ketentuan hukum agar tidak menimbulkan konflik, serta peningkatan daya guna regulasi dalam penerapannya. Dengan demikian, regulasi yang kuat diharapkan mampu memberikan pedoman yang jelas, menjamin perlindungan hukum, serta menjadi dasar yang adil bagi masyarakat dan pemerintah dalam menjalankan hak dan kewajibannya. Kepastian hukum dalam praktik pemberantasan judi online menjadi krusial mengingat masih terdapat tumpang tindih penerapan norma antara KUHP dan UU ITE, sehingga diperlukan harmonisasi regulasi agar aparat penegak hukum memiliki pedoman yang seragam dalam menindak pelaku maupun penyelenggara judi online (Priyono, M. Y. S., & Silalahi 2024).

b. Pencegahan melalui Penegakkan Hukum Digital

Perjudian online memanfaatkan teknologi internet sehingga diperlukan penegakan hukum berbasis digital. Pemerintah bersama aparat penegak hukum melakukan pemblokiran situs dan aplikasi perjudian online secara berkala. Kominfo bahkan telah memutus jutaan akses konten perjudian online. Salah satu langkah preventif yang dilakukan pemerintah adalah pemblokiran situs atau platform yang memuat konten melanggar hukum, seperti judi online, pornografi, maupun penyebaran informasi palsu. Pemblokiran dilakukan untuk membatasi akses masyarakat terhadap layanan digital yang berpotensi menimbulkan dampak negatif. Dalam konteks perjudian online, pemblokiran situs menjadi langkah strategis untuk mengurangi kesempatan masyarakat mengakses layanan perjudian. Meskipun pelaku sering membuat situs baru setelah pemblokiran dilakukan, langkah ini tetap penting sebagai bentuk pengurangan aksesibilitas terhadap aktivitas ilegal di ruang digital. Modus penggandaan atau cloning website perjudian online untuk menggantikan situs yang telah diblokir menunjukkan adaptabilitas pelaku terhadap upaya represif aparat, sehingga pihak yang terbukti membuat maupun mengelola situs tiruan tersebut tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai bagian dari rangkaian penyelenggaraan perjudian online (Harahap 2025).

Penegakan hukum digital juga dilakukan melalui patroli siber (*cyber patrol*) yang dilaksanakan oleh aparat penegak hukum. Patroli siber bertujuan untuk mendeteksi dini aktivitas yang berpotensi melanggar hukum, mengumpulkan informasi, serta melakukan pemetaan terhadap pola kejahatan digital yang berkembang. Melalui patroli siber, aparat dapat mengidentifikasi akun, jaringan, maupun platform yang digunakan untuk melakukan tindak pidana. Upaya ini memungkinkan tindakan pencegahan dilakukan sebelum kejahatan berkembang lebih luas dan menimbulkan kerugian yang lebih besar bagi masyarakat.

Tujuan pokok dari pengawasan formal adalah menciptakan efek jera bagi pelaku tindak pidana dengan meningkatkan kemungkinan terdeteksi dan tertangkap oleh aparat penegak hukum. Salah satu bentuk penerapan strategi tersebut diwujudkan melalui kegiatan Patroli Siber yang dilaksanakan oleh Subdirektorat 3 Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri (Handayani, Hidayat and Saputra 2025). Patroli Siber merupakan langkah preventif yang digunakan untuk mengurangi dan mengendalikan penyebaran aktivitas perjudian daring di Indonesia. Pelaksanaannya memanfaatkan teknologi dan perangkat digital guna memantau, mendeteksi, serta menindak berbagai bentuk distribusi dan promosi perjudian online di ruang siber. Temuan serupa juga terlihat pada tingkat kewilayahan, di mana penegakan hukum terhadap tindak pidana judi slot di Kota Taluk Kuantan menunjukkan bahwa keberhasilan pemberantasan judi online sangat bergantung pada sinergi antara kepolisian, pemerintah daerah dan partisipasi masyarakat dalam melaporkan aktivitas perjudian yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Andri et al. 2024).

c. Edukasi dan Kesadaran Hukum Masyarakat

Pencegahan perjudian online juga dilakukan melalui edukasi hukum kepada masyarakat. Sosialisasi mengenai dampak negatif perjudian online penting dilakukan agar masyarakat memahami bahaya perjudian terhadap kondisi ekonomi, mental dan sosial. Kesadaran hukum merupakan

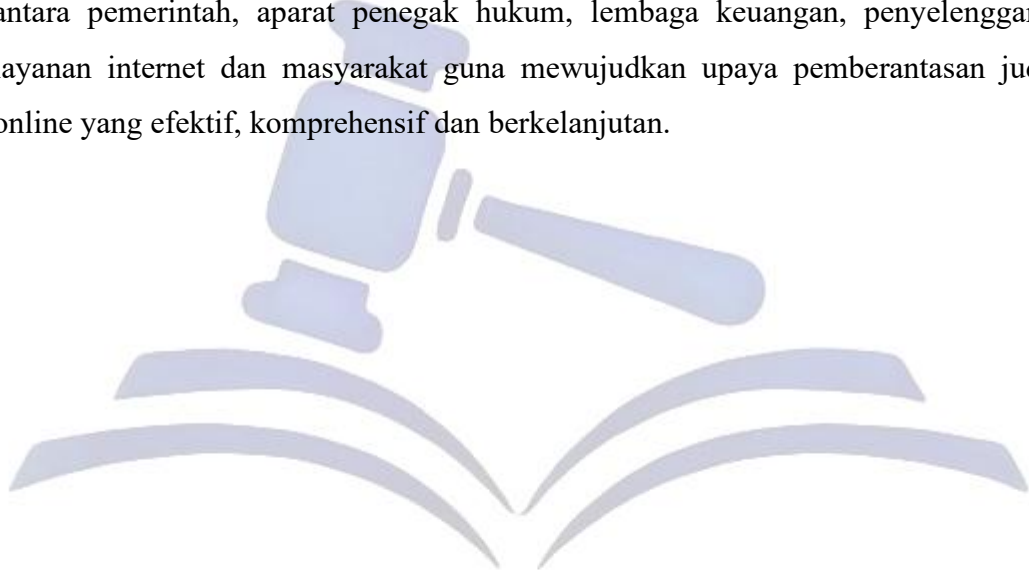
pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai hukum yang hidup dalam kehidupan sosial serta kemauan untuk menaati ketentuan hukum yang berlaku. Menurut Soerjono Soekanto, kesadaran hukum terdiri atas tiga unsur pokok, yaitu pengetahuan mengenai hukum, pengakuan terhadap keberadaan hukum dan penghargaan terhadap hukum. Sementara itu, kepatuhan hukum dapat diartikan sebagai sikap dan perilaku yang menunjukkan ketaatan terhadap aturan hukum, yang lahir dari kesadaran, kepercayaan, serta keyakinan bahwa hukum memiliki fungsi penting dalam mewujudkan keadilan dan menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat.

Selaras dengan pemikiran tersebut, Satjipto Rahardjo menjelaskan bahwa kepatuhan terhadap hukum dipengaruhi oleh tiga faktor utama. Pertama, kepatuhan yang didasarkan pada sanksi, yakni ketaatan yang muncul karena keinginan untuk menghindari hukuman atau memperoleh keuntungan tertentu. Kedua, kepatuhan berdasarkan identifikasi, yaitu kepatuhan yang timbul akibat adanya ikatan emosional, penghormatan, atau kedekatan dengan pihak yang membuat maupun menegakkan hukum, sehingga individu merasa memiliki keterikatan dengan tatanan hukum yang berlaku. Ketiga, kepatuhan melalui internalisasi, yang merupakan bentuk kepatuhan tertinggi, di mana seseorang menaati hukum bukan karena ancaman sanksi atau tekanan eksternal, melainkan karena norma-norma hukum telah menjadi bagian dari nilai dan keyakinan moralnya serta dipandang sebagai sesuatu yang benar secara etis. Upaya edukasi hukum perlu diarahkan secara khusus kepada kalangan remaja mengingat kelompok usia ini rentan terpapar iklan maupun ajakan bermain judi online melalui media sosial, sehingga inisiatif perlindungan hukum bagi remaja, baik melalui penguatan literasi digital di lingkungan sekolah maupun keterlibatan orang tua dalam pengawasan aktivitas daring anak, menjadi bagian penting dari strategi pencegahan judi online secara preventif.

C. PENUTUP

KUHP Tahun 2023 menjadi landasan yuridis yang strategis dalam mendukung langkah-langkah pencegahan terhadap berkembangnya praktik judi online di Indonesia. Implementasi upaya preventif tersebut tercermin melalui penguatan regulasi mengenai tindak pidana perjudian, optimalisasi penegakan hukum berbasis teknologi digital, peningkatan pengawasan terhadap transaksi keuangan, pelaksanaan edukasi kepada masyarakat, serta penguatan koordinasi dan kerja sama antar instansi terkait.

Meskipun demikian, laju pertumbuhan judi online yang terus meningkat menunjukkan bahwa penanganannya tidak dapat bergantung semata-mata pada instrumen hukum pidana. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi yang terpadu antara pemerintah, aparat penegak hukum, lembaga keuangan, penyelenggara layanan internet dan masyarakat guna mewujudkan upaya pemberantasan judi online yang efektif, komprehensif dan berkelanjutan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asshiddiqie, Jimly. 2010. *Perkembangan dan Konsolidasi Lembaga Negara Pasca Reformasi*. (Jakarta: Sinar Grafika).
- Soesilo, R. 1991. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. (Bogor: Politeia).

Publikasi

- Abdillah, Meldyana Permata dan Khairunnisa Risnandar Putri. *Mengkategorikan Judi Online dan Pornografi Adiktif sebagai Tindak Pidana Non-Viktimisasi*. Fatih: Journal of Contemporary Research. Vol.3. No.1 (2026).
- Achmadi, Rosyid Zain dan Suciyani. *Masalah Penegakan Hukum Bandar Judi Online: Perspektif KUHP Baru dan Hukum Islam*. Judge: Jurnal Hukum. Vol.6. No.8 (2026).
- Affandi dan Adrian Bima Putra. *Penerapan Unsur Tindak Pidana Judi Online pada Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online di Instagram*. Jurnal Hukum Staatsrechts. Vol.7. No.2 (2024).
- Aldiansyah, Riyan Giri dan Boedi Prasetyo. *Analisis Implementasi Pemidanaan terhadap Admin Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.5. No.7 (2024).
- Alkarni, Ahmad Syafikri dan Taun. *Upaya Kepolisian dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot)*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol.9. No.4 (2023).
- Amin, Lalu Muh, dkk.. *Analisa Yuridis Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online*. Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology. Vol.6. No.2 (2025).
- AT, Muhammad Ramli, dkk.. *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)*. Hasanuddin Journal of Sociology. Vol.1. No.2 (2019).
- Damaryanti, Listyaningrum dan Wenny Megawati. *Peran BNNP Jawa Tengah dalam Pencegahan dan Penanggulangan Penyalahgunaan Narkotika Pada Pelajar SMA di Kota Semarang*. Unes Journal of Swara Justisia. Vol.7. No.3 (2023).
- Fadhli, Muhammad. *Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online*. Indragiri Law Review. Vol.2. No.2 (2024).
- Handayani, Army, dkk.. *Penegakan Hukum terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber crime di Indonesia*. Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum. Vol.3. No.2 (2025).
- Harahap, Pardamean dan Diana Puspitasari. *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Cloning Website Berbasis Perjudian Online (Studi Kasus Putusan Nomor 2014/Pid.Sus/2024/PN Tng)*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.12 (2025).
- Hermansyah, dkk.. *Peran Cyber Crime Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara dalam Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)*. Jurnal Meta Hukum. Vol.2. No.3 (2023).

- Husain, Wido Rahmat Al-Fattah. *Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia dan Perkembangan Aspek Legalitas*. Journal of Human and Education. Vol.4. No.6 (2024).
- Khalid, Ibnu Abdul, dkk.. *Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online saat Live Streaming di Media Sosial*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.7 (2025).
- Lakoro, Aniza, dkk.. *Lemahnya Kepolisian dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online*. Jurnal Legalitas. Vol.13. No.1 (2020).
- Memam, Rikardus Belang, dkk.. *Pelaksanaan Pelayanan Kesehatan Peserta BPJS Penerima Bantuan Iuran di Puskesmas Mamajang*. Jurnal Promotif Preventif. Vol.4. No.1 (2021).
- Nasution, Jasmine Azura dan Gousta Feriza. *Analisis Yuridis Penggunaan Rekening Pribadi Orang Lain dalam Tindak Pidana Judi Online (Studi Putusan No. 138/PID.SUS/2024/PN. BTM): Penelitian*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan. Vol.4. No.3 (2025).
- Parandita, Risma Afrinda. *Urgensi Regulasi Khusus terhadap Perjudian Online sebagai Penyakit Baru di Masyarakat*. LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan. Vol.1. No.1 (2023).
- Priyono, Muhammad Yogi Septiyan dan Wilma Silalahi. *Kepastian Hukum dalam Praktik Judi Online*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.5. No.12 (2025).
- Rafiqah, Lailan dan Harunur Rasyid. *The Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. Vol.20. No.2 (2023).
- Rahayu, Aura Eka dan Nurhilmiah. *Studi Komparatif Hukum Perjudian dalam Perspektif Sosial-Budaya dan Legalitas Indonesia dan Thailand*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.1 (2025).
- Refalia, Salsa dan Boedi Prasetyo. *Pembuktian Akun Palsu terhadap Selebgram yang Diduga Melakukan Promosi Judi Online*. Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.5. No.7 (2024).
- Sepryanida, Heny, dkk.. *Proses Belajar dan Motif Pejudi Online Slot di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kota Bima)*. Proceeding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi (2024).
- Simandjuntak, B. 1980. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. (Bandung: Tarsito).
- Tanuwijaya, Jhonathan dan Rugun Romaida Hutabarat. *Kebijakan Penegakan Hukum oleh Kepolisian dalam Menanggulangi Judi Online di Indonesia*. Indonesian Journal of Law and Economics Review. Vol.20. No.4 (2025).

Karya Ilmiah

- Arisetyanto, Wahyu Adi. 2023. *Upaya Penegakan Hukum oleh Kepolisian dalam Memberantas Tindak Pidana Judi Online*. Tesis. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.

Website

- Hukumonline.com. *Penegakan Hukum dengan Upaya Preventif dan Represif*. diakses dari <https://www.hukumonline.com/berita/a/upaya-preventif-lt63e0813b74769/>. diakses pada 30 Juli 2026.

Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia. *Perputaran Uang Judol Capai Ratusan Triliun, Ratusan Ribu Anak Terlibat*. diakses dari <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat>. diakses pada 30 Juli 2026.

Perhimpunan Bank Nasional. *Judi Online Pangkas Pertumbuhan Ekonomi, Picu Kenaikan Kejahatan*. diakses dari <https://perbanas.org/publikasi/berita-perbanas/judi-online-pangkas-pertumbuhan-ekonomi-picu-kenaikan-kejahatan>. diakses pada 30 Juli 2026.

Sumber Hukum

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905.

