

Pengaruh Judi Online Terhadap Peningkatan Kriminalitas Digital: Kajian Normatif Hukum Pidana Berdasarkan KUHP di Indonesia

Tiara Hazizah^{1*}, Hana Faridah²

¹⁻² Fakultas Hukum Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA), Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia

Email: ¹tiarahazizah29@gmail.com, ²hana.faridah@fh.unsika.ac.id

The Influence of Online Gambling on Digital Crime Escalation: A Normative Study of Criminal Law Based on the Penal Code in Indonesia

Article info	Abstract
Received: 11 Dec 2025	The rapid development of digital technology has brought a double impact on Indonesian society. On one hand, it facilitates access to information, yet on the other, it opens avenues for the proliferation of online gambling, which correlates with various digital crimes. This study aims to normatively examine how criminal law provisions in the Penal Code and related regulations respond to the phenomenon of online gambling and its implications for the escalation of digital crime in Indonesia. Using a normative juridical method with statutory and conceptual approaches, this study examines primary and secondary legal materials collected through library research and analyzed qualitatively to evaluate the adequacy of Indonesia's legal framework in addressing online gambling-related crimes. This study finds that online gambling is not merely a standalone criminal act but also drives derivative crimes such as data theft, fraud, and money laundering. The existing legal framework, particularly Article 303 of the Penal Code in conjunction with the ITE Law, has not fully addressed the complexity of digital crimes based on online gambling. Systematic legal reform and consistent enforcement are urgent needs.
Accepted: 24 Jan 2026	
Published: 07 Feb 2026	
Keywords: Online gambling, Digital crime, Criminality, Normative, Penal code	
Doi: https://doi.org/10.59011/vjlaws.5.1.2026.251-262	

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet di Indonesia berlangsung dengan sangat cepat dan masif dalam satu dekade terakhir. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa

* Corresponding Author

E-mail address: tiarahazizah29@gmail.com

Copyright © 2026 The Author(s)

CC BY-NC 4.0 License

Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5 persen dari total 279,3 juta penduduk.² Angka ini tentu bukan sekadar statistik biasa, melainkan gambaran nyata bagaimana ruang digital sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian masyarakat Indonesia, mulai dari komunikasi, transaksi ekonomi, hingga hiburan.

Kemudahan akses digital ini tidak selalu dimanfaatkan untuk hal yang produktif. Salah satu dampak negatif yang paling nyata adalah merebaknya praktik perjudian daring atau yang lazim disebut judi online. Dalam catatan Barda Nawawi Arief, kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi atau dikenal sebagai *mayantara crime* telah berkembang menjadi salah satu ancaman serius dalam sistem hukum pidana modern.³ Judi online merupakan wujud konkret dari kategori kejahatan ini, di mana pelakunya tidak harus bertatap muka secara fisik namun dampak destruktifnya justru melampaui batas-batas geografis.

Data yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan betapa seriusnya masalah ini. Pada tahun 2023, jumlah pemain judi online di Indonesia tercatat sekitar 3,7 juta orang dengan total perputaran uang mencapai Rp327 triliun.⁴ Angka ini kemudian melonjak drastis pada tahun 2024 menjadi sekitar 8,8 juta pemain aktif.⁵ Yang lebih memprihatinkan, hampir 500.000 di antaranya berstatus pelajar dan mahasiswa, bahkan PPATK mencatat sekitar 2 persen pemain berusia di bawah 10 tahun.⁶ Angka-angka ini menjadi alarm yang sangat keras bagi seluruh pemangku kepentingan, baik pemerintah, aparat penegak hukum, maupun masyarakat luas.

Dari perspektif sosiologis, judi online tidak berdiri sendiri sebagai fenomena tunggal. Ia bertalian erat dengan peningkatan berbagai bentuk kejahatan lain. Kecanduan judi yang tidak tertangani mendorong pelakunya untuk mencari jalan pintas guna mendapatkan uang, mulai dari pencurian, penipuan daring, hingga penjualan data pribadi ilegal. PPATK sendiri dalam berbagai pernyataan resminya menegaskan bahwa judi online kerap menjadi pintu masuk bagi tindak pidana pencucian uang (TPPU).⁷ Ini artinya, judi online bukan semata soal moralitas, melainkan sudah menjadi ancaman nyata terhadap keamanan dan ketertiban masyarakat secara menyeluruh.

Dari sisi yuridis, pengaturan perjudian di Indonesia sesungguhnya sudah cukup lama ada. Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur larangan perjudian secara umum, sementara Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya mengatur secara lebih spesifik terkait perjudian yang dilakukan melalui media elektronik. Belakangan, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) yang akan berlaku penuh pada tahun 2026 juga turut

² Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*.

³ Arief, *Development of Cyber Crime Studies in Indonesia*.

⁴ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *Data Refleksi Kerja 2023*.

⁵ Deny, "4 Juta Pengguna Internet di Indonesia Terlibat Judi Online Sepanjang 2024."

⁶ Setiawan, "Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya."

⁷ Kongah, "Promensisko 2025 Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital."

mengatur perihal perjudian dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Namun persoalannya, apakah ketentuan-ketentuan yang ada sudah mampu menjangkau kompleksitas judi online dan dampak kriminalitas yang ditimbulkannya.

Kajian normatif mengenai tindak pidana judi online menjadi penting mengingat masih ditemukannya berbagai kendala dalam praktik penegakan hukum, antara lain inkonsistensi penerapan ketentuan pidana, kompleksitas pembuktian dalam ruang siber, serta belum optimalnya koordinasi antarinstansi dalam penanggulangan kejahatan digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan modus operandi perjudian online menuntut respons hukum pidana yang lebih adaptif dan komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan hukum pidana di Indonesia terhadap tindak pidana judi online berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan peraturan perundang-undangan terkait, serta mengkaji korelasi antara praktik judi online dan peningkatan kriminalitas digital beserta respons hukum pidana dalam mengatasinya.

2. Metode dan Bahan Hukum

Penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif, yaitu suatu metode penelitian hukum yang bertumpu pada studi kepustakaan. Penelitian semacam ini dilakukan melalui pengkajian terhadap bahan-bahan hukum yang tersedia dalam literatur serta berbagai data sekunder, sehingga analisis difokuskan pada norma-norma hukum yang berlaku dan sumber-sumber hukum yang relevan. Ruang lingkup penelitian hukum normatif meliputi:⁸

- a. Kajian terhadap asas-asas hukum
- b. Kajian mengenai sistematika hukum
- c. Kajian terhadap tingkat sinkronisasi hukum, baik secara vertikal maupun horizontal
- d. Kajian perbandingan hukum
- e. Kajian mengenai sejarah hukum

Metode pengumpulan data pada penelitian hukum normatif ditempuh melalui kajian pustaka yang berfokus pada penelusuran dan pengkajian berbagai bahan hukum. Bahan yang menjadi objek kajian mencakup bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier, dan bahan nonhukum yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian serta dapat memperkuat pembahasan dan argumentasi yang dibangun.⁹ Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung dari lapangan, melainkan dihimpun peneliti dari beragam sumber yang telah ada. Adapun data sekunder tersebut meliputi:

1. Bahan hukum primer dalam hukum pidana yang bersifat mengikat, yaitu:
 - a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

⁸ Soekanto dan Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*.

⁹ Dewata dan Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*.

- b. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
 - c. Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
 - d. Undang-undang (UU) Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian;
2. Bahan hukum sekunder, mencakup seluruh publikasi di bidang hukum yang tidak tergolong sebagai dokumen resmi. Publikasi tersebut antara lain berupa buku teks, kamus hukum, jurnal hukum, serta berbagai komentar atau telaah terhadap putusan pengadilan.¹⁰

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengaturan Hukum Pidana terhadap Judi Online di Indonesia

Perjudian telah lama dikualifikasikan sebagai tindak pidana dalam sistem hukum Indonesia. Pasal 303 ayat (1) KUHP menegaskan bahwa setiap orang yang tanpa izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah.¹¹ Lebih lanjut, Pasal 303 ayat (3) KUHP mendefinisikan permainan judi sebagai tiap-tiap permainan yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir.¹²

Orang yang dihukum berdasarkan Pasal 303 KUHP adalah orang yang mengadakan atau memberi kesempatan main judi sebagai pencaharian, sedangkan orang-orang yang ikut bermain dikenakan hukuman berdasarkan Pasal 303 bis KUHP.¹³ Ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP mengancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah bagi siapa pun yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303, atau yang ikut serta permainan judi di jalan umum atau tempat yang dapat dikunjungi khalayak umum.¹⁴

Dalam perkembangannya, ancaman hukuman perjudian dipertegas melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang dalam Pasal 1-nya menyatakan secara tegas bahwa semua tindak pidana perjudian adalah kejahatan.¹⁵ Penegakan ini penting secara yuridis karena mengangkat derajat semua bentuk perjudian dari sekadar pelanggaran menjadi kejahatan yang lebih berat sanksinya. Namun demikian, kelemahan mendasar dari kerangka hukum ini adalah ia dirancang untuk

¹⁰ Marzuki, *Penelitian Hukum*.

¹¹ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 ayat (1).

¹² Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 ayat (3).

¹³ Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar- Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*.

¹⁴ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 bis ayat (1).

¹⁵ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, LN Tahun 1974 Nomor 54, Pasal 1.

menghadapi perjudian konvensional yang bersifat fisik, bukan perjudian yang berlangsung di ruang digital.

Kemunculan internet dan platform digital memaksa pembentuk undang-undang untuk menghadirkan regulasi yang lebih adaptif. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, mengatur larangan perjudian online dalam Pasal 27 ayat (2). Pasal tersebut melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹⁶ Sanksi pidana bagi pelanggaran ketentuan ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2), yakni pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.¹⁷

Kehadiran UU ITE secara konseptual membawa pembaruan yang signifikan karena secara eksplisit mengakui perjudian yang dilakukan melalui media elektronik sebagai tindak pidana. Namun dalam praktik penerapannya, timbul persoalan terkait asas *lex specialis derogat legi generali*. Beberapa putusan pengadilan masih menggunakan Pasal 303 KUHP untuk menjerat pelaku judi online, padahal Pasal 27 ayat (2) UU ITE harusnya lebih tepat diterapkan karena bersifat lebih khusus mengatur perjudian melalui media elektronik.¹⁸ Ketidakkonsistenan ini menimbulkan persoalan kepastian hukum yang berujung pada ketidakefektifan penegakan hukum.

Sebagai contoh konkret, dalam Putusan Pengadilan Negeri Banjarmasin Nomor 874/Pid.B/2022/PN Bjm, terdakwa yang terbukti memainkan judi slot secara online tetap didakwa menggunakan Pasal 303 KUHP, bukan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang jauh lebih spesifik mengatur konteks tersebut. Kondisi ini menunjukkan masih adanya ketidakseragaman pemahaman aparat penegak hukum terhadap regulasi yang berlaku, sesuatu yang seharusnya tidak terjadi mengingat asas *lex specialis* sudah jelas diatur dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP.¹⁹

Perubahan terkini terjadi melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas UU ITE. Dalam undang-undang ini, Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) mengatur ancaman pidana yang jauh lebih berat, yakni pidana penjara maksimal sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak sepuluh miliar rupiah.²⁰ Penguatan sanksi ini mencerminkan respons serius pembentuk undang-undang terhadap semakin masifnya judi online dan kejahatan ikutannya.

¹⁶ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, LN Tahun 2016 Nomor 251, Pasal 27 ayat (2).

¹⁷ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (2).

¹⁸ Ichlasul et al., "Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku judi online yang menyerupai trading online berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik."

¹⁹ Nasyir dan Tornado, "Kepastian hukum pada kasus perjudian online dalam penggunaan Pasal 303 KUHP dengan 27 ayat (2) UU ITE."

²⁰ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, LN Tahun 2024, Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) yang akan berlaku penuh pada Januari 2026 turut membawa pembaruan dalam pengaturan tindak pidana perjudian. Pasal 426 ayat (1) KUHP Baru mengatur bahwa setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian dipidana dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI sebesar Rp2 miliar.²¹ Sedangkan Pasal 427 mengatur bagi pelaku yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama tiga tahun atau pidana denda paling banyak kategori III sebesar Rp50 juta.²²

Beberapa kalangan akademisi mencermati adanya pergeseran paradigma dalam KUHP Baru terkait perjudian. Jika KUHP lama bersifat melarang segala bentuk perjudian tanpa pengecualian, Penjelasan Pasal 426 ayat (1) KUHP Baru membuka ruang bagi perjudian yang mendapat izin pemerintah.²³ Pergeseran ini memang masih menjadi perdebatan, namun dalam konteks judi online yang tidak memiliki izin apa pun, ketentuan tersebut tetap menjadikannya sebagai perbuatan pidana yang diancam sanksi berat.

Satu hal yang perlu dicermati adalah bahwa KUHP Baru secara formal menjadi hukum pidana umum (*lex generalis*) yang tetap akan bersinggungan dengan berbagai undang-undang pidana khusus seperti UU ITE dan UU TPPU. Oleh karena itu, dalam konteks judi online, seorang pelaku dapat saja dikenai dakwaan berlapis: Pasal 426 atau Pasal 427 KUHP Baru sekaligus Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, tergantung perbuatan yang dilakukan dan penilaian jaksa penuntut umum.²⁴

3.2 Korelasi Judi Online dengan Peningkatan Kriminalitas Digital

Dari perspektif kriminologi, judi online memiliki karakter sebagai *faktor kriminogen*, yakni suatu kondisi atau aktivitas yang secara langsung mendorong terjadinya tindakan kriminal lainnya. Moeljatno dalam kajian klasiknya tentang asas-asas hukum pidana menekankan bahwa suatu perbuatan pidana tidak hanya dilihat dari sisi perbuatan itu sendiri, tetapi juga dari akibat-akibat sosial yang ditimbulkannya.²⁵ Dalam konteks judi online, akibat sosial yang paling nyata adalah mendorong pelakunya ke dalam lingkaran setan kemiskinan dan kejahatan.

Data PPATK pada kuartal pertama tahun 2024 menunjukkan bahwa nilai transaksi keuangan mencurigakan terkait judi online mencapai lebih dari Rp600 triliun, setara dengan sekitar 20 persen dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN).²⁶

²¹ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, LN Tahun 2023 Nomor 1, Pasal 426 ayat (1).

²² Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 427.

²³ Agusmen, "Pergeseran Paradigma Penanganan Perjudian: Diberantas atau Dilegalkan."

²⁴ Ichlasul et al., "Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku judi online yang menyerupai trading online berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik."

²⁵ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*.

Angka yang fantastis ini tidak berputar dalam ekonomi produktif, melainkan mengalir ke kantong bandar dan sindikat judi, yang tidak jarang juga terlibat dalam jaringan kejahatan terorganisir lintas negara. Lebih jauh, data PPATK tahun 2023 menunjukkan bahwa dari 3,7 juta pemain, sekitar 2,4 juta di antaranya memiliki pinjaman di luar pinjaman perbankan formal, dan angka ini meningkat menjadi 3,8 juta dari total 8,8 juta pemain pada tahun 2024.²⁷

Kondisi tersebut memiliki implikasi langsung terhadap angka kriminalitas. Ketika seseorang terlilit utang akibat judi dan tidak memiliki kemampuan membayar, dorongan untuk melakukan kejahatan ekonomi seperti penipuan, penggelapan, atau pencurian semakin kuat. Kecanduan judi online, menurut sejumlah penelitian yang dikutip oleh Setiawati dan Dewi, menyebabkan individu memiliki kecenderungan untuk melakukan apapun guna memenuhi hasrat berjudinya, termasuk melakukan tindakan kriminal.²⁸

Salah satu kasus yang cukup menggambarkan situasi ini adalah tragedi di Mojokerto pada tahun 2024, di mana seorang polwan membakar suaminya yang seorang polisi karena gaji suaminya habis untuk judi online. Kasus ini bukan satu-satunya. Berbagai kasus kekerasan dalam rumah tangga, pencurian oleh anggota keluarga sendiri, hingga tindakan bunuh diri dilaporkan terkait dengan kecanduan judi online.²⁹ Gambaran ini mempertegas bahwa dampak judi online bukan hanya berdimensi ekonomi, melainkan juga sosial dan bahkan keamanan publik.

Salah satu aspek yang penting dalam kajian ini adalah munculnya kejahatan-kejahatan turunan yang lahir dari ekosistem judi online. Sri Setiawati dan Sumartini Dewi dalam penelitiannya menegaskan bahwa judi online berkaitan erat dengan dan menumbuhkan berbagai kejahatan, yakni jual-beli nomor rekening bank, penipuan, pencurian data, dan tindak pidana pencucian uang.³⁰ Masing-masing kejahatan ini memiliki landasan hukum pidana tersendiri, namun akar masalahnya sering kali bermuara pada judi online.

Jual-beli rekening bank atau yang dikenal sebagai “rekening *mule*” merupakan salah satu kejahatan yang paling langsung terkait dengan judi online. *Platform* judi online membutuhkan banyak rekening untuk menampung dan memindahkan uang pemain, sehingga rekening-rekening milik orang awam dibeli dengan harga tertentu oleh sindikat judi. Praktik ini tidak hanya melanggar ketentuan perbankan, tetapi juga merupakan unsur dari tindak pidana pencucian uang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (UU TPPU).³¹ Pasal 2 UU TPPU secara eksplisit menempatkan perjudian sebagai salah satu tindak pidana asal yang dapat memicu TPPU.

²⁷ Ahdiat, “The Number of Online Gamblers in Indonesia Soared in 2024.”

²⁸ Setiawati dan Dewi, “Urgensi pengaturan secara khusus judi online di Indonesia.”

²⁹ Jinan, “Daftar Kasus Judi Online 2024 dan Jumlah Pengguna di Indonesia.”

³⁰ Setiawati dan Dewi, “Urgensi pengaturan secara khusus judi online di Indonesia.”

³¹ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang, LN Tahun 2010 Nomor 122, Pasal 2.

Dalam kajian Jurnal Soshum Insentif (2025), proses pencucian uang melalui judi online melibatkan beberapa tahap: pertama, penempatan dana hasil kejahatan ke dalam sistem keuangan melalui transaksi judi; kedua, menyembunyikan jejak dana melalui serangkaian transaksi yang kompleks; dan ketiga, pengintegrasian dana tersebut ke dalam kegiatan ekonomi yang legal.³² Siklus ini membuat uang haram menjadi tampak “bersih” secara administratif, sementara pelakunya tetap bebas menikmati hasil kejahatan.

Kejahatan penipuan juga tak terlepas dari judi online. Modus yang paling umum adalah situs judi online palsu yang menawarkan bonus menarik untuk memikat korban menyetorkan uang, kemudian platform menghilang setelah korban melakukan deposit. Selain itu, berkembang pula modus penipuan berkedok “sistem judi pasti menang” yang menjual trik atau bot curang kepada pemain yang putus asa. Kejahatan-kejahatan ini secara langsung dapat dijerat dengan ketentuan penipuan dalam Pasal 378 KUHP jo. Pasal 28 ayat (1) UU ITE terkait berita bohong yang merugikan konsumen di ruang elektronik.³³

Di level yang lebih terorganisir, Kepala PPATK Ivan Yustiavandana dalam Seminar Nasional “Memerangi Judi online dan Kejahatan Baru Era Ekonomi Digital 5.0” pada November 2024 menyatakan secara tegas bahwa banyak kejahatan turunan yang bersumber dari judi online, mulai dari kekerasan, penipuan, pinjaman online ilegal, hingga pembunuhan.³⁴ Pernyataan ini bukan sekadar retorika, melainkan mencerminkan temuan nyata dari ribuan laporan kasus yang ditangani PPATK setiap tahunnya. Polri pun pada tahun 2024 menindak 3.331 perkara kejahatan di ruang siber, termasuk penipuan, pencemaran nama baik, pornografi, berita bohong, ujaran kebencian, akses ilegal, dan pencurian data.³⁵ Yang tidak kalah penting, sindikat judi online semakin canggih dalam memanfaatkan teknologi. Pada tahun 2025, Kapolri mengungkapkan modus terbaru di mana sekelompok pelaku asal Cina mendirikan perusahaan teknologi fiktif di Indonesia, yang ternyata digunakan sebagai platform judi online dengan sistem deposit kecil guna menjangkau lebih banyak segmen masyarakat. Dari pengungkapan kasus tersebut, Polri berhasil mengamankan uang hasil kejahatan sebesar Rp500 miliar.³⁶

Meskipun kerangka hukum pidana Indonesia sudah cukup lengkap secara normatif, implementasinya dalam menghadapi judi online masih menghadapi berbagai tantangan serius. Soerjono Soekanto dalam teori penegakan hukumnya menyebutkan bahwa efektivitas hukum dipengaruhi oleh setidaknya lima faktor, yakni faktor hukumnya sendiri, faktor penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas, faktor masyarakat, dan faktor kebudayaan.³⁷ Dalam konteks judi online, hampir semua faktor tersebut masih menjadi hambatan.

³² Prayogo, “Peran Krusial Perbankan dalam Memutus Mata Rantai Transaksi dan Perkembangan Judi Online.”

³³ Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana : Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*.

³⁴ Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi, “Perputaran Uang Judol Capai Ratusan Triliun, Ratusan Ribu Anak Terlibat.”

³⁵ Pusiknas Bareskrim Polri, “Kapolri: Kejahatan yang Memunculkan Keresahan akan Ditindak Tegas.”

³⁶ Kongah, “Promensisko 2025 Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital.”

³⁷ Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*.

Dari faktor hukum, persoalan utama adalah tumpang tindih regulasi dan ketidakkonsistenan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*. Seperti disinggung sebelumnya, masih ada hakim yang menggunakan Pasal 303 KUHP untuk kasus yang semestinya dijerat Pasal 27 UU ITE. Kondisi ini menghasilkan putusan yang tidak seragam dan melemahkan efek jera. Barda Nawawi Arief menekankan bahwa kebijakan hukum pidana yang tidak konsisten justru dapat menjadi kontraproduktif terhadap tujuan pemidanaan itu sendiri.

Dari sisi penegakan hukum, judi online kerap dioperasikan oleh sindikat yang bermarkas di luar negeri, terutama di kawasan Asia Tenggara seperti Kamboja, Myanmar, dan Filipina. Yurisdiksi lintas batas ini menyulitkan proses penyidikan dan penuntutan, karena sistem hukum pidana Indonesia pada prinsipnya bersifat teritorial. Pasal 303 KUHP, misalnya, hanya menjangkau tindak pidana perjudian yang terjadi di wilayah Republik Indonesia, sehingga server yang berada di luar negeri sulit dijerat secara langsung. Konvensi Budapest tentang Kejahatan Siber yang mengatur kerja sama internasional dalam penanganan *cybercrime* sejauh ini belum diratifikasi oleh Indonesia, yang membatasi ruang kerja sama hukum lintas batas. Dari sisi kapasitas institusional, meski Polri mencatat adanya 3.331 perkara kejahatan siber pada tahun 2024, angka penyelesaian kasus (*crime clearance*) masih di angka 2.073 perkara atau sekitar 62 persen. Rasio ini menunjukkan masih banyak perkara yang belum tuntas ditangani. Tantangan teknis berupa pelacakan transaksi digital yang dilakukan melalui kripto atau *e-wallet* anonim juga menjadi hambatan nyata dalam proses pembuktian kejahatan berbasis judi online.

Penegakan hukum yang ada saat ini masih sebatas menyentuh pelaku lapangan, yakni bandar kecil dan pemain, sementara jaringan sindikat yang lebih besar jarang tersentuh.³⁸ Kondisi ini menciptakan situasi di mana para pelaku kelas atas tetap aman sementara hukum hanya menjangkau lapisan bawah dari piramida kejahatan judi online. Satu hal yang patut dicatat adalah upaya serius pemerintah dalam membentuk Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Judi Online melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024. Satgas ini melibatkan berbagai lembaga seperti Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), PPATK, OJK, Bank Indonesia, dan Polri. Hasilnya, hingga Desember 2024 lebih dari 5,4 juta konten judi online berhasil diblokir. Namun pemblokiran situs sifatnya hanya sementara dan reaktif, karena pelaku dengan mudah berpindah domain atau menggunakan VPN untuk tetap beroperasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum pidana terhadap tindak pidana judi online di Indonesia secara normatif telah memiliki landasan hukum yang relatif komprehensif. Pengaturan tersebut mencakup Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 Undang-Undang

³⁸ Hasan et al., "Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online."

Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, serta ketentuan dalam Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang akan berlaku secara penuh pada tahun 2026. Meskipun demikian, efektivitas pengaturan tersebut masih menghadapi berbagai kendala, antara lain inkonsistensi dalam penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*, keterbatasan yurisdiksi terhadap kejahatan siber lintas negara, serta belum optimalnya penegakan hukum terhadap jaringan perjudian online yang terorganisasi.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa judi online memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan kriminalitas digital. Praktik judi online tidak hanya merupakan tindak pidana tersendiri, tetapi juga berpotensi mendorong terjadinya berbagai tindak pidana lain, seperti penipuan berbasis elektronik, pencurian data pribadi, penyalahgunaan rekening bank (*money mule*), dan tindak pidana pencucian uang. Data yang dipublikasikan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri), serta berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya kecenderungan bahwa peningkatan aktivitas judi online diikuti oleh meningkatnya berbagai bentuk kejahatan digital yang saling berkaitan.

Berdasarkan temuan tersebut diperlukan penguatan kebijakan hukum pidana, baik pada aspek regulasi maupun penegakan hukum. Dari aspek regulasi, pemerintah perlu mempertimbangkan pembentukan peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur pemberantasan judi online sehingga mampu mengintegrasikan berbagai ketentuan yang saat ini masih tersebar dalam sejumlah peraturan perundang-undangan. Sementara itu, dari aspek penegakan hukum, diperlukan penguatan kapasitas digital forensik aparat penegak hukum, peningkatan koordinasi antarlembaga, optimalisasi kerja sama internasional dalam penanganan kejahatan siber lintas batas, serta pertimbangan terhadap ratifikasi Konvensi Budapest sebagai instrumen untuk memperkuat efektivitas pemberantasan tindak pidana judi online dan kejahatan digital yang berkaitan dengannya.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik yang bersifat finansial, profesional, institusional, maupun pribadi, yang dapat memengaruhi pelaksanaan, interpretasi, maupun publikasi hasil penelitian ini.

Kontribusi Penulis

Para penulis berkontribusi dalam penelitian ini sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Kontribusi setiap penulis adalah sebagai berikut: Penulis pertama menyusun kerangka penelitian, melakukan analisis hukum, mengkaji peraturan perundang-undangan dan literatur ilmiah yang relevan, serta menyusun draf awal naskah. Penulis kedua memberikan supervisi akademik, berkontribusi dalam pengembangan metodologi penelitian dan interpretasi isu-isu hukum, melakukan telaah kritis terhadap substansi ilmiah naskah, serta memvalidasi keseluruhan hasil analisis. Kedua penulis berkolaborasi selama seluruh proses penelitian, menyetujui naskah versi akhir, dan bertanggung jawab atas keakuratan serta integritas penelitian.

Referensi

- Agusmen, Jona. "Pergeseran Paradigma Penanganan Perjudian: Diberantas atau Dilegalkan." MARINews, 2026. <https://marinews.mahkamahagung.go.id/artikel/pergeseran-paradigma-penanganan-perjudian-diberantas-atau-d-0Lg>.
- Ahdiat, Adi. "The Number of Online Gamblers in Indonesia Soared in 2024." Katadata Media Network, 2025. <https://databoks.katadata.co.id/en/demographics/statistics/682ad33160489/the-number-of-online-gamblers-in-indonesia-soared-in-2024>.
- Arief, Barda Nawawi. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana : Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*. Edisi 1. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- . *Development of Cyber Crime Studies in Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*. Jakarta: APJII, 2023.
- Deny, Septian. "4 Juta Pengguna Internet di Indonesia Terlibat Judi Online Sepanjang 2024." Liputan6.com, 2024. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5855490/4-juta-pengguna-internet-di-indonesia-terlibat-judi-online-sepanjang-2024>.
- Dewata, Mukti Fajar Nur, dan Yulianto Achmad. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Hasan, Zainudin, Incik Daffa Apriano, Yunika Sari Simatupang, dan Amanda Muntari. "Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 2, no. 3 (2023): 375–380. <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>.
- Ichlasul, K, L A., A Wahyudi, dan F K Lestari. "Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku judi online yang menyerupai trading online berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Unizar Recht Journal (URJ)* 1, no. 3 (2022): 350–358.
- Jinan, Ruhma Syifwatul. "Daftar Kasus Judi Online 2024 dan Jumlah Penggunaanya di Indonesia." tirtoid, 2024. <https://tirtoid.id/kasus-judi-online-2024-berapa-pengguna-judol-di-indonesia-gZzz>.
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. "Perputaran Uang Judol Capai Ratusan Triliun, Ratusan Ribu Anak Terlibat." Kementerian PAN-RB, 2024. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat>.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 ayat (1).
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 ayat (3).
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 bis ayat (1).
- Kongah, M. Natsir. "Promensisko 2025 Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital." Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)/ Indonesian Financial Transaction Reports and Analysis Center (INTRAC), 2025. https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1474/promensisko-2025-menjawab-ancaman-judi-online-dan-kejahatan-digital-lewat-aksi-.html.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2005.
- Moeljatno. *Azas-Azas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

- Nasyir, M A, dan A S Tornado. "Kepastian hukum pada kasus perjudian online dalam penggunaan Pasal 303 KUHP dengan 27 ayat (2) UU ITE." *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 7 (2025): 4493–4506. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i7.7972>.
- Prayogo, Irgi. "Peran Krusial Perbankan dalam Memutus Mata Rantai Transaksi dan Perkembangan Judi Online." *Jurnal Soshum Insentif* 8, no. 1 (2025): 36–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.36787/jsi.v8i1.1679>.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). *Data Refleksi Kerja 2023*. Jakarta: PPATK, 2024.
- Pusiknas Bareskrim Polri. "Kapolri: Kejahatan yang Memunculkan Keresahan akan Ditindak Tegas." Pusiknas Bareskrim Polri, 2025. https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kapolri:_kejahatan_yang_memunculkan_keresahan_akan_ditindak_tegas.
- Putusan Pengadilan Negeri Banjarmasin Nomor 874/Pid.B/2022/PN Bjm.
- Setiawan, Anton. "Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya." Indonesia.go.id, 2024. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8393/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya?lang=1>.
- Setiawati, S, dan S Dewi. "Urgensi pengaturan secara khusus judi online di Indonesia." *Jurnal Pro Hukum: Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik* 12, no. 1 (2023): 188–197. <https://doi.org/10.55129/jph.v12i1.2482>.
- Soekanto, S., dan S. Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Soekanto, Soerjono. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019.
- Soesilo, R. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia, 1995.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, LN Tahun 1974 Nomor 54, Pasal 1.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, LN Tahun 2016 Nomor 251, Pasal 27 ayat (2).
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (2).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, LN Tahun 2024, Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, LN Tahun 2023 Nomor 1, Pasal 426 ayat (1).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 427.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang, LN Tahun 2010 Nomor 122, Pasal 2.