JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 4, Agustus – September 2025
E-ISSN : 3046-4560

UPAYA PENEGAKAN HUKUM OLEH KEPOLISIAN DALAM MEMBERANTAS TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE*

LAW ENFORCEMENT EFFORTS BY THE POLICE IN ERADICATION OF ONLINE GAMBLING CRIMINAL ACTS

Sampe Hermanto[1], Hudi Yusuf[2]
Fakultas Hukum Universitas Bung Karno
Email: mamora.sampe@gmail.com [1], hoedydjoesoef@gmail.com[2]

Article Info

Article history :
Received : 06-08-2025
Revised : 07-08-2025
Accepted : 09-08-2025
Pulished : 12-08-2025

Abstract

Online gambling has become an increasingly prevalent phenomenon in the digital age. Many people have become entangled in online gambling, hoping to make a large profit. However, online gambling can have serious negative impacts on individuals and society. This article will discuss the effects of online gambling and the measures that can be taken to address them. Online gambling first emerged in the mid-1990s in the Caribbean nation of Antigua and Barbuda. The local government enacted the Free Trade and Processing Act, which allowed online gambling companies to operate. In Indonesia, online gambling began to gain traction in 2019, coinciding with the COVID-19 pandemic, which forced people to work from home. Online gambling can have serious negative impacts on individuals and society, including financial losses, mental health issues, physical health problems, and deteriorating social relationships. Efforts to address online gambling can be carried out in several ways. Penal measures can be taken through legal action against online gambling perpetrators, while non-penal measures can be taken through prevention and mitigation of online gambling through education and public awareness. In cases involving NF, EN, DA, PA, and RDS, they were charged under Article 45(3) in conjunction with Article 27(2) of Law Law No. 1 of 2024 amending the second amendment to Law No. 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions and/or Article 303 of the Criminal Code in conjunction with Articles 55 and/or 56 of the Criminal Code. The five perpetrators face a maximum sentence of ten years' imprisonment and a fine of up to Rp 10 billion. Online gambling can have serious negative impacts on individuals and society. Therefore, effective measures must be taken to address this issue. The government and society must collaborate to reduce the negative impacts of online gambling and increase public awareness of the dangers of online gambling.

Keywords: Law Enforcement, Crime, Online Gambling

Abstrak

Judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin marak di era digital ini. Banyak orang yang terjerat dalam perjudian *online*, dengan harapan untuk mendapatkan untung besar. Namun, perjudian online dapat memiliki dampak negatif yang serius pada individu dan masyarakat. Artikel ini akan membahas dampak judi *online* dan upaya penanggulangan yang dapat dilakukan. Judi *online* pertama kali muncul pada pertengahan tahun 1990-an di negara Karibia Antigua dan Barbuda. Pemerintah setempat mensahkan Undang-undang Perdagangan dan Pemrosesan Bebas, yang memungkinkan perusahaan perjudian online untuk beroperasi. Di Indonesia, judi online mulai dikenal pada tahun 2019, seiring dengan adanya Covid-19 yang mengharuskan orang bekerja dari rumah. Judi *online* dapat memiliki dampak negatif yang serius pada individu dan masyarakat, dampak kerugian finansial, gangguan kesehatan mental, gangguan kesehatan fisik dan hubungan sosial memburuk. Upaya penanggulangan judi *online* dapat dilakukan melalui beberapa cara, Upaya Penal,

dapat dilakukan melalui penindakan hukum terhadap pelaku judi *online* dan Upaya Non-Penal dapat dilakukan melalui pencegahan dan penanggulangan judi *online* melalui pendidikan dan kesadaran masyarakat. Dalam kasus yang melibatkan NF, EN, DA, PA, dan RDS dijerat dengan Pasal 45 ayat (3) jo 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 dan/atau Pasal 303 KUHP jo Pasal 55 dan/atau Pasal 56 KUHP. Kelima pelaku terancam dengan hukuman maksimal sepuluh tahun penjara dan denda hingga Rp 10 miliar. Judi *online* dapat memiliki dampak negatif yang serius pada individu dan masyarakat. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya penanggulangan yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Pemerintah dan masyarakat perlu bekerja sama untuk mengurangi dampak negatif judi *online* dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi *online*.

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Tindak Pidana, Judi *Online*

PENDAHULUAN

Judi *online* pertama kali muncul pada pertengahan tahun 1990-an di negara Karibia Antigua dan Barbuda. Pemerintah setempat mensahkan Undang-undang Perdagangan dan Pemrosesan Bebas, yang memungkinkan perusahaan perjudian *online* untuk beroperasi. *Microgaming,* sebuah perusahaan perangkat lunak, mengembangkan perangkat lunak perjudian yang aman dan dapat diandalkan. InterCasino, salah satu situs kasino online tertua, diluncurkan pada tahun 1995 dan menjadi sangat populer. Di indonesia judi *online* mulai dikenal pada tahun 2019, seiring dengan adanya Covid 19 yang mengharuskan orang bekerja dari rumah yang membuat masyrakat banyak memilki waktu luang, beberapa orang meluangkannya dengan bermain judi *online*. Judi *online* menjadi masalah bersama pemerintah dan masyrakat. Judi *online* telah menyebabkan banyak masalah sosial dan ekonomi di Indonesia. Banyak masyarakat yang terjebak dalam perbuatan buruk tersebut dan mengalami kerugian finansial. Judi *online* telah menyebabkan banyak masalah sosial dan ekonomi di Indonesia. Banyak masyarakat yang terjebak dalam perbuatan buruk tersebut dan mengalami kerugian finansial. Pemerintah telah berupaya memberantas situs judi *online*, termasuk menindak tegas influencer yang mempromosikan dan memfasilitasi konten judi online. Pemerintah Indonesia telah berupaya memberantas judi *online* dengan memblokir situs-situs judi *online* dan menindak tegas pelaku judi *online*. Kementerian Kominfo telah bekerja sama dengan penyelenggara layanan telekomunikasi seluler untuk mencegah penyebaran konten judi *online*. Masyarakat juga didorong untuk melaporkan jika menemukan konten judi *online*.

Undang-undang yang mengatur tentang perjudian, termasuk judi *online*, di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan UU 19/2016. Secara spesifik, Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik. Pelaku judi *online,* termasuk penyebar konten dan pemain, dapat dikenakan sanksi pidana penjara dan denda.

Dikutip dari Kompas (2025), Ditreskrimsus Polda DIY mennagkap 5 orrang yang merugikan bandar judi *online*. Hal ini menjadi viral karena Polisi di duga oleh masyrakat melindungi bandar judol dengan menangkap kelima orang tersebut. Cara yang dilakukan pelaku menyiapkan puluhan hingga ratusan SIM card untuk membuat akun baru di situs judi *online*. "Kartunya diganti-ganti agar tidak hanya mendapat free akun baru, tapi juga bisa memainkan modal dan bonus. Kalau menang, uang ditarik (*withdraw*), kalau kalah bikin akun baru lagi," jelas Ardiansyah. Tujuan pergantian SIM card ini adalah mengelabui sistem IP address situs judi agar pelaku tetap bisa mendapatkan promo dan *cashback* akun baru. Atas perbuatannya, para tersangka

dijerat Pasal 45 ayat 3 jo Pasal 27 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 2004 (perubahan kedua UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), serta Pasal 303 KUHP jo Pasal 55 dan 56 KUHP tentang perjudian. Dengan terancam hukuman maksimal 10 tahun penjara dan denda hingga Rp10 miliar.

Kriminolog membatah tudingan melindungi bandar Penangkapan para pelaku judol yang merugikan bandar judi juga dinilai masyarakat sebagai bentuk keberpihakan atau perlindungan Polda DIY terhadap bandar judol. Namun, hal itu dibantah oleh Polda DIY. Klarifikasi ini disampaikan usai viralnya penangkapan lima pelaku yang mengelabui situs judi daring di kawasan Banguntapan, Bantul. Direktur Reserse Kriminal Khusus (Dirreskrimsus) Polda DIY, AKBP Saprodin, menegaskan pihaknya tidak pernah menerima "titipan" dari bandar judi *online* dalam penanganan kasus tersebut. "Yang jelas, kami tidak ada istilah korporasi atau titipan bandar. Nek (kalau) saya kena (main judol), harus ditangkap. Tidak ada satu pun bandar yang kenal saya. (Laporan) bukan dari bandar," kata Saprodin, Kamis (7/8/2025).

Berdasarkan informasi diatas membuat masyrakat bingung akan peran yang dilakukan oleh pihak kepolisian dengan menangkap pelaku judi yang merugikan badar Judol. Pihak kepolisian disebut melindungi bandar. Sementara kepolisian berpacu pada pasal Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan UU 19/2016. Secara spesifik, Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik. Pelaku judi *online,* termasuk penyebar konten dan pemain, dapat dikenakan sanksi pidana penjara dan denda.

Kajian Pustaka

1. Pengertian Kriminologi

Kriminologi dapat didefinisikan sebagai studi sistematis tentang sifat, jenis, penyebab, dan pengendalian dari perilaku kejahatan, penyimpangan, kenakalan, serta pelanggaran hukum. Kriminologi adalah ilmu sosial terapan di mana kriminolog bekerja untuk membangun pengetahuan tentang kejahatan dan pengendaliannya berdasarkan penelitian empiris. Penelitian ini membentuk dasar untuk pemahaman, penjelasan, prediksi, pencegahan, dan kebijakan dalam sistem peradilan pidana. Edwin Sutherland, dalam *Principles of Criminology* (terbit pertama kali tahun 1934) menjelaskan kriminologi mempelajari tiga hal, meliputi sebab kejahatan (etiologi kejahatan), pembentukan hukum (sosiologi hukum), serta pengendalian, pencegahan dan perlakuan terhadap pelanggar hukum (penologi). Kriminologi (*criminology*) atau ilmu kejahatan sebagai disiplin ilmu sosial atau *non-normative discipline* yang mempelajari kejahatan dari segi sosial. Kriminologi disebut sebagai ilmu yang mempelajari manusia dalam pertentangannya dengan norma-norma sosial tertentu, sehingga kriminologi juga disebut sebagai sosiologi penjahat. Kriminologi berusaha untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian mengenai gejala sosial di bidang kejahatan yang terjadi di dalam masyarakat, atau dengan perkataan lain mengapa sampai terdakwa melakukan perbuatan jahatnya itu.

Kriminologi menurut Enrico Ferri berusaha untuk memecahkan masalah kriminalitas dengan telaah positif dan fakta sosial, kejahatan termasuk setiap perbuatan yang mengancam kolektif dan dari kelompok yang menimbulkan reaksi pembelaan masyarakat berdasarkan pertimbangannya sendiri. Kriminologi mempelajari kejahatan sebagai fenomena sosial

sehingga sebagai perilaku kejahatan tidak terlepas dalam interaksi sosial, artinya kejahatan menarik perhatian karena pengaruh perbuatan tersebut yang dirasakan dalam hubungan antar menusia. Andaikan seseorang yang oleh masyarakatnya dinyatakan telah berbuat jahat, maka perbuatan seperti itu bila dilakukan terhadap dirinya sendiri misalnya mengambil barang miliknya untuk dinikmati- atau perbuatan tersebut dilakukan terhadap hewan-hewan di hutan bebas- misalnya menganiaya babi hutan yang ditangkapnya- maka perbuatan itu tidak dianggap jahat dan perilaku itu tidak menarik perhatian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa definisi kriminologi adalah suatu spesifikasi ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala kejahatan, sebab-sebab terjadi kejahatan dan perilaku penjahat itu sendiri sehingga ia melakukan perbuatan (kejahatan) menyimpang dari norma-norma yang berlaku di dalam kehidupan masyarakat.

2. Ruang Lingkup Kriminologi

Menurut W.A. Bonger, ruang lingkup kajian kriminologi dibedakan antara kriminologi murni dan kriminologi terapan. a. Ruang Lingkup Kriminologi murni, meliputi:

a. Antropologi Kriminal

Ilmu pengetahuan ini mempelajari dan meneliti penjahat dari segi tingkah laku, karakter dan ciri tubuhnya. Bidang ini juga meliputi: apakah ada hubungan antara suku bangsa dengan kejahata? Dan seterusnya. Apakah tingkah laku dan budaya masyarakat yang dapat menimbulkan kejahatan dan melahirkan pelaku-pelaku kejahatan?

b. Sosiologi Kriminal

Ilmu pengetahuan ini mempelajari dan meneliti kejahatan sebagai suatu gejala masyarakat untukmengetahui dimana letak sebab-sebab kejahatan dalam masyarakat. pertanyaan-pertanyaan yang dicari jawabannya oleh bidang ilmu ini antara lain: apakah masyarakat melahirkan kejahatan? Termasuk kepatuhan dan ketaatan masyarakat terhadap peraturan perundang-undangan. Apakah norma-norma masyarakat tidak berfungsi dalam mencegah kejahatan?

c. Psikologi Kriminal

Ilmu pengetahuan ini mempelajari dan meneliti kejahatan dari sudutkejiwaan penjahatan. Pertanyaan-pertanyaan yang dicari jawabannya di bidang ilmu ini antara lain: apakah kejiwaannya yang melahirkan kejahatan? Ataukah karena lingkungan atau sikap masyarakat yang melahirkan kejahatan.

d. Psikopatologi dan Neuropatologi

Kriminal Ilmu pengetahuan ini mempelajari danmeneliti kejahatan dan penjahat yang sakit jiwa atau urat syaraf. Pernyataanpernyataan yang dicari jawabannya oleh bidang ilmu ini antara lain: apakah urat syaraf atau sakit jiwa yang menimbulkan kejahatan dan kejahatan apa yang timbul akibat sakit jiwa atau urat syaraf tersebut?

e. Penologi Ilmu pengetahuan ini mempelajari dan meneliti kejahatan dari penjahat-penjahat yang telah dijatuhi hukuman. Pernyataanpernyataan yang dicari jawabannya oleh bidang

ilmu antara lain: apakah penjahat yang dijatuhi hukuman tersebut akan menjadi warga masyarakat yang baik atau masih melakukan kejahatan? Atau bahkan mungkin akan meningkat kualitas kejahatannya? Apakah pemidanaan dikaitkan dengan latar belakang dan adanya keseimbangan antara pemidanaan dengan kejahatan yang dilakukan.

3. Keterkaitan Kriminologi Dalam Hukum Pidana Kejahatan

Keterkaitan kriminologi dengan hukum pidana, bahwa kriminologi sebagai *metascience* dari hukum pidana. Kriminologi suatu ilmu yang lebih luas daripada hukum pidana, di mana pengertian-pengertiannya dapat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep dan masalah-masalah yang terdapat dalam hukum pidana. Jelasnya bahwa metascience di atas bukan hanya pelengkap terhadap hukum pidana bahkan merupakan disiplin yang utama daripadanya. Karena kejahatan tidak hanya meliputi aspek yurididis dan sosiologis, melainkan pula meliputi kejahatan dalam arti agama dan moral. Kriminologi adalah suatu ilmu empiris yang ada kaitannya dengan kaidah hukum. Ilmu tersebut meneliti tentang kejahatan serta proses-proses formal dan informal dari kriminalisasi maupun dekriminalisasi. Kecuali itu dipelajari juga keadaan dari golongan-golongan yang menjadi penjahat serta yang menjadi korban kejahatan, sebab-sebab kejahatan, reaksi-reaksi formal dan informal terhadap kejahatan maupun pihak-phak lain yang ada kaitannya dengan proses kejahatan. Dalam kaitannya dengan dogmatik hukum pidana, maka kriminologi memberikan kontribusinya dalam menentukan ruang lingkup kejahatan atau perilaku yang dapat dihukum. Dengan demikian maka hukum pidana bukanlah merupakan suatu silogisme dari pencegahan, akan tetapi merupakan suatu jawaban terhadap adanya kejahatan.

Berdasarkan hal tersebut dalam hubungannya dengan hukum pidana, maka kriminologi memberikan kontribusi di dalam menentukan ruang lingkup Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik. Pelaku judi *online,* termasuk penyebar konten dan pemain, dapat dikenakan sanksi pidana penjara dan denda.

4. Metode Penelitian

Menurut Zulkarmain (2021), penelitian kualitatif adalah sebuah jenis penelitian yang bertujuan untuk meraih pemahaman yang dalam terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti pelaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan cara yang holistik. Penelitian ini dilakukan melalui deskripsi verbal yang memperhatikan konteks alamiah secara khusus, dengan menggunakan beragam metode ilmiah. Metodologi dalam artikel ini adalah telaah pustaka, yang memungkinkan peneliti untuk meninjau literatur terkait dalam penelitian kualitatif tentang deskripsi mendalam untuk memastikan keteralihan temuan. Langkah-langkahnya mencakup pencarian literatur yang relevan, pemilihan yang signifikan, analisis dan sintesis informasi dari literatur yang dipilih, serta penyusunan hasil dalam bentuk artikel dengan pengantar, tinjauan literatur, analisis temuan, dan kesimpulan.

5. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Orang Melakukan Judi *Online*

Berbicara mengenai tindak pidana perjudian *online* maka terdapat banyak faktor penyebab terjadinya banyaknya masyarakat yang melakukan perjudian *online* dimana perkembangan elektronik digital sangat berkembang dengan cepat, dan banyaknya aplikasi yang berkembang baik dari bidang bisnis maupun bidang pekerjaan, orang yang melakukan

perjudian *online* salah satunya yaitu ingin menjadi seorang milioner tanpa harus bekerja keras dan menunggu waktu yang lama, artinya ingin menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat. Dalam hal ini, masyarakat yang memahami tentang elektronik digital sehingga melakukan berbagai cara untuk dilakukan perjudian dengan tujuan untuk mencapai kemenangan dan mendapatkan kekayaan dalam waktu singkat, termasuk dengan melakukan tindakan judi *online* ini. Selain dari faktor utama yang berkeinginan menjadi orang kaya dengan sesingkat mungkin seperti yang dikemukakan diatas dapat dilihat juga faktor-faktor disekitar masyarakat sebagai berikut:

a. Faktor Sosial Atau Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status prekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan prekonomian dengan kemenangan yang diperoleh. Karena mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar dan akan menjadi orang kaya dalam sekejab tanpa usaha yang besar. Masyarakat yang berjumlah besar sangat menguntungkan apabila di dukung oleh kualitas pendapatannya yang sangat besar, sebab ia akan dapat menjadi aset pembangunan namun akan sangat membahayakan apabila yang ada hanya kuantitas belaka tanpa di dukung oleh kualitasnya. Hal ini didasarkan pada usaha yang paling mendasar, yaitu:

1) Manusia selalu membutuhkan sandang, pangan untuk hidupnya.
2) Naluri kringinan untuk medang dalam tebakan, yang sifatnya menetap.

Hal inilah apabila kita perhatikan yang menjadi permasalahan di lingkungan masyarakat Indonesia, permasalahan ini sangat rumit untuk ditangani mengingat banyaknya urbanisasi dari desa atau pinggiran kota. Dimana semakin meningkatnya penduduk akan bertambah pulalah sehingga tindakan perjudian semacam ini akan terus berkembang mengingat dari prekonomian sangat rendah, dan kurangnya lapangan pekerjaan dan akan berusaha mencari jalan pintas dengan cara berjudi, baik itu judi biasa maupun judi *online* yang sangat marak pada era saat ini. Sehigga bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat.

b. Faktor situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman, kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian. Dimana tekanan dari kelompok sebagai salah satu seseorang yang awalnya tidak melakukan tindak pidana perjudian jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya akan merasa diasingkan sehingga tidak memiliki pergaulan yang meluas. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

c. Faktor belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Yang memang pada awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkayakinana bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali. Rendahnya tingkat pendidikan dan pengetahuan yang minim sehungga dapat mengakibatkan seseorang itu tidak berpikir panjang untuk melakukan perbuatan termasuk halnya perbuatan judi.

d. Faktor kemenangan/keuntungan

Faktor kemenangan adalah pemicu bagi orang yang melakukan perjudian, di mana persepsi di sini dirasakan oleh penulis tentang evaluasi peluang menang yang akan mereka dapatkan jika mereka berjudi. Pemain yang merasa sulit untuk keluar dari permainan umumnya memiliki persepsi yang buruk tentang kemungkinan akan menang. pada umumnya mereka merasa sangat yakin akan menang yang akan diperolehnya, pada saat atas estimasi yang sangat kecil karena keyakinan yang ada pada ilusi yang diperoleh dalam evaluasi akan menang, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

e. Faktor presepsi keterampilan

Pemain yang merasa sangat mahir dalam satu atau lebih jenis judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam judi adalah karena keterampilan yang mereka miliki. Seringkali, mereka tidak dapat membedakan di mana kemenangan itu diperoleh berkat keterampilan dan yang hanya kebetulan murni. Bagi mereka, kalah saat bermain tidak pernah dianggap sebagai kekalahan tetapi dianggap "hampir menang", sehingga mereka terus mencari kemenangan yang mereka pikir pasti akan tercapai.

Dari faktor-faktor diatas kita harus bersama-sama memerangi judi *online*. Perlunya upya yang dilakukan oleh masyrakat dan pihak kepolisian dalam upaya pencegahan dan penanggulangan yang efektif untuk mengatasi masalah judi *online*.

f. **Upaya Yang Dilakukan Untuk Mencegah Judi *Online***

Bentuk hambatan pihak berwajib dalam menanggulangi perjudian online di kalangan masyarakat. Dalam segala lapangan yang dapat dipikirkan senantiasa terdapat masalah, dan tidak jarang di dalam melakukan suatu pekerjaan kita dihadapkan dengan berbagai masalah yang sebelumnya belum pernah terbayangkan. Untuk itu, upaya penanggulangan tindak pidana judi online itu terdiri dari:

g. Upaya Penal Dalam perkara tindak pidana perjudian, upaya penal yang dilakukan sesuai dengan penerapan Pasal 303 dan/atau 303 bis KUHP kepada pelaku-pelakunya kemudian memeriksa mereka menurut KUHAP dan peraturan perundangundangan yang berlaku, serupa dengan tindak pidana perjudian melalui jaringan internet (*online*) yang telah jelas dijelasakan pada pasal 45 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, menjelaskan bagi setiap orang yang melakukan dan tanpa hak atau melawan hukum

melakukan intersepsi atas transmisi informasi elektronik san/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)‖. Dalam upaya penal ini haru ada pencehagahan yang sigap dimana Kepolisian berperan penting dalam melaksanakan upaya penal diman kepolisian mendapatkan informasi yang berdadsarkan laporan masyarakat. Setelah mendengar dan menerima laportan tersebut, beberapa anggota kepolisian langsung melakukan penyelidikan. Kebanyakan laporan yang diterima oleh pihak kepolisian ialah berupa laporan lisan ataupun melalui ponsel (jaringan telepon), dan sesuai dengan ketentuan yang ada pada Pasal 103 ayat (2) KUHAP, maka laporan tersebut kemudian dicatat oleh penyelidik dan ditandatangani oleh pelapor begitujuga penyelidik.

Dalam melakukan penyelidikan, polisi segera meluncur ke tempat kejadian untuk mengetahui apakah laporan publik itu benar, mengenai terjadinya kejahatan perjudian, kemudian polisi kemudian menangkap mereka yang terlibat dalam kejahatan perjudian dan kemudian mengumpulkan bukti dan saksi.

Dalam hal ini pelaku perjudian tertangkap tangan. Yang dimaksud dengan tertangkap tangan/kedapatan berbuat sebagaimana diatur pada Pasal 1 ayat 19 KUHAP adalah:

1. Tertangkapnya seseorang pada waktu sedang melakukan tindak pidana atau dengan segera sesudah beberapa saat tindak pidana itu dilakukan.
2. Tertangkapnya seseorang apabila sesaat kemudian ditemukan benda yang diduga keras telah dipergunakan untuk melakukan tindak pidana itu yang menunjukkan bahwa ia adalah pelakunya atau turut melakukan atau membantu melakukan tindak pidana itu.

Setelah tersangka ditangkap dan terbukti serta saksi telah dikumpulkan, tersangka dan bukti yang ada kemudian diserahkan kepada penyelidik untuk keperluan melakukan penyelidikan. Masalah yang ditemukan dalam melakukan penanggulangan terhadap kejahatan melalui jalur hukuman yang menekankan sifat represif (penindasan, penindasan, dan pemberantasan) setelah kejahatan terjadi.

Dengan kata lain seseorang dapat dihukum setelah terbukti melakukan kejahatan. Dua masalah sentral dalam kebijakan kriminal dengan menggunakan upaya Penal (hukum pidana) ialah masalah penentuan:

1. Perbuatan apa yang seharusnya dijadikan tindak pidana dan;
2. Sanksi apa yang sebaiknya digunakan atau dikenakan kepada si pelanggar.

Hakikatnya kebijakan kriminalisasi merupakan bagian dari kebijakan kriminal (kriminal *policy*) dengan menggunakan sarana hukum pidana (penal) dan oleh karena itu termasuk bagian dari kebijakan hukum pidana (penal *policy*).

Upaya penanggulangan terhadap tindak pidana haruslah senantiasa dilakukan, kebijakan hukum pidana yang selama ini ditempuh selama ini tidak lain merupakan langkah yang terus menerus digali dan dikaji agar upaya penanggulangan kejahatan tersebut mampu mengantisipasi secara maksimal tindak pidana yang secara faktual terus meningkat. Penggunaan hukum pidana sebagai suatu upaya untuk mengatasi masalah sosial (kejahatan) termasuk dalam bidang penegakan

hukum (khususnya penegakan hukum pidana). Oleh karena itu sering dikatakan bahwa politik atau kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penegakan hukum (*law enforcement policy*).

Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa politik kriminal pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari politik sosial. Kebijakan hukum pidana (*penal policy*) atau *penal-law enforcement policy* operasionalisasinya melalui beberapa tahap yaitu tahap formulasi (kebijakan legislatif), tahap aplikasi (kebijakan yudikatif/yudisial) dan tahap eksekusi (kebijakan eksekutif/administratif). Dari ketiga tahap tersebut, tahap formulasi merupakan tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan melalui kebijakan hukum pidana‖. Kesalahan/kelemahan kebijakan legislatif merupakan kesalahan strategis yang dapat menjadi penghambat upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan pada tahap aplikasi dan eksekusi.

Maka didalam pemberantasan tindak pidana judi online di dalam masyarakat sangat dibutuhkan adanya kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Kebijakan tersebut harus dikonsentrasikan pada dua arah, yang pertama mengarah pada kebijkan aplikatif yaitu kebijakan untuk bagaimana mengoperasionalisasikan peranturan perundangundangan hukum pidana yang berlaku pada saat ini dalam rangka mengenai masalah perjudian melalui jaringan internet (*online*). Sedangkan yang kedua adalah kebijakan formulatif atau kebijakan yang mengarah pada pembaharuan hukum pidana (*penal law enforcement*) yaitu kebijakan untuk bagaimana merumuskan peraturan pada undangundang hukum pidana yang baru. Kemudian, penanggulangan *cyber crime* melalui sarana penal itu sendiri tidak mudah karena adanya hambatan-hambatan sebagaimana diakui dalam dokumen Kongres PBB X/2000, antara lain:

1. Perbuatan kejahatan yang dilakukan berada di lingkungan elektronik. Olehkarena itu, penanggulangan *cyber crime* memerlukan keahlian khusus, prosedur investigasi dan kekuatan/dasar hukum yang mungkin tidakbersedia pada aparat penegak hukum di negara yang bersangkutan.
2. *Cyber crime* melampaui batas-batas negara, sedangkan upaya penyidikan dan penegakan hukum selama ini dibatasi dalam wilayah territorial negaranya sendiri.
3. Struktur terbuka dari jaringan komputer internasional memberi peluang kepada pengguna media elektronik untuk memilih lingkungan hukum (negara) yang belum mengkriminalisasikan *cyber crime*.

Keterbatasan/kelemahan hukum pidana dalam menanggulangi *cyber crime* juga dapat dilihat dari pendapat Aman Nursusila, dimana Polri mengalami hambatan dalam menghadapi kendala yuridis dan nonyuridis dimana melakukan penyidikan *cyber crime* sebagai berikut:

1. Kendala yuridis, yaitu belum ada peraturan perundang-undangan yangsecara khusus mengatur tentang *cyber crime*, terbatasnya pengertianalat bukti sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), dan belum adanya kewenangan penyidik untuk menggeledah sistem komputer yang diduga menjadi alat atau sasaran kejahatan.
2. Kendala non yuridis, yaitu keterbatasan kemampuan dan jumlah anggota Polri yang menguasai bidang teknologi komputer, barang bukti dalam *cyber crime* mudah dihilangkan atau dihapus, adanya kesulitan mendeteksi kejahatan di bidang perbankan yang menggunakan sarana komputer. Kesulitan pendeteksian kejahatan tersebut disebabkan oleh kurang tersedianya

peralatan yang memadai, keengganan dari beberapa korban untuk melapor kepada Polisi, sistem keamanan dari pemiliki asset/sistem yang relatif lemah, sulit melacak keberadaan/domisili pelaku kejahatan.

Upaya Non-Penal

Sesuai dengan keberadaan peraturan pemerintah Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, ditemukan masalah dan hambatan di dalamnya, hambatan itu terbagi menjadi 3 bagian besar yakni:

1. Dalam menerapkan sanksi pidana yang berat terhadap terdakwa selalu dihadapkan dengan usia muda dan perekonomian yang rendah.
2. Belum terdapatnya keseragaman tindakan dalam melakukan penanggulangan perjudian sehingga ada kalanya antara aparat penegak hukum tidak jarang berbeda pendapat dalam penerapan mengenai pasal dari peraturan pemerintah tersebut.
3. Selama ini di dalam masyarakat kita memang ada semacam dua sikap dalam memandang perjudian. Sikap pertama sebagaimana terwakili oleh kalangan berwajib atau kepolisian, memandang pelaku adalah pelanggar hukum maka mereka dicurigai, jika perlu ditangkap, masyarakat yang terwakili oleh kalangan medis memandang pelaku perjudian adalah orang yang sakit dan perlu diobati.

Dimana dalam penanggulangan/upaya yang dapat dilakukan dalam upaya Non-Penal ini, yaitu:

a. Upaya Pencegahan (*Freventif*)

Sejak di canangkannya perang terhadap perjudian, yang dalam hal ini peran dari kepolisian perlu lebih ditingkatkan agar sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Penanggulangan masalah perjudian *online* yang sangat membahayakan perekonomian masyarakat secara keseluruhan hampir sama dengan penanggulangan perjudian layaknya di dalam masyarakat Indonesia didasarkan pada cara-cara sebagai berikut:

Tujuan dari metode preventif adalah memberikan motivasi bimbingan serta pengarahan pada masyarakat terutama mengenai akibat-akibat perjudian demikian juga mengenai perundang-undangannya sehingga masyarakat memahami dan menyadarinya. Tujuan dari preventif adalah mencegah atau melindungi masyaraka luas dari perjudian serta menyadarkan mereka tentang dampak yang ditimbulkan dari bahaya dari perjudian tersebut.

Dampak Judi *Online*

Judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin marak di era digital ini. Banyak orang yang terjerat dalam perjudian online, dengan harapan untuk mendapatkan untung besar. Namun, perjudian *online* dapat memiliki dampak negatif yang serius pada individu dan masyarakat. Judi online dapat mengakibatkan kondisi hubungan dengan keluarga atau teman menjadi berantakan. Banyak orang yang lebih memilih untuk bermain judi *online* daripada menghabiskan waktu dengan

keluarga atau teman. Hal ini dapat menyebabkan konflik dan ketegangan dalam hubungan. Berikut adalah beberapa dampak yang ditimpulkan dari judi *online*:

1. Kerugian Finansial

   Kecanduan judi *online* mendorong orang untuk menghabiskan uang yang banyak. Ketika kalah, mereka berpikir bahwa itu adalah kemenangan yang tertunda. Jadinya semakin rugi, kehilangan tabungan, dan harta benda, bahkan menambah hutang.

2. Gangguan Kesehatan Mental

   Ketagihan judi *online* bisa menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti stres, depresi, dan kecemasan. Rasa putus asa akibat terjebak dalam lingkaran judi yang sulit dihentikan dapat merusak kualitas hidup seseorang.

3 Gangguan Kesehatan Fisik

   Orang yang bermain judi online cenderung memiliki kualitas tidur yang buruk. Hal ini bisa mempengaruhi kesehatan fisik seperti kelelahan, penurunan sistem kekebalan tubuh, bahkan stres kronis yang meningkatkan risiko penyakit jantung.

4. Hubungan sosial memburuk

   Teman, keluarga, dan pasangan mungkin merasa risih dengan perilaku penjudi yang selalu fokus berjudi, yang pastinya bisa menyebabkan konflik dalam hubungan hingga memicu perpisahan.

5. Kualitas Pendidikan & Pekerjaan Menurun

   Konsentrasi yang menurun, banyak terjadi absen, dan kurangnya produktivitas menjadi hal yang umum terjadi akibat kecanduan judi *online*.

6. Masalah Hukum

   Kita semua tahu bahwa judi *online* itu ilegal di Indonesia. Seseorang yang terlibat judi *online* akan mendapatkan masalah hukum dan harus menghadapi denda, tuntutan hukum atau konsekuensi hukum serius lainnya.

7. Risiko Keamanan Data

   Situs judi *online* sering meminta informasi pribadi sensitif seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, dan nomor rekening bank. Jika situs ini diretas, maka data pribadi pemain judi *online* bisa disalahgunakan, seperti pencurian identitas, penipuan, atau kegiatan kriminal lainnya.

Kronologi Kejadian

Dikutip dari Kompas (2025) Polda Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) membantah bahwa pihaknya melindungi bandar judi *online* (judol). Hal tersebut dikatakan Kasubdit V/Siber Ditreskrimum Polda DIY AKBP Slamet Riyanto merespons pertanyaan publik terkait penangkapan lima orang yang mengakali sistem judol sehingga membuat bandar merugi. “Siapa pun yang terlibat dalam aktivitas judi akan kami tindak. Mulai dari pemain, operator, pemodal, hingga bandar dan pihak-pihak yang mempromosikan. Tidak ada toleransi untuk perjudian dalam bentuk apa pun,” ujar Slamet dikutip dari TribunJogja, Kamis (7/8/2025). Lima pelaku diringkus aparat ketika

beroperasi di sebuah rumah kontrakan di Banguntapan, Kabupaten Bantul, DIY. Modus pelaku mengakali sistem judol Slamet menjelaskan, penangkapan lima pelaku yang mengakali sistem judol bermula dari laporan warga. Kepada polisi, warga merasa curiga dengan aktivitas ilegal yang dilakukan pelaku di lingkungan setempat. "Informasi awal berasal dari warga yang melihat dan mendengar bahwa ada aktivitas mencurigakan dari para pelaku," kata Slamet dikutip dari Antara Jogja, Kamis (7/8/2025). Setelah melakukan penelusuran, polisi bertindak dengan mengamankan kelima pelaku yang terdiri dari empat operator berinisial NF, EN, DA, dan PA serta satu koordinator berinisial RDS. Para pelaku mengelabui sistem judol dengan modus mengumpulkan dan memanfaatkan website yang memberikan tawaran untuk pengguna baru. Dengan modus tersebut, pelaku bisa menjalankan puluhan akun setiap hari supaya memperoleh bonus promosi dari sistem judol. Pelaku menjalankan aksinya menggunakan empat unit komputer dan beberapa kartu handphone (HP) yang dipakai secara bergantian. "Para pelaku merupakan pemain judi online dengan modus memainkan akun-akun dan memanfaatkan promo untuk menambah deposit. Polda DIY akan menjalankan proses hukum secara tegas dan transparan jika menemukan bukti keterlibatan bandar atau jaringan yang lebih besar di kemudian hari. Akibat perbuatannya, NF, EN, DA, PA, dan RDS dijerat dengan Pasal 45 ayat (3) jo 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 dan/atau Pasal 303 KUHP jo Pasal 55 dan/atau Pasal 56 KUHP. Kelima pelaku terancam dengan hukuman maksimal sepuluh tahun penjara dan denda hingga Rp 10 miliar.

KESIMPULAN

Judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin marak di era digital ini. Banyak orang yang terjerat dalam perjudian *online*, dengan harapan untuk mendapatkan untung besar. Namun, perjudian *online* dapat memiliki dampak negatif yang serius pada individu dan masyarakat. Pemerintah telah berupaya memberantas judi online dengan memblokir situs-situs judi online dan menindak tegas pelaku judi *online*. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) melarang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik dan pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana penjara dan denda. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pencegahan dan penanggulangan yang efektif untuk mengatasi masalah judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Yesmil & Adang, 2013, Kriminologi, Refika Aditama, Bandung.

Antara Jogja (2025). Polda DIY Tangkap 5 Pelaku Judi Online yang Merugikan Bandar.

Kompas (2025). Polda DIY Tangkap 5 Orang yang Merugikan Bandar Judi Online.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Sutherland, E. H. (1934). Principles of Criminology. J.B. Lippincott Company.

TribunJogja (2025). Polda DIY Bantah Melindungi Bandar Judi Online.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE) sebagaimana telah diubah dengan UU 19/2016.

W.A Bonger. (2023). *Pengantar Tentang Kriminologi,* Pustaka Sarjana. Jakarta.

Zulkarmain, Z. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. Penerbit Andi.