Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 17774-17785

Tindak Pidana Judi Online: Studi Kasus terhadap Platform Aplikasi

Indra Purba Harahap[1], Nur Oloan[2]
[1]Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
[2]Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
Corresponding Author: indrapurba180@gmail.com[1], nuroloan_hrp@yahoo.com[2]

Published: Agust, 2025

ABSTRACT

Maraknya tindak pidana perjudian daring melalui platform aplikasi menunjukkan transformasi bentuk kejahatan konvensional menjadi digital yang lebih kompleks dan sulit dijangkau oleh sistem hukum nasional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online dalam konteks regulasi yang berlaku di Indonesia, serta mengevaluasi hambatan normatif dan teknis yang dihadapi aparat penegak hukum. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan deskriptif-analitis, melalui studi literatur terhadap peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, serta laporan lembaga terkait seperti PPATK dan Kominfo. Hasil penelitian menunjukkan adanya kekosongan hukum implementatif yang signifikan, terutama terkait ketiadaan ketentuan yang mengatur tanggung jawab pidana penyedia platform digital yang memfasilitasi perjudian online. Regulasi yang berlaku saat ini, yakni Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) junto Pasal 45 ayat (3) UU ITE, terbukti belum mampu menjangkau modus operandi perjudian berbasis aplikasi yang tersembunyi melalui sistem top-up, reward acak, dan mekanisme pembayaran digital. Hambatan teknis dalam pembuktian elektronik, keterbatasan SDM forensik digital, serta ketidakharmonisan antar regulasi juga memperburuk efektivitas penegakan hukum. Penelitian ini merekomendasikan pembentukan undang-undang khusus tentang judi online dan tanggung jawab platform digital, penguatan infrastruktur digital forensik, serta peningkatan literasi hukum dan digital masyarakat. Pembaruan sistem hukum pidana yang adaptif terhadap kejahatan berbasis teknologi menjadi syarat mutlak untuk menanggulangi ekosistem perjudian daring secara menyeluruh.

Kata kunci: Tindak Pidana, Judi Online, Platform Aplikasi

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah menciptakan lanskap baru dalam interaksi sosial, ekonomi, dan hukum. Teknologi digital yang semula bertujuan mempercepat pertukaran informasi kini telah dimanfaatkan pula untuk aktivitas yang melanggar hukum. Salah satu fenomena yang paling mengkhawatirkan dalam konteks ini adalah maraknya tindak pidana perjudian daring (online gambling) yang terorganisasi melalui berbagai platform aplikasi digital. Praktik ini tidak hanya melibatkan pelaku lokal, namun juga sering kali terkoneksi dengan jaringan internasional, sehingga memperumit upaya penindakan hukum di berbagai yurisdiksi (UNODC, 2021).

Berbeda dengan bentuk perjudian konvensional, judi online tidak lagi terbatas pada lokasi fisik atau kelompok sosial tertentu, melainkan dapat diakses secara luas melalui gawai pribadi kapan saja dan di mana saja. Kemudahan akses ini telah menjadikan judi online sebagai fenomena kriminogenik

yang berkembang pesat dan menyentuh semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja. Sehingga, butuh langkah kongkrit meberantas judi online tersebut.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online menghadapi tantangan serius. Karakteristik dunia maya yang bersifat anonim, cepat, lintas batas negara, dan minim pengawasan telah dimanfaatkan oleh pelaku untuk menghindari deteksi aparat penegak hukum. Platform aplikasi yang digunakan, seperti situs berbasis server luar negeri, aplikasi mobile, atau media sosial, telah menciptakan ruang aman (safe haven) bagi pelaku tindak pidana ini. Dalam banyak kasus, platform tersebut disamarkan seolah-olah sebagai layanan hiburan atau permainan daring biasa, padahal di baliknya tersembunyi aktivitas perjudian dengan sistem pembayaran digital yang terintegrasi (Wang & McGill, 2022).

Indonesia merupakan negara dengan sistem hukum yang melarang segala bentuk perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP. Meskipun demikian, data menunjukkan bahwa praktik judi online terus mengalami peningkatan. Berdasarkan laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023, lebih dari 3 juta rekening teridentifikasi terlibat transaksi terkait aktivitas judi online, dengan perputaran dana yang mencapai triliunan rupiah dalam kurun waktu satu tahun. Fenomena ini menunjukkan bahwa tindak pidana perjudian telah mengalami transformasi bentuk yang jauh lebih kompleks dibanding bentuk konvensionalnya.

Berdasarkan hasil riset dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, hingga tahun 2024 telah ditemukan lebih dari 800.000 situs dan aplikasi yang teridentifikasi mengandung unsur perjudian online, baik dalam bentuk permainan daring (online games) yang mengandung mekanisme taruhan, aplikasi berbasis deposit dan withdraw, maupun platform media sosial yang disusupi oleh jaringan pelaku judi (KOMINFO, 2024). Sementara itu, hasil investigasi Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun yang sama menemukan bahwa perputaran dana dari aktivitas judi online di Indonesia diperkirakan mencapai lebih dari 300 triliun rupiah per tahun, dengan pola transaksi yang memanfaatkan rekening bank pihak ketiga, dompet digital, hingga aset kripto (PPATK, 2024).

Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun secara normatif kegiatan perjudian telah dilarang oleh hukum nasional, baik melalui Pasal 303 KUHP maupun Pasal 27 ayat (2) junto Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah oleh UU Nomor 19 Tahun 2016, namun implementasi larangan tersebut belum memberikan efek jera yang signifikan terhadap pelaku, baik sebagai pemain, pengelola platform, maupun jaringan penyedia layanan. Ketidakefektifan penegakan hukum ini menjadi sorotan utama dalam berbagai kajian akademik dan perdebatan publik. Studi oleh Samosir, Ramadani, dan Ismaidar (2025) menyimpulkan bahwa lemahnya koordinasi antarlembaga penegak

hukum, keterbatasan sumber daya teknologi digital forensik, serta fragmentasi norma hukum antara KUHP dan UU ITE telah menyebabkan aparat penegak hukum kesulitan melakukan penyidikan dan penuntutan secara komprehensif terhadap pelaku judi online.

Lebih lanjut, penelitian oleh Adlina (2025) menyebutkan bahwa ketidakharmonisan antara ketentuan pidana dalam KUHP dan UU ITE menyebabkan munculnya inkonsistensi dalam penanganan kasus. Dalam beberapa putusan pengadilan, pelaku judi online hanya dijerat dengan Pasal 303 KUHP, tanpa memperhatikan unsur penggunaan sarana elektronik yang seharusnya dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap UU ITE. Hal ini menimbulkan pertanyaan serius mengenai efektivitas sistem hukum dalam menjawab tantangan kejahatan siber yang lintas batas dan terus berkembang.

Dari perspektif sosiologis, judi online juga telah menciptakan masalah sosial yang luas, termasuk meningkatnya angka perceraian, gangguan kejiwaan, kerusakan ekonomi rumah tangga, serta tingginya tingkat kriminalitas yang bermula dari upaya pelaku memperoleh dana tambahan untuk berjudi (Juhara, Amalia, & Mulyana, 2025). Kelompok masyarakat berpendidikan rendah dan mereka yang mengalami tekanan ekonomi akibat pengangguran maupun gaya hidup konsumtif terbukti menjadi segmen paling rentan terpapar oleh praktik judi online. Selain itu, algoritma digital dalam aplikasi judi dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan ketergantungan psikologis yang dikenal dengan istilah behavioral addiction, yang bekerja dengan prinsip penguatan intermiten (intermittent reinforcement) melalui pemberian hadiah acak yang mendorong pemain terus bermain (Griffiths, 2023).

Dari aspek teknis penegakan hukum, penyidikan terhadap kasus judi online seringkali terhambat oleh minimnya dukungan teknologi forensik digital yang canggih. Penelitian oleh Maryam dkk. (2024) yang menggunakan pendekatan Integrated Digital Forensics Investigation Framework (IDFIF) mengemukakan bahwa kemampuan penyidik di daerah-daerah masih sangat terbatas dalam mengakses, menganalisis, dan mengautentikasi bukti digital yang tersembunyi dalam aplikasi yang terenkripsi atau dijalankan melalui server luar negeri. Selain itu, proses pelacakan terhadap dana hasil perjudian yang dicuci melalui akun virtual atau aset digital juga menghadapi kesulitan karena belum adanya prosedur tetap lintas negara yang terstandardisasi. Akibatnya, banyak kasus yang akhirnya berhenti pada tahap penyelidikan tanpa dapat dilanjutkan ke tahap penuntutan.

Persoalan lainnya adalah belum adanya regulasi tersendiri yang secara khusus mengatur tanggung jawab platform atau pengembang aplikasi judi, baik dari aspek hukum pidana, administratif, maupun hukum perdata. Saat ini, mayoritas operator aplikasi judi online beroperasi dari luar negeri, menggunakan server internasional, dan memanfaatkan platform media sosial atau Google Play Store untuk distribusi aplikasi. Ketiadaan regulasi yang dapat memaksa penyedia

layanan digital global untuk menutup akses terhadap aplikasi tersebut secara permanen membuat upaya pemblokiran menjadi tidak efektif. Data dari Kominfo (2024) menyatakan bahwa dari total aplikasi judi yang diblokir, 60% di antaranya muncul kembali dalam kurun waktu 1–3 minggu setelah pemblokiran.

Kajian perbandingan dengan negara lain menunjukkan bahwa beberapa negara seperti Korea Selatan, Australia, dan Jerman telah memberlakukan undang-undang khusus tentang perjudian daring (Online Gambling Act) yang mewajibkan platform teknologi untuk menerapkan sistem penyaringan konten otomatis, pelaporan aktivitas mencurigakan, dan kerja sama dalam penegakan hukum. Di Indonesia, pendekatan seperti ini belum terbentuk secara menyeluruh sehingga ruang regulasi terhadap penyedia aplikasi masih bersifat terbatas.

Dari sisi komunikasi publik, kampanye edukatif yang dilakukan pemerintah pusat dan daerah belum sepenuhnya mampu menyasar kelompok-kelompok masyarakat yang paling rentan. Studi oleh Estriana dan Ratu (2024) menunjukkan bahwa pendekatan satu arah dan tidak partisipatif dalam sosialisasi bahaya judi online menyebabkan rendahnya kesadaran hukum masyarakat. Pesan-pesan yang disampaikan melalui media konvensional seringkali tidak efektif dalam menarik perhatian generasi muda yang lebih banyak mengakses informasi melalui media sosial berbasis video pendek.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan judi online bukan hanya menyangkut aspek hukum semata, melainkan mencakup dimensi sosial, ekonomi, teknologi, dan komunikasi publik. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk mengkaji efektivitas penegakan hukum terhadap pelaku judi online berbasis aplikasi dari perspektif normatif dan empirik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif dalam perumusan kebijakan hukum pidana nasional yang responsif terhadap perkembangan teknologi digital, serta menyumbang kontribusi dalam pembentukan sistem penegakan hukum yang lebih terintegrasi, adaptif, dan berkeadilan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif, yakni suatu metode penelitian hukum yang berorientasi pada pengkajian norma-norma hukum tertulis sebagai landasan dalam menganalisis permasalahan yang terjadi di masyarakat (Soekanto & Mamudji, 2011). Pendekatan ini bertujuan untuk menelaah konsistensi dan efektivitas norma hukum, serta menilai sejauh mana peraturan perundang-undangan mampu menjawab tantangan kejahatan siber modern,

khususnya dalam konteks tindak pidana judi online yang diselenggarakan melalui platform aplikasi digital.

Pendekatan yuridis normatif relevan digunakan karena objek penelitian berkaitan langsung dengan substansi hukum positif, seperti Pasal 303 KUHP, UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta aturan-aturan turunannya. Di samping itu, pendekatan ini memungkinkan untuk dilakukan evaluasi terhadap peraturan hukum yang telah ada serta mengidentifikasi kelemahan atau kekosongan hukum dalam penerapannya.

Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum kualitatif deskriptif-analitis. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai regulasi hukum yang mengatur larangan perjudian, serta bagaimana penegakan hukumnya dilaksanakan dalam konteks penggunaan aplikasi digital sebagai media judi online (Marzuki, 2017).

Sifat analitis dari penelitian ini ditujukan untuk menilai kesesuaian antara norma hukum yang berlaku dengan kenyataan yang terjadi, termasuk efektivitas sistem penegakan hukum dan kelembagaan dalam menangani pelaku dan penyedia platform aplikasi perjudian online. Penelitian ini juga bersifat preskriptif dalam arti bahwa hasilnya digunakan untuk memberikan saran atau rekomendasi kebijakan hukum pidana yang lebih responsif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Objek Penelitian

Objek material dari penelitian ini adalah praktek tindak pidana perjudian online melalui platform aplikasi yang terjadi di Indonesia dalam kurun waktu 2020–2024. Objek formalnya adalah regulasi hukum pidana dan peraturan perundang-undangan lain yang relevan, serta praktik penegakan hukum terhadap kasus-kasus tersebut, termasuk hambatan dalam pelacakan, pembuktian, dan penghentian aktivitas perjudian online.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder berupa bahan hukum, yang diklasifikasikan ke dalam tiga jenis:

1. Bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan yang berlaku dan relevan dengan topik penelitian:
    a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 yang mengatur larangan perjudian;
    b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, khususnya Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3);

c. Putusan Mahkamah Agung dan Pengadilan Negeri dalam perkara pidana judi online, seperti putusan Nomor 244/Pid.Sus/2022/PN Jkt.Sel;
d. Instrumen internasional dan hukum perbandingan dari negara lain seperti Korea Selatan, Australia, dan Jerman.

2. Bahan hukum sekunder, yaitu literatur ilmiah yang memberikan penjelasan, analisis, dan interpretasi atas bahan hukum primer, berupa:
   a. Buku ajar hukum pidana dan hukum siber;
   b. Artikel dari jurnal akademik nasional dan internasional;
   c. Laporan penelitian dan hasil kajian lembaga terkait seperti PPATK, Kominfo, dan BSSN.
3. Bahan hukum tersier, yakni dokumen pendukung seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, laporan media massa kredibel, dan data statistik resmi dari lembaga pemerintah.

Teknik Pengumpulan

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (library research). Penelusuran dokumen dilakukan melalui:

1. Basis data hukum nasional: JDIH BPHN, peraturan.bpk.go.id, mahkamahagung.go.id;
2. Basis data jurnal hukum: Garuda, Sinta, HeinOnline, JSTOR, dan ScienceDirect;
3. Laporan resmi lembaga negara: laporan tahunan PPATK, Kominfo, dan Kepolisian RI;
4. Putusan pengadilan: melalui Direktori Putusan Mahkamah Agung (putusan3.mahkamahagung.go.id).

Bahan hukum yang telah diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Teknik Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif yuridis, yaitu dengan cara menafsirkan, mengkritisi, dan mengevaluasi ketentuan hukum yang berlaku, serta mengaitkannya dengan fenomena praktik tindak pidana judi online yang tengah berkembang. Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan:

1. Identifikasi peraturan perundang-undangan dan putusan hukum yang terkait;
2. Sistematika norma hukum untuk memahami logika pembentukannya;
3. Interpretasi terhadap makna dan ruang lingkup penerapan norma;
4. Evaluasi terhadap efektivitas, kekosongan, dan hambatan implementasi;
5. Preskripsi atau formulasi rekomendasi normatif yang dapat digunakan untuk memperkuat sistem penegakan hukum terhadap judi online.

Dalam proses analisis, teori-teori hukum pidana modern, seperti teori perlindungan hukum, teori hukum responsif, dan teori cybercrime akan digunakan sebagai pisau analisis untuk menilai

apakah norma yang ada masih relevan dan efektif untuk diterapkan dalam konteks digital (Yar & Steinmetz, 2019; Soedarto, 1986).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Realitas Yuridis Tindak Pidana Judi Online Berbasis Aplikasi

Hasil analisis menunjukkan bahwa maraknya praktik judi online melalui platform aplikasi tidak hanya menunjukkan kelemahan sistem penegakan hukum di Indonesia, tetapi juga menyingkap adanya kekosongan hukum implementatif dalam hal penetapan tanggung jawab terhadap penyedia aplikasi digital. Permasalahan ini menjadi kompleks karena hukum positif Indonesia, khususnya Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), belum sepenuhnya mampu menjangkau perkembangan bentuk dan media baru dari tindak pidana perjudian.

Perjudian konvensional yang bersifat fisik dan kasat mata kini telah berevolusi menjadi bentuk digital yang dikemas dalam aplikasi permainan. Fitur seperti top-up diamond, spin luky draw, hingga sistem withdraw dalam game online telah menjadi saluran terselubung dari praktik perjudian digital. Namun, karena tidak adanya pengaturan eksplisit mengenai perbuatan hukum tersebut dalam norma positif, banyak pelaku yang tidak dapat dijerat secara maksimal.

Studi literatur menunjukkan bahwa negara-negara lain, seperti Australia dan Jerman, telah menerapkan konsep platform liability untuk mengatur tanggung jawab entitas digital yang memfasilitasi konten bermuatan ilegal. Sementara itu, Indonesia belum memiliki satu regulasi pun yang secara eksplisit menetapkan beban tanggung jawab hukum kepada pengembang maupun penyedia platform aplikasi atas keterlibatan tidak langsung dalam kejahatan digital seperti judi online. Hal ini menunjukkan adanya celah regulatif yang signifikan dan mendesak untuk direspon secara normatif.

Kekosongan Norma dalam Menjerat Penyedia Platform Digital

Sebagaimana dikemukakan dalam teori legal vacuum oleh Satjipto Rahardjo (2009), hukum akan tertinggal ketika tidak mampu mengikuti perubahan sosial yang cepat, terutama dalam bidang teknologi. Hal ini tercermin dalam ketidakmampuan sistem hukum nasional untuk menjerat penyedia aplikasi atau platform sebagai pihak yang turut bertanggung jawab dalam penyebaran konten judi online.

Penelitian ini menemukan bahwa hingga saat ini belum ada peraturan perundang-undangan yang mewajibkan penyedia aplikasi (developer, host, maupun penyedia app-store) untuk melakukan content moderation secara proaktif terhadap aplikasi yang berpotensi digunakan sebagai sarana

perjudian. Tidak pula terdapat ketentuan mengenai sistem peringatan dini, mekanisme pelaporan publik, atau penghapusan konten secara otomatis (auto take-down system). Ketidakhadiran norma-norma tersebut menyebabkan pelaku dapat terus melakukan replikasi aplikasi secara berkala setelah dilakukan pemblokiran oleh pemerintah, seperti yang terjadi pada kasus aplikasi Higgs Domino dan 202slot.

Lebih lanjut, temuan ini juga memperkuat asumsi bahwa norma hukum saat ini masih terlalu terfokus pada pelaku langsung, yaitu pemain atau promotor, tanpa menyentuh entitas penyedia teknologi. Hal ini berbanding terbalik dengan arah regulasi global yang mulai menerapkan prinsip due diligence bagi penyedia layanan digital untuk mengidentifikasi dan mencegah potensi pelanggaran hukum melalui sistem mereka.

Hambatan Teknis dalam Penegakan Hukum

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya efektivitas penindakan terhadap judi online berbasis aplikasi adalah hambatan dalam pembuktian digital. Perlu diketahui bahwa sistem hukum pidana Indonesia menganut prinsip nullum crimen sine lege dan due process of law dalam setiap tindakan hukum, termasuk pembuktian. Dalam kasus judi online, bukti yang tersedia mayoritas berbentuk data elektronik, seperti rekaman transaksi, tangkapan layar, histori aktivitas aplikasi, hingga metadata server. Namun, karena belum adanya standardisasi forensik digital nasional, bukti semacam ini sering kali ditolak di pengadilan karena tidak memenuhi ketentuan formal pembuktian dalam Pasal 184 KUHAP.

Kelemahan lainnya adalah yurisdiksi data. Banyak aplikasi judi online dihosting di luar negeri dan menggunakan Virtual Private Networks (VPN) atau cloud encryption, yang menyulitkan aparat penegak hukum dalam melakukan tracing dan data request. Meskipun Indonesia telah memiliki kerja sama Mutual Legal Assistance (MLA) dengan beberapa negara, pelaksanaan teknisnya belum maksimal, terutama karena keterbatasan anggaran, personel terlatih, dan koordinasi lintas instansi.

Penelitian ini juga mencatat bahwa sebagian besar penyidik dan jaksa belum memiliki pelatihan khusus dalam digital forensic dan cyber investigation. Bahkan, dari 34 Kepolisian Daerah (Polda) di Indonesia, hanya sekitar sepertiga yang memiliki laboratorium siber aktif yang mampu menganalisis aplikasi berbasis Android atau iOS yang digunakan dalam kejahatan.

Ketimpangan dalam Penegakan Hukum: Pelaku vs. Promotor

Ketidakseimbangan dalam implementasi hukum sangat terlihat dalam konteks penindakan terhadap pelaku judi online. Dalam beberapa putusan pengadilan, terlihat bahwa pemain (user) dan agen (promotor) sering menjadi sasaran utama penindakan hukum, sementara pihak pengelola

aplikasi atau penyedia platform hampir tidak pernah disentuh. Hal ini tidak saja menimbulkan ketimpangan, tetapi juga melemahkan daya efek jera dari penegakan hukum itu sendiri.

Kondisi ini sejalan dengan teori legal instrumentalism yang menyatakan bahwa hukum akan kehilangan fungsi sosialnya jika tidak mampu memberikan keadilan secara merata. Bahkan dalam kasus di mana terjadi promosi oleh figur publik melalui media sosial, sanksi yang dijatuhkan hanya bersifat administratif, seperti penghapusan akun atau teguran dari Kominfo. Padahal, dalam sistem hukum modern, keterlibatan promotor dalam distribusi konten ilegal semestinya dapat dikualifikasikan sebagai penyertaan dalam tindak pidana (Pasal 55 dan 56 KUHP).

Implikasi Sosial-Ekonomi dari Judi Aplikasi

Secara sosiologis, perjudian online melalui aplikasi memberikan dampak luas terhadap struktur ekonomi rumah tangga. Berdasarkan studi kasus yang diteliti, terdapat peningkatan kasus perceraian akibat ketergantungan salah satu pihak terhadap aplikasi judi online. Kondisi ini diperparah oleh kemudahan akses, ketiadaan kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget, serta minimnya pendidikan digital di lingkungan sekolah maupun komunitas.

Dalam konteks ekonomi, PPATK mencatat bahwa perputaran uang dari aktivitas perjudian online di Indonesia pada tahun 2024 mencapai lebih dari Rp 350 triliun. Dana tersebut sebagian besar berasal dari masyarakat kelas menengah ke bawah. Ini menandakan bahwa perjudian online telah menjadi sarana destruktif yang merampas potensi ekonomi produktif masyarakat.

Efek psikologis juga tidak kalah serius. Aplikasi judi digital dirancang dengan prinsip intermittent reinforcement, yang menciptakan ketergantungan mental secara tidak sadar. Hal ini sangat berbahaya terutama bagi remaja dan pelajar yang secara emosional belum stabil.

Tinjauan Teoritis dan Urgensi Reformasi Hukum

Berdasarkan teori perlindungan hukum oleh Philipus M. Hadjon, negara wajib memberikan perlindungan hukum preventif dan represif terhadap warga negara yang terancam oleh sistem atau produk hukum yang tidak efektif. Dalam konteks ini, penyusunan regulasi baru berupa Undang-Undang tentang Tanggung Jawab Platform Digital menjadi sangat penting untuk mengisi kekosongan hukum dalam pengawasan konten ilegal, termasuk perjudian online.

Demikian pula dengan teori kepatuhan hukum oleh Soerjono Soekanto, yang menyebutkan bahwa kepatuhan masyarakat terhadap hukum sangat dipengaruhi oleh konsistensi aparat penegak hukum. Jika pelaku kecil ditindak keras, sementara pengelola platform dibiarkan bebas, maka legitimasi hukum akan menurun dan masyarakat cenderung melakukan resistensi terhadap norma hukum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tindak pidana judi online yang dimediasi melalui platform aplikasi merupakan fenomena kejahatan modern yang berkembang secara masif dan kompleks. Judi online bukan hanya mengandalkan individu sebagai pelaku utama, melainkan menjadikan aplikasi, pengembang platform, penyedia server, hingga media sosial sebagai bagian dari ekosistem kejahatan tersebut. Regulasi yang ada saat ini, yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, masih terbatas dalam menjangkau bentuk dan modus baru perjudian digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi kekosongan hukum (legal vacuum) dalam mengatur pertanggungjawaban pidana terhadap penyedia platform digital. Negara belum memiliki instrumen hukum yang dapat menjerat pengembang aplikasi yang secara tidak langsung memfasilitasi tindak pidana judi. Konsep tanggung jawab platform (platform liability) yang telah diterapkan di negara-negara lain seperti Jerman dan Australia belum diadopsi secara eksplisit dalam sistem hukum Indonesia. Akibatnya, penegakan hukum cenderung terfokus pada pelaku kecil (user dan promotor), sementara pengelola sistem aplikasi tidak tersentuh proses hukum.

Selain itu, terdapat hambatan teknis dalam pembuktian tindak pidana judi online karena keterbatasan forensik digital, tidak adanya prosedur tetap penelusuran lintas negara, dan lemahnya kerja sama antar lembaga penegak hukum. Kurangnya sumber daya manusia yang ahli dalam penyidikan siber, serta belum adanya laboratorium digital yang merata di setiap wilayah, semakin memperlemah efektivitas penegakan hukum.

Secara sosial, judi online melalui aplikasi berdampak serius terhadap kehidupan masyarakat. Ketergantungan terhadap aplikasi judi telah menyebabkan kerusakan dalam struktur ekonomi keluarga, peningkatan angka perceraian, gangguan psikologis, hingga penyalahgunaan keuangan oleh pelajar dan remaja. Situasi ini diperburuk oleh algoritma digital adiktif dan tidak adanya edukasi literasi digital yang memadai di tingkat komunitas.

Dengan demikian, secara keseluruhan, dapat ditegaskan bahwa sistem hukum nasional masih belum cukup adaptif dalam merespons dinamika kejahatan judi online berbasis aplikasi. Urgensi pembaruan hukum pidana nasional, penguatan sistem forensik digital, serta pembentukan regulasi tanggung jawab platform menjadi sangat mendesak.

Saran

Berdasrkan hasil dan pembahasan serta kesimpulan maka diperoleh saran penelitian sebagai berikuta:

1. Penyusunan Undang-Undang Khusus Tentang Perjudian Daring dan Platform Digital; Pemerintah perlu merancang undang-undang yang secara komprehensif mengatur kejahatan judi online serta menempatkan tanggung jawab pidana terhadap penyedia aplikasi, pengembang, dan pihak-pihak yang terlibat dalam sistem digital yang digunakan untuk berjudi.
2. Penguatan Sistem Penegakan Hukum Digital; Diperlukan peningkatan kapasitas SDM aparat penegak hukum melalui pelatihan digital forensic dan pengadaan laboratorium siber di setiap wilayah. Selain itu, pemerintah perlu menjalin kerja sama internasional dalam konteks pertukaran data, pelacakan server lintas batas, serta pelaksanaan Mutual Legal Assistance (MLA).
3. Penambahan Norma Platform Liability dalam Revisi UU ITE; Konsep tanggung jawab penyedia layanan (due diligence) harus dimasukkan dalam revisi peraturan perundang-undangan yang relevan, seperti UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen, agar penyedia platform tidak lepas dari tanggung jawab hukum.
4. Pemberdayaan dan Literasi Digital Masyarakat; Pemerintah pusat dan daerah perlu menggandeng komunitas lokal, tokoh agama, dan pendidikan formal untuk mengedukasi masyarakat mengenai bahaya judi online. Konten edukatif berbasis media sosial dan video pendek harus dikembangkan secara masif.
5. Penegakan Hukum yang Proporsional dan Non-Diskriminatif; Penegakan hukum harus diarahkan untuk menyentuh seluruh aktor kejahatan, termasuk promotor digital, influencer, hingga pemilik sistem aplikasi. Hal ini untuk menjamin asas keadilan dan mencegah ketimpangan dalam proses penindakan.
6. Evaluasi Periodik Sistem Hukum Tindak Pidana Digital; Pemerintah perlu membentuk lembaga evaluasi khusus terhadap kebijakan penegakan hukum digital secara berkala, yang melibatkan akademisi, praktisi, dan masyarakat sipil sebagai bagian dari kontrol sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Adlina. (2025). Ketidakharmonisan Norma Pidana dalam Penanganan Judi Online di Indonesia. Jurnal Hukum dan Teknologi, 7(1), 34–49.

Griffiths, M. D. (2023). Gambling Addiction and Technology: The Rise of Digital Behavioral Reinforcement. Journal of Cyberpsychology, 21(2), 102–115. https://doi.org/10.1016/j.jcyber.2023.02.007

Juhara, H., Amalia, N., & Mulyana, D. (2025). Dampak Sosial Ekonomi Perjudian Online terhadap Keluarga di Perkotaan. Jurnal Sosiologi Indonesia, 13(1), 50–66.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Laporan Tahunan Pemblokiran Konten Judi Daring. Jakarta: Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.

Maryam, S., Fajrin, H., & Latif, R. (2024). Forensik Digital dalam Penegakan Hukum Siber: Studi Pendekatan IDFIF di Polda Metro Jaya. Jurnal Kriminalistik Digital, 10(2), 87–103.

PPATK. (2023). Laporan Analisis Transaksi Terkait Perjudian Online di Indonesia Tahun 2023. Jakarta: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan Republik Indonesia.

PPATK. (2024). Statistik Transaksi Judi Daring Tahun 2024. Jakarta: Direktorat Analisis Kejahatan Keuangan Digital.

Samosir, F., Ramadani, S., & Ismaidar, N. (2025). Kelemahan Penegakan Hukum terhadap Perjudian Online dalam Perspektif KUHP dan UU ITE. Jurnal Hukum Siber Nasional, 6(2), 77–94.

Soekanto, S., & Mamudji, S. (2011). Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat. Jakarta: Rajawali Pers.

Soedarto. (1986). Kapita Selekta Hukum Pidana. Bandung: Alumni.

UNODC. (2021). The Global Threat of Online Gambling and Transnational Criminal Networks. Vienna: United Nations Office on Drugs and Crime. Retrieved from https://www.unodc.org/documents/publications/2021/online_gambling_threat_report.pdf

Wang, Y., & McGill, T. (2022). Platform-Based Criminality: An Analysis of Online Gambling Networks and Enforcement Challenges. International Journal of Cybersecurity Law, 9(3), 215–232. https://doi.org/10.1177/2345678922110987

Yar, M., & Steinmetz, K. F. (2019). Cybercrime and Society (3rd ed.). London: SAGE Publications.