

Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Pemain Judi Online dalam Penegakan Hukum di Indonesia

Hariato Frans Semarta PA^{1*}, Mhd Teguh Syuhada Lubis²

Magister Ilmu Hukum, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*e-mail: franssemarta1996@gmail.com¹ mhd.teguhsyuhada@umsu.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini menganalisis kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online di Indonesia dari aspek pengaturan normatif, penerapan dalam putusan pengadilan, dan relevansinya dalam perspektif *criminal policy*. Penelitian ini menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan hukum masih bertumpu pada KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 UU ITE tanpa diferensiasi tegas antara pemain dan aktor struktural seperti operator atau bandar. Dalam praktik peradilan, hakim cenderung menafsirkan unsur delik secara ekstensif untuk menjangkau pemain dengan orientasi represif dan penjeratan umum. Namun, pendekatan tersebut belum sepenuhnya mencerminkan prinsip proporsionalitas dan efektivitas kebijakan dalam kerangka *criminal policy*. Diperlukan reformulasi kebijakan yang berbasis diferensiasi pertanggungjawaban serta integrasi pendekatan penal dan non-penal guna mewujudkan penegakan hukum yang lebih efektif dan berkeadilan.

Kata kunci : *kebijakan hukum pidana, judi online, pemain, UU ITE, criminal policy.*

Criminal Law Policy Toward Online Gamblers in Indonesian Law Enforcement

Abstract

This study examines criminal law policy toward online gambling players in Indonesia from the perspectives of normative regulation, judicial application, and its relevance within the framework of criminal policy. This research employs a normative legal method using statutory, conceptual, and case approaches. The findings indicate that the legal regulation remains grounded in the Criminal Code and Article 27(2) in conjunction with Article 45 of the Electronic Information and Transactions Law (EIT Law), without explicit differentiation between players and structural actors such as operators or bookmakers. In judicial practice, courts tend to adopt an extensive interpretation of offense elements to encompass players, reflecting a repressive and general deterrence-oriented approach. However, this approach has not fully aligned with the principles of proportionality and policy effectiveness within criminal policy theory. Therefore, reformulation of criminal law policy based on differentiated liability and integration of penal and non-penal measures is necessary to achieve more effective and just law enforcement.

Keywords : *criminal law policy, online gambling, players, EIT Law, criminal policy.*

A. LATAR BELAKANG

Perjudian merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang telah lama diatur dan dilarang dalam hukum pidana Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Namun, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan transformasi praktik perjudian dari bentuk konvensional menjadi perjudian berbasis elektronik atau yang dikenal sebagai perjudian online. Fenomena ini menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum karena perjudian online memiliki karakteristik lintas wilayah, anonim, dan menggunakan sistem transaksi elektronik yang sulit dilacak. Menurut Wahyuni, hukum pidana merupakan hukum yang bertindak untuk mengatur larangan

untuk melakukan perbuatan/ tindakan yang merugikan, hukum pidana juga sebagai syarat agar sanksi pidana dapat dijatuhkan. Hukum pidana berfungsi memberi keabsahan kepada negara untuk menjalankan fungsinya melindungi kepentingan hukum dalam konteks hukum pidana formil (Wahyuni, 2017). Dalam konteks perjudian online, kebijakan hukum pidana harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar tetap efektif dalam menanggulangi kejahatan tersebut.

Fenomena perjudian online di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK),

pada kuartal I tahun 2025 tercatat sebanyak 1.066.000 pemain judi online dengan nilai transaksi mencapai Rp6,2 triliun, di mana 71% pelaku berasal dari kelompok masyarakat berpenghasilan rendah (Wahyuni, 2017). Selain itu, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memblokir lebih dari 2 juta situs perjudian online pada tahun 2025 sebagai bagian dari upaya penegakan hukum terhadap praktik perjudian berbasis elektronik (Yudho Winarto, 2026). Secara nasional, diperkirakan lebih dari 3 juta masyarakat Indonesia terlibat dalam aktivitas perjudian online dengan nilai ekonomi mencapai sekitar USD 20 miliar, yang menunjukkan bahwa perjudian online telah menjadi masalah serius dalam aspek hukum, ekonomi, dan sosial (Widianto, 2024). Data ini menunjukkan bahwa perjudian online bukan hanya merupakan pelanggaran hukum, tetapi juga telah berkembang menjadi fenomena kejahatan yang masif dan sistematis.

Dalam perspektif kebijakan hukum pidana, perjudian online merupakan bentuk kejahatan yang diatur tidak hanya dalam KUHP, tetapi juga dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Kebijakan Hukum pidana merupakan usaha penanggulangan kejahatan lewat pembuatan undang-undang (hukum) pidana pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari usaha perlindungan masyarakat (social welfare) (Maroni, 2016). Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap perjudian online harus dilakukan secara komprehensif, baik melalui pendekatan penal maupun non-penal, termasuk penindakan terhadap pemain, penyelenggara, dan pihak yang memfasilitasi perjudian online.

Permasalahan perjudian online juga terjadi di wilayah Sumatera Utara,

khususnya di Kota Medan, yang menjadi salah satu daerah dengan kasus perjudian online yang cukup tinggi. Salah satu kasus nyata terjadi pada tanggal 15 Maret 2024, ketika Polrestabes Medan berhasil menangkap seorang pelaku berinisial RAS (32 tahun) di kawasan Kecamatan Medan Barat karena terbukti bermain judi online jenis slot menggunakan telepon seluler. Penangkapan dilakukan setelah polisi melakukan patroli siber dan menemukan aktivitas perjudian online yang dilakukan pelaku melalui aplikasi tertentu. Berdasarkan hasil pemeriksaan, pelaku telah bermain judi online selama lebih dari enam bulan dengan menggunakan rekening bank pribadi untuk melakukan transaksi deposit dan penarikan dana. Pelaku kemudian dikenakan Pasal 303 KUHP tentang perjudian dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE, dengan ancaman pidana maksimal 6 tahun penjara dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.

Secara yuridis, penjatuhan sanksi pidana terhadap pemain judi online merupakan bentuk penerapan kebijakan hukum pidana yang bertujuan untuk memberikan efek jera dan mencegah terjadinya tindak pidana serupa (Nurdiansyah et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum terhadap pemain judi online masih menghadapi berbagai kendala, seperti sulitnya pembuktian, penggunaan rekening pihak ketiga, serta rendahnya kesadaran hukum masyarakat. Efektivitas penegakan hukum dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor hukum, aparat penegak hukum, sarana dan prasarana, masyarakat, dan budaya hukum (Dm et al., 2025). Dalam kasus perjudian online, faktor masyarakat dan budaya hukum menjadi salah satu penyebab utama tingginya angka perjudian online, karena masih banyak masyarakat yang tidak menyadari bahwa

perjudian online merupakan tindak pidana (Fieldyo et al., 2025).

Selain itu, penegakan hukum terhadap pemain judi online juga menimbulkan perdebatan mengenai efektivitas kebijakan hukum pidana yang diterapkan. Di satu sisi, penindakan terhadap pemain judi online diperlukan untuk menegakkan hukum dan memberikan efek jera, tetapi di sisi lain, sebagian pemain merupakan korban dari sistem perjudian online yang terorganisir dan memanfaatkan kelemahan ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam mengenai kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam penegakan hukum di Indonesia, khususnya terkait efektivitas penerapan sanksi pidana, kendala penegakan hukum, dan upaya optimalisasi kebijakan hukum pidana dalam menanggulangi perjudian online.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengaturan kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia?
2. Bagaimana penerapan kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam putusan pengadilan di Indonesia?
3. Bagaimana analisis kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam rangka mewujudkan penegakan hukum yang efektif?

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam sistem

hukum di Indonesia. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (statute approach), pendekatan konseptual (conceptual approach), dan pendekatan kasus (case approach). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji teori dan doktrin hukum pidana terkait kebijakan hukum pidana dan penegakan hukum, sedangkan pendekatan kasus dilakukan melalui analisis putusan pengadilan yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian online.

Sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menelaah peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, buku, dan jurnal ilmiah yang relevan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis untuk mengkaji kesesuaian antara norma hukum dan penerapannya. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara deduktif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam penegakan hukum di Indonesia

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengaturan Kebijakan Hukum Pidana terhadap Pemain Judi Online

Di Indonesia, judi dalam segala bentuknya dilarang sesuai dengan Pasal 303 dan 303 bis KUHP. Pasal ini mengatur larangan perjudian dan memberikan ancaman pidana bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan perjudian. Namun, peraturan ini masih berorientasi pada bentuk perjudian konvensional, seperti taruhan dan perjudian yang dilakukan di tempat fisik tertentu (Firmansyah, 2025).

Saat ini perjudian tak lagi dilakukan secara konvensional, melainkan dilakukan pada satu sistem elektronik, melalui aplikasi/ situs website. Beberapa faktor mendorong Perjudian online semakin populer di Indonesia sehingga berpotensi menimbulkan masalah sosial yang serius. Salah satu dampak yang paling mencolok adalah munculnya efek adiktif (Kecanduan).

Kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online di Indonesia pada dasarnya telah diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 303 KUHP mengatur larangan perjudian dan memberikan ancaman pidana kepada setiap orang yang turut serta dalam kegiatan perjudian. Ketentuan ini tidak hanya berlaku bagi penyelenggara, tetapi juga bagi pihak yang ikut serta sebagai pemain, karena pemain merupakan bagian dari aktivitas perjudian tersebut.

Selain itu, dalam konteks judi online, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahan-perubahannya, seperti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, juga menjadi dasar hukum yang signifikan dalam mengatur aktivitas perjudian daring. Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara eksplisit melarang pendistribusian, transmisi, atau pembuatan informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini diancam dengan pidana penjara hingga 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar. Ketentuan ini menjadi penting dalam konteks judi online, karena mencakup tidak hanya pelaku perjudian tetapi juga pihak-pihak yang memfasilitasi atau menyebarkan konten perjudian secara daring (Husain, 2024).

Penelitian sebelumnya tentang perjudian online juga telah dilakukan oleh Saripudin, Arafat, dan Abas pada tahun 2025 yang menunjukkan bahwa Secara normatif, penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online di Indonesia telah memiliki dasar hukum yang memadai sebagaimana diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Namun, dalam implementasinya masih terdapat kendala, terutama dalam menentukan bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pemain sebagai pengguna layanan perjudian digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum yang telah ditetapkan dengan praktik penegakan hukum di lapangan, yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan

kompleksitas sistem perjudian berbasis digital (Saripudin et al., 2025).

Sejalan dengan itu, penelitian (Firmansyah, 2025) menyimpulkan bahwa kebijakan hukum pidana terhadap perjudian online di Indonesia masih bersifat represif dan belum sepenuhnya menyentuh akar permasalahan, yaitu keberadaan sistem perjudian berbasis teknologi yang terorganisir secara digital. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan hukum pidana masih berorientasi pada penghukuman pelaku individual, termasuk pemain, tanpa diimbangi dengan pendekatan sistemik terhadap jaringan perjudian online.

B. Penegakan Hukum terhadap Pemain Judi Online dalam Praktik

Penindakan terhadap pemain judi online pada umumnya dilakukan melalui tahap penyelidikan dan penyidikan oleh aparat kepolisian dengan memanfaatkan alat bukti elektronik, seperti perangkat telepon seluler, akun perjudian yang digunakan, serta rekam jejak transaksi digital yang terkait. Dalam praktik peradilan, pemain judi online umumnya didakwa dengan Pasal 303 KUHP atau Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Namun secara konseptual, terdapat persoalan normatif terkait posisi “pemain” dalam konstruksi hukum positif. Pasal 27 ayat (2) UU ITE lebih diarahkan kepada subjek hukum yang menyebarluaskan atau menyediakan konten perjudian, bukan pengguna akhir (end user). Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP memang mengatur tentang “ikut serta bermain judi”, tetapi tidak dirumuskan secara spesifik untuk perjudian berbasis elektronik.

Berdasarkan sejumlah putusan pengadilan negeri di Indonesia (2020–2024), hakim cenderung menafsirkan unsur “turut serta” atau “tanpa hak mengakses muatan perjudian” sebagai dasar untuk menyatakan pemain bersalah.

Namun, dalam pertimbangan hakim (*ratio decidendi*), fokus pembuktian lebih banyak pada unsur kesengajaan dalam mengakses dan melakukan transaksi perjudian, bukan pada peran dalam penyelenggaraan sistem perjudian itu sendiri. Artinya, pemain diposisikan sebagai pelaku langsung tindak pidana, meskipun secara struktural mereka hanya berada pada tingkat pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2026) menunjukkan bahwa penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap pelaku perjudian online didasarkan pada unsur “setiap orang” terpenuhi apabila terdakwa merupakan subjek hukum yang cakap dan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak” juga dapat menjadi delik jika terbukti pelaku yang secara sadar membuat akun, mendaftarkan rekening, melakukan deposit, dan memasang taruhan tanpa izin yang sah. Unsur “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian” dapat terpenuhi jika pelaku aktif mengakses dan terlibat dalam sistem judi online. Pelaku dinilai sehat secara mental dan mampu memahami perbuatannya, sehingga tidak berlaku alasan pemaaf atau pembenaran. Dengan demikian, jika seluruh unsur tindak pidana tersebut terpenuhi dan

pertanggungjawaban pidana terhadap pemain judi online telah ditegakkan secara tepat menurut hukum. Berdasarkan analisis penelitian tersebut menegaskan bahwa pemain judi online tidak dapat berlindung di balik alasan sebagai "korban sistem", melainkan tetap dipandang sebagai pelaku tindak pidana (Putri et al., 2026).

Upaya penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online terus dilakukan oleh pihak Kepolisian melalui strategi preventif dan represif. Upaya preventif dilakukan dengan himbauan, penyuluhan, serta pengawasan aktivitas di dunia maya. Sementara itu, langkah represif meliputi penangkapan pelaku, proses hukum, hingga penjatuan pidana. Ketentuan larangan distribusi konten bermuatan perjudian telah diatur secara tegas dalam UU ITE. Ancaman pidananya berupa penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah. Oleh karena itu, penegakan hukum yang transparan dan tegas sangat diperlukan agar pemberantasan judi online berjalan efektif dan mampu melindungi Masyarakat (Fernando & Firmansyah, 2025).

C. Permasalahan dalam Penegakan Hukum terhadap Pemain Judi Online

Meskipun regulasi hukum yang ada, seperti KUHP, UU ITE, dan UU Penertiban Perjudian, telah memberikan dasar hukum yang kuat untuk memberantas perjudian online, pelaksanaannya masih menghadapi banyak tantangan. Tantangan utama dalam penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online adalah perkembangan teknologi yang sulit diimbangi oleh regulasi, rendahnya kesadaran masyarakat akan bahaya perjudian online, serta keterbatasan dalam kerjasama internasional untuk menangani pelaku yang

beroperasi lintas batas negara. Penggunaan teknologi canggih seperti VPN dan server luar negeri semakin menyulitkan pelacakan pelaku (Wijaya, 2025).

Keterbatasan yurisdiksi merupakan hambatan utama aparat penegak hukum Indonesia dalam memberantas perjudian online secara tuntas, yang mengakibatkan penindakan sering kali hanya menyasar pemain atau agen tingkat bawah, bukan penyelenggara utama (bandar). Judi online adalah kejahatan siber lintas negara (*transnational crime*) yang server dan pengelolanya sering beroperasi di negara-negara yang melegalkan judi atau memiliki aturan hukum longgar (Putra et al., 2025).

Kebijakan hukum pidana yang ideal seharusnya dirancang untuk menanggulangi kejahatan secara komprehensif, tidak semata-mata menitikberatkan pada pemberian sanksi kepada pelaku (represif), tetapi juga menyasar faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya kejahatan (preventif). Pendekatan ini dikenal sebagai konsep integral, yaitu perpaduan antara instrumen penal (pidana) dan non-penal, seperti upaya sosial, pendidikan, dan ekonomi (Ahmad, 2024). Jika penegakan hukum hanya difokuskan pada pemain, maka upaya tersebut belum sepenuhnya efektif dalam menanggulangi perjudian online, karena sistem utama perjudian tetap dapat beroperasi.

D. Penerapan Kebijakan Hukum Pidana terhadap Pemain Judi Online dalam Putusan Pengadilan di Indonesia

Berdasarkan analisis normatif dan praktik peradilan, kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online belum sepenuhnya mencerminkan prinsip efektivitas penegakan hukum. Pemidanaan terhadap pemain memang memberikan efek jera secara individual, tetapi belum tentu berdampak signifikan terhadap pengurangan sistem perjudian online yang terorganisir secara digital dan lintas negara.

Kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online di Indonesia dapat dianalisis dari putusan pengadilan, seperti pada putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 2657/Pid.Sus/2021/PN.Sby. terdakwa yang berperan sebagai pemain judi online dijatuhi pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 UU ITE. Majelis hakim menilai bahwa tindakan mengakses situs perjudian dan melakukan transaksi melalui sistem elektronik telah memenuhi unsur “membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik bermuatan perjudian.

Penafsiran ini mencerminkan kecenderungan interpretasi ekstensif terhadap unsur delik. Dari sudut kebijakan penal, pendekatan tersebut menunjukkan orientasi represif yang kuat. Pengadilan menempatkan pemain sebagai bagian integral dari sistem perjudian digital, sehingga dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.

Analisis kasus perjudian online juga dapat dilihat berdasarkan putusan Pengadilan Negeri Medan yaitu pada nomor Kasus 984/Pid.Sus/2024/PN Mdn. Pada tahun 2024, Pengadilan Negeri (PN) Medan memvonis bersalah sejumlah pelaku *telemarketing* judi online dengan hukuman penjara, termasuk kasus mahasiswa yang divonis 1 hingga 2,5 tahun penjara

karena mempromosikan situs judi. Putusan ini merujuk pada pelanggaran UU ITE terkait pendistribusian informasi elektronik bermuatan perjudian.

Putusan ini memperlihatkan bahwa peradilan tidak hanya menjerat operator utama, tetapi juga aktor pendukung dalam rantai sistem perjudian online. Secara kebijakan, pendekatan ini mencerminkan strategi *general deterrence*, yaitu memperluas cakupan pertanggungjawaban untuk menciptakan efek jera (Sitompul & Yusuf, 2024).

Analisis terhadap pola umum putusan pengadilan dalam perkara perjudian online menunjukkan adanya kecenderungan interpretasi ekstensif terhadap Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 UU ITE, di mana hakim tidak hanya menjerat operator dan fasilitator, tetapi juga pemain sebagai pengguna akhir sistem elektronik, dengan menafsirkan unsur “membuat dapat diaksesnya” secara luas sebagai partisipasi aktif dalam keberlangsungan ekosistem perjudian digital; pola ini mencerminkan orientasi represif yang bertumpu pada efek penjeraan umum (*general deterrence*) serta perluasan subjek pertanggungjawaban pidana sebagai respons atas kompleksitas kejahatan siber. Namun demikian, dalam perspektif *criminal policy*, hukum pidana bukan sekadar alat represif, melainkan instrumen kebijakan sosial yang harus dirancang secara rasional, selektif, dan proporsional untuk mencapai perlindungan masyarakat (*social defence*) tanpa mengabaikan keadilan distributif (Arief, 2020). Ketika pemain diposisikan setara secara normatif dengan operator atau bandar yang memperoleh keuntungan

sistematis, tanpa diferensiasi tingkat kesalahan dan kontribusi struktural terhadap kejahatan, maka kebijakan penal berpotensi menyimpang dari prinsip proporsionalitas dan asas legalitas yang menuntut kepastian serta pembatasan penafsiran dalam hukum pidana. Lebih lanjut, dari sudut efektivitas kebijakan, pemidanaan pemain yang tidak diintegrasikan dengan strategi non-penal—seperti pengawasan sistem pembayaran digital, pemutusan akses platform, dan kerja sama lintas yurisdiksi cenderung bersifat simbolik dan tidak menyentuh akar struktural jaringan perjudian online, sehingga secara empiris belum menunjukkan dampak signifikan terhadap penurunan praktik tersebut (Sitompul & Yusuf, 2024). Dengan demikian, sintesis evaluatif menunjukkan bahwa kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online di Indonesia masih berada dalam paradigma normatif-tekstual yang menitikberatkan pada perluasan interpretasi delik, namun belum sepenuhnya terbangun sebagai desain *criminal policy* yang komprehensif, terdiferensiasi, dan berbasis analisis sistemik terhadap struktur kejahatan digital.

PENUTUP

Berdasarkan hasil studi pustaka dan pembahasan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pengaturan kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia pada dasarnya masih bersifat umum dan belum terdiferensiasi secara tegas. KUHP mengatur perjudian secara konvensional melalui Pasal 303 dan 303 bis, sedangkan perluasan ke ruang digital dilakukan melalui Pasal 27 ayat

(2) jo. Pasal 45 UU ITE. Namun, norma tersebut tidak secara eksplisit mengklasifikasikan peran pelaku dalam sistem perjudian online, sehingga posisi pemain sebagai pengguna akhir tidak dirumuskan secara spesifik dalam konstruksi pertanggungjawaban pidana berbasis teknologi.

2. **Penerapan kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam putusan pengadilan** menunjukkan kecenderungan interpretasi ekstensif oleh hakim, terutama dalam menafsirkan unsur “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, atau “membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik bermuatan perjudian. Pemain sering diposisikan sebagai bagian dari ekosistem digital perjudian dan dijatuhi pidana berdasarkan UU ITE. Namun, praktik peradilan belum secara konsisten membedakan tingkat peran dan kontribusi antara pemain dengan operator, bandar, atau fasilitator, sehingga pendekatan yang digunakan cenderung represif dan berorientasi pada penjeraan umum.
3. **Analisis kebijakan hukum pidana terhadap pemain judi online dalam rangka mewujudkan penegakan hukum yang efektif** menunjukkan bahwa kebijakan yang ada belum sepenuhnya selaras dengan prinsip-prinsip *criminal policy*, khususnya prinsip proporsionalitas, ultimum remedium, dan efektivitas kebijakan. Pemidanaan pemain tanpa diferensiasi peran dan tanpa integrasi

strategi non-penal berpotensi kurang efektif dalam menanggulangi perjudian online secara struktural. Oleh karena itu, diperlukan reformulasi kebijakan hukum pidana yang berbasis diferensiasi pertanggungjawaban pelaku, harmonisasi norma KUHP dan UU ITE, serta penguatan pendekatan preventif dan pengawasan sistem keuangan digital sebagai bagian dari desain kebijakan kriminal yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. (2024). Upaya Penanggulangan Kejahatan Dengan Hukum Pidana Dalam Rangka Pembangunan Hukum Nasional. *Bleach : Bulletin Of Law Research*, 3(2), 48–54.
- Dm, M. Y., Putra, A. K., Hasibuan, R. Y., & Delpian, S. (2025). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum Dalam Masyarakat*. 5(4), 2866–2871.
- Fernando, W., & Firmansyah, H. (2025). Efektivitas Pasal 27 Ayat (2) Uu Ite Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Tana Mana*, 6(1), 385–390.
- Fieldyo, J., Bere, I., Hukum, F., & Udayana, U. (2025). *Masyarakat Dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia*. 15(11).
- Firmansyah. (2025). Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) Di Indonesia. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 54–62.
- Husain, W. R. A. (2024). Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas. *Journal Of Human And Education*, 4(6), 1297–1304.
- Maroni. (2016). *Pengantar Politik Hukum Pidana*. Aura.
- Nurdiansyah, R., Mugni, M., Rifa, M., Komplek, A., Gemilang, G., Trip, J., No, J., & Serang, K. (2024). *Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online Universitas Primagraha , Indonesia*. 3.
- Putra, Y. H., Jasmaniar, J., & Salma, S. (2025). The Police ' S War Against Cyber Gamblers : A Critical Analysis Of Online Gambling Handling In Parepare City. *Horizon Public Legal Studies Journal*, 2(1), 1–14.
- Putri, D., Farid, M., Tamza, F. B., & Achmad, D. (2026). Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Pemain Judi Online Melalui Situs Website. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(1), 4028–4033.
- Saripudin, A., Arafat, Z., & Abas, M. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online Di Indonesia: Analisis Normatif. *Jurnal Ilmiah "Advokasi,"* 13(3), 972–984.
- Sitompul, R. K., & Yusuf, H. (2024). Prisoner Deterrent Effect. *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1921–1932.
- Wahyuni, F. (2017). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*. Pt Nusantara Persada Utama.
- Widianto, S. S. Dan S. (2024). Indonesia Berjanji Akan Menindak Tegas Perjudian Online Yang “Menghisap Darah”. *Reuters*. [https://www.reuters.com/technology/indonesia-vows-crack-down-blood-sucking-online-gambling-2024-06-14/#:~:Text=Reuters Plus,Indonesia Vows To Crack Down On “Blood Sucking” Online Gambling,Weighed Most Heavily On Women](https://www.reuters.com/technology/indonesia-vows-crack-down-blood-sucking-online-gambling-2024-06-14/#:~:Text=Reuters%20Plus,Indonesia%20Vows%20To%20Crack%20Down%20On%20%22Blood%20Sucking%22%20Online%20Gambling,Weighed%20Most%20Heavily%20On%20Women.).
- Wijaya, F. A. (2025). Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 4(September), 63–73.
- Yudho Winarto. (2026). Blokir 2 Juta Konten Judi Online Pada 2025, Apa Rencana Kemenkomdigi Selanjutnya? *Kompas.Com*. [https://nasional.kontan.co.id/news/blokir-2-juta-konten-judi-online-pada-2025-apa-rencana-kemenkomdigi-selanjutnya#:~:Text=Kontan.Co.Id - Jakarta,Digital \(Kemenkomdigi\) Pada 2025.&Text=%22untuk Pengendalian Konten%2c Untuk Tahun,Id%2c%22 Ucap Dia.&Text=Meutya Mengatakan Kementeriannya Akan Melakukan,- Diblokir-Sepanjang-2025](https://nasional.kontan.co.id/news/blokir-2-juta-konten-judi-online-pada-2025-apa-rencana-kemenkomdigi-selanjutnya#:~:Text=Kontan.Co.Id%20Jakarta,Digital%20(Kemenkomdigi)%20Pada%202025.&Text=%22untuk%20Pengendalian%20Konten%2c%20Untuk%20Tahun,Id%2c%22%20Ucap%20Dia.&Text=Meutya%20Mengatakan%20Kementeriannya%20Akan%20Melakukan,%20Diblokir%20Sepanjang%202025.).