

KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA

Syukron Abdul Kadir¹, Noor Rohmat², Axcell Ezhilio Melvin Kaya³

syukronuwm@gmail.com¹, noorrohmar@gmail.com², axellezahilio@gmail.com³

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM, YOGYAKARTA, INDONESIA^{1,2,3}

ABSTRAK

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaiaan perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia. Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

Kata kunci: Perjudian, Perjudian online, UU ITE, Dampak perjudian

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronik saat ini telah menjadi simbol revolusioner dalam peradaban manusia modern. Kehadirannya bukan hanya sebatas alat bantu komunikasi dan informasi, tetapi telah menjelma menjadi kekuatan besar yang mendorong perubahan di hampir seluruh aspek kehidupan, baik sosial, budaya, ekonomi, maupun keuangan. Teknologi ini memungkinkan berbagai sistem dan struktur sosial untuk saling terhubung dan terintegrasi dalam skala global. Proses globalisasi yang sebelumnya berkembang secara bertahap, kini mengalami percepatan luar biasa yang kadang-kadang terlalu cepat dibandingkan dengan kesiapan masyarakat dalam

menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut.¹

Fenomena yang dikenal sebagai "kenyataan dalam dunia maya" atau yang lebih populer dengan istilah *virtual reality* merupakan produk dari integrasi teknologi dan globalisasi. Internet menjadi sarana utama yang memungkinkan realitas baru ini terbentuk dan berkembang. Model komunikasi yang dulu bersifat satu arah dan konvensional, kini tergantikan oleh komunikasi dua arah bahkan multi-arah yang berlangsung secara real-time dan lintas batas geografis. Internet menciptakan ruang baru yang disebut sebagai *cyberspace*, yaitu dunia virtual berbasis komputer yang menjadi medan interaksi dan ekspresi sosial manusia modern. Dunia ini tidak hanya bersifat tidak langsung, tetapi juga mengaburkan batas antara realitas nyata dan realitas buatan.²

Dalam konteks perkembangan budaya modern, internet telah membentuk suatu sistem nilai dan norma baru yang membentuk kultur tersendiri. Kultur ini disebut sebagai kultur digital atau masyarakat siber (*cyber society*), di mana aktivitas berpikir, berinteraksi, mencipta, hingga berekonomi dapat dilakukan sepenuhnya di dunia maya. Ruang digital ini menawarkan kemudahan, kecepatan, dan fleksibilitas, tetapi di sisi lain juga membuka peluang munculnya perilaku menyimpang dan penyalahgunaan teknologi. Internet tidak lagi hanya sebagai fasilitas, tetapi telah menjadi bagian integral dari gaya hidup, pendidikan, pekerjaan, hingga aktivitas kriminal.

Satjipto Rahardjo, seorang tokoh hukum progresif Indonesia, menyampaikan bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang signifikan. Teknologi informasi modern telah mengantikan banyak tatanan sosial tradisional dan menciptakan struktur baru yang lebih kompleks. Perubahan ini meliputi pergeseran nilai-nilai sosial, transformasi dalam pola perilaku masyarakat, serta perombakan terhadap sistem organisasi dan lembaga-lembaga sosial.³ Oleh karena itu, perkembangan teknologi tidak hanya menimbulkan kemajuan, tetapi juga membawa tantangan baru yang harus direspon oleh sistem hukum dan moral

¹ Jay Sadikin Abdul Azis Mandala Putra, 'Melacak Tantangan Peretasan Dalam Perkembangan Hukum Dunia Maya Di Indonesia', *Belom Bahadat : Jurnal Hukum Agama Hindu*, 14.1 (2024), 3.

² Maria Nala Elisabeth Christine Yuwono Damayanti, 'Avatar, Identitas Dalam Cyberspace', *Nirmana*, 15.1 (2013), 13 <<https://doi.org/10.9744/nirmania.15.1.13-18>>.

³ Edy Sony and others, *Pengantar Hukum Progresif* (Sumatra Barat: CV Gita Lentera, 2024), 36.

masyarakat.

Dampak negatif dari kemajuan teknologi internet tidak bisa diabaikan begitu saja. Salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan adalah munculnya berbagai bentuk kejahatan siber (*cybercrime*), yang merupakan evolusi dari kejahatan konvensional. Kejahatan seperti pencurian, pemerasan, penipuan, pengancaman, pencemaran nama baik, pornografi, bahkan terorisme kini dapat dilakukan melalui internet dengan cara yang lebih canggih dan tersembunyi.⁴ Pelaku kejahatan digital sering kali beroperasi tanpa meninggalkan jejak fisik, sehingga sulit dilacak. Dalam konteks ini, masyarakat dan negara menghadapi kerugian yang lebih besar karena sistem pengawasan dan penegakan hukum belum sepenuhnya mampu mengimbangi kecanggihan para pelaku.

Perjudian menjadi salah satu bentuk kejahatan yang mengalami perubahan signifikan akibat kemajuan teknologi. Sepanjang sejarah, perjudian telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, baik sebagai bentuk hiburan maupun sebagai upaya memperoleh keuntungan dengan cara instan. Aktivitas ini ditemukan di semua lapisan masyarakat, dari kelas bawah hingga kalangan elite. Namun, dampak negatif dari perjudian sangat besar, terutama terhadap kehidupan ekonomi, psikologis, dan sosial pelaku serta keluarganya. Oleh karena itu, Indonesia melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303, secara tegas melarang praktik perjudian dalam bentuk apa pun.

Seiring berkembangnya teknologi, bentuk dan modus perjudian pun ikut berkembang, salah satunya dalam bentuk perjudian online. Pemerintah Indonesia merespons tantangan ini dengan mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Undang-undang ini memberikan dasar hukum bagi aparat penegak hukum untuk menindak berbagai aktivitas ilegal yang dilakukan melalui media elektronik, termasuk perjudian. Namun, kenyataannya, perjudian online masih tumbuh subur karena bersifat lintas batas, sulit dilacak, dan memanfaatkan teknologi untuk menyamarkan jejak.⁵

⁴ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2022), 88.

⁵ Alicia Lumenta, ‘Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama BAik Menurut KUHP Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE’, *Lex Crimen*, 9.1 (2020), 24.

Meskipun berbagai regulasi telah dikeluarkan, aktivitas perjudian online terus menjamur di tengah masyarakat. Modusnya pun semakin variatif, tidak hanya melibatkan pemain dan bandar, tetapi juga pihak-pihak yang berperan sebagai penyebar konten, termasuk membagikan tautan (*link*) ke situs perjudian melalui media sosial, grup percakapan, atau platform digital lainnya. Pelaku menyamarkan aktivitas mereka dengan menggunakan kata-kata sandi, kode tertentu, atau media grafis yang sulit dideteksi oleh sistem otomatis. Dalam situasi ini, aparat penegak hukum menghadapi tantangan besar dalam menangkap pelaku dan membuktikan tindak pidana yang mereka lakukan di ruang digital yang sangat dinamis.

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana hukum di Indonesia memperlakukan individu atau kelompok yang menyebarkan dan memainkan tautan perjudian online. Fokus kajian akan diarahkan pada penerapan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai dasar hukum dalam menangani tindak pidana siber. Di era digital seperti sekarang, menyebarkan link perjudian bisa dianggap sebagai bentuk partisipasi aktif dalam praktik ilegal, dan bahkan dalam beberapa kasus, bisa dikategorikan sebagai membantu, memfasilitasi, atau menjadi bagian dari sindikat. Oleh karena itu, perlu pemahaman yang mendalam mengenai perumusan pasal, unsur-unsur pidana, serta relevansi bukti digital dalam proses peradilan.

Selain aspek normatif, penting juga untuk menganalisis kebijakan dan strategi penegakan hukum yang digunakan dalam menangani kejahatan perjudian online. Dalam era teknologi informasi, aparat penegak hukum tidak bisa lagi hanya mengandalkan metode konvensional. Dibutuhkan pendekatan baru yang berbasis teknologi digital, seperti forensik siber, pelacakan IP, kerja sama lintas negara, hingga pemanfaatan artificial intelligence dalam deteksi aktivitas mencurigakan. Dengan penegakan hukum yang adaptif dan berbasis teknologi, negara dapat melindungi masyarakat dari bahaya kejahatan digital, khususnya dalam konteks perjudian online yang kian marak dan meresahkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah yuridis normatif⁶, yang pembahasanya lebih menekankan kepada doktrin atau asas dalam ilmu hukum. Penelitian jenis ini memiliki sifat deskriptif analitis, sehingga dalam pembahasanya lebih menekankan kepada penjabarkan setiap peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan teori hukum sebagai menjadi objek penelitian. Khususnya dalam penulisan ini adalah Undang-Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitap Undang-Undang Hukum Pidana.⁷ Melalui metode yuridis normatif maka dalam pembahasan akan ditekankan untuk telaahan mengenai berbagai macam permasalahan terkini berdasarkan fakta-fakta yang terjadi. Adapun sumber data yang dibutuhkan pada penulisan ini adalah sumber data sekunder. Data sekunder sendiri terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi Informasi, Dunia Maya, dan Tantangan Hukum

Perkembangan teknologi informasi dan media elektronik telah membawa dampak besar dalam dinamika sosial, budaya, ekonomi, hingga sistem hukum suatu negara. Kemunculan internet sebagai representasi utama dunia maya (*cyberspace*) menciptakan ruang baru bagi masyarakat modern untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, perdagangan, hingga aktivitas yang melanggar hukum. Internet yang awalnya diciptakan untuk menunjang kemajuan peradaban manusia, kini juga telah membuka peluang besar bagi berkembangnya kejahatan dalam bentuk baru yang lebih tersembunyi, salah satunya adalah perjudian online.⁸

Fenomena virtual reality yang lahir dari integrasi globalisasi dan teknologi informasi menciptakan perubahan model komunikasi dan interaksi. Pola komunikasi konvensional berubah menjadi interaksi digital dua arah yang bisa berlangsung secara

⁶ Irfan Rizky Hutomo, Restu Bowo Leksono, Penerapan Tindak Pidana Pada Kasus Kecelakaan Lalu Lintas Terhadap Pelanggaran Pasal 359 KUHP (Studi Kasus Pada Polres Semarang), Jurnal J-Pehi Fh Undaris, Vol 03, No 02 Tahun 2022, Hal 15-29

⁷ M. Firmansyah, Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, ‘Esenzi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif’, *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3.2 (2021), 157 <<https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>>.

⁸ Karolus Charlaes Bego and others, ‘Tindak Pidana Cybercrime : Tantangan Hukum Pidana Menanggulangi Kejahatan Di Dunia Maya (Desember 2024) Dalam Cybercrime : Criminal Law Challenges in Tackling Cybercrime’, *Kolaboratif Sains*, 8.1 (2025), 509 <<https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6740>>.

instant, tanpa batasan geografis maupun waktu. Dalam konteks ini, masyarakat telah memasuki era masyarakat siber (*cyber society*), di mana sebagian besar aktivitas hidupnya bersinggungan langsung dengan dunia digital. Namun, kondisi ini juga menciptakan risiko yang tidak kecil karena internet memfasilitasi tindakan-tindakan menyimpang dengan mudah, murah, dan sulit terdeteksi. Salah satu bentuk kejahatan yang paling mencolok adalah perjudian dalam bentuk digital atau daring.⁹

Perjudian telah dikenal sepanjang sejarah sebagai aktivitas yang merugikan secara sosial dan moral. Dalam konteks hukum Indonesia, perjudian dilarang dan diatur secara tegas dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang tanpa izin menyelenggarakan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dapat dikenakan pidana. Namun, dengan masuknya praktik perjudian ke dunia digital, penanganannya menjadi semakin rumit. Perjudian online tidak lagi membutuhkan tempat fisik atau interaksi langsung, melainkan cukup menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet. Ini menyebabkan aktivitas tersebut dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja.

Sebagai respons terhadap tantangan zaman, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Salah satu poin penting dalam UU ITE adalah pelarangan distribusi informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Melalui pasal 27 ayat (2), undang-undang ini memperluas ruang lingkup tanggung jawab pidana, tidak hanya terhadap pelaku utama perjudian, tetapi juga terhadap orang-orang yang menyebarkan, mengunggah, atau membuat akses informasi perjudian menjadi tersedia untuk publik. Artinya, seseorang yang sekadar membagikan tautan ke situs judi online juga dapat dianggap melanggar hukum dan dikenakan sanksi pidana.¹⁰

Perkembangan modus operandi dalam perjudian online pun semakin canggih. Para pelaku menyamarkan situs judi melalui media sosial, grup obrolan tertutup, atau situs-situs yang menggunakan nama dan tampilan menyerupai layanan legal.

⁹ Blassyus Bevry Sinaga and Raia Putri Noer Azzura, ‘Peran Teknologi Blockchain Sebagai Instrumen Pembangunan Penegakan Hukum Berbasis Digital & Mewujudkan Masyarakat Berkeadilan Di Era Society 5.0’, *Padjadjaran Law Review*, 12.1 (2024), 78 <<https://doi.org/10.56895/plr.v12i1.1651>>.

¹⁰ Rezkyta Pasca Abrini Daeng Ngiji, Sigid Suseno, and Budi Arta Atmaja, ‘Penerapan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Terhadap Kelompok Orang’, *Jurnal Fundamental Justice*, 3.1 (2022), 20 <<https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1796>>.

Penyebaran tautan atau link ke situs perjudian menjadi bagian dari pola penyebaran yang umum dan seringkali melibatkan banyak pihak, baik secara sadar maupun tidak sadar. Hal inilah yang menjadikan penyebaran tautan perjudian online sebagai salah satu fokus utama dalam upaya penegakan hukum di era digital. Tindakan ini, meskipun secara fisik tampak sederhana, memiliki dampak hukum dan sosial yang cukup signifikan karena secara tidak langsung ikut memperluas jaringan perjudian daring.¹¹

Selain perkembangan modus dan teknologi yang semakin kompleks, masalah lain yang muncul adalah lemahnya kesadaran hukum di masyarakat. Tidak sedikit individu yang tidak memahami bahwa membagikan tautan atau mempromosikan situs judi, meskipun tanpa keuntungan finansial langsung, tetap dikategorikan sebagai tindak pidana. Di era di mana masyarakat sangat aktif di media sosial, ketidaktahuan hukum ini menjadi tantangan tersendiri. Banyak pengguna internet hanya ikut-ikutan menyebarkan informasi tanpa menyadari bahwa perbuatan tersebut memiliki konsekuensi hukum yang serius. Hal ini menunjukkan perlunya strategi edukasi hukum yang lebih masif dan mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda sebagai pengguna internet paling dominan.

Di sisi lain, kejahatan perjudian online kerap didukung oleh sistem keuangan digital seperti dompet elektronik, transfer bank anonim, hingga penggunaan mata uang kripto. Teknologi ini, meskipun sah dan berguna dalam ekonomi digital, bisa dimanfaatkan oleh pelaku perjudian untuk menyamarkan transaksi keuangan mereka. Inilah yang membuat penindakan terhadap perjudian online semakin sulit, karena perputaran uang yang digunakan kerap tidak terdeteksi oleh sistem perbankan konvensional. Maka dari itu, kolaborasi antara lembaga pengawas keuangan seperti OJK, Bank Indonesia, serta penyedia layanan keuangan digital menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi alur transaksi mencurigakan yang berkaitan dengan aktivitas perjudian.

Ketergantungan masyarakat pada teknologi informasi juga menciptakan dilema baru bagi para penegak hukum. Di satu sisi, pembatasan konten bermuatan perjudian dianggap penting untuk menjaga moralitas dan ketertiban umum. Namun di sisi lain, pembatasan akses internet dapat menimbulkan konflik dengan prinsip-prinsip

¹¹ Sri Gustina, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, ‘Online Gambling Crime : Law Enforcement by the Police , as Well as Efforts and Strategies for Handling It’, *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2.5 (2025), 7764.

kebebasan berekspresi dan akses terhadap informasi. Oleh karena itu, penanganan kejahatan di dunia maya membutuhkan pendekatan yang proporsional, tidak hanya represif tetapi juga preventif, serta menghormati hak asasi manusia dalam ruang digital. Perlu adanya regulasi turunan dari UU ITE yang lebih spesifik dan rinci dalam menjelaskan batasan serta tanggung jawab hukum dalam aktivitas berbasis internet.

Penting juga untuk melihat masalah ini dalam konteks global. Perjudian online sering kali dijalankan oleh sindikat lintas negara yang memanfaatkan perbedaan sistem hukum di berbagai yurisdiksi. Situs perjudian yang diblokir di Indonesia, bisa saja tetap aktif jika dioperasikan dari negara lain yang melegalkan praktik tersebut. Ini menunjukkan bahwa upaya pemberantasan perjudian online tidak cukup dilakukan hanya di tingkat nasional, tetapi membutuhkan kerja sama internasional, termasuk perjanjian ekstradisi, kerja sama interpol, dan pengakuan bukti digital lintas batas. Indonesia harus aktif menjalin hubungan bilateral dan multilateral untuk menghadapi kejahatan siber ini secara lebih efektif.

Secara keseluruhan, tantangan dalam mengatasi perjudian online mencerminkan sebuah era baru dalam hukum pidana—yakni era digital. Hukum tidak lagi hanya mengatur perbuatan fisik dan kasat mata, tetapi juga harus menjangkau tindakan virtual yang memiliki dampak riil terhadap masyarakat. Maka dari itu, pembaruan hukum secara substansi, peningkatan kapasitas lembaga penegak hukum, serta penguatan literasi hukum dan digital masyarakat menjadi pilar penting dalam membangun ketahanan hukum nasional di tengah arus globalisasi teknologi yang terus berkembang. Masalah perjudian online tidak hanya soal pelanggaran norma, tetapi juga menyangkut perlindungan terhadap generasi muda dan masa depan bangsa dari eksploitasi ekonomi ilegal yang terselubung di balik layar dunia maya.

Penyebaran Tautan Perjudian Online dan Penegakan Hukumnya Berdasarkan UU ITE

Dalam kerangka hukum pidana, seseorang yang menyebarkan tautan perjudian online dapat dikualifikasi sebagai pelaku yang membantu, memfasilitasi, atau turut serta dalam suatu tindak pidana. Penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian, baik secara aktif maupun pasif, melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan demikian, individu atau kelompok yang melakukan aktivitas tersebut dapat dikenai sanksi pidana dengan ancaman hukuman penjara serta denda. Namun, dalam

pelaksanaannya, penegakan hukum terhadap penyebaran tautan perjudian masih menghadapi berbagai kendala teknis dan yuridis.

Salah satu hambatan terbesar adalah proses pembuktian yang mengandalkan bukti digital. Dalam praktik hukum, pembuktian merupakan elemen kunci dalam menentukan sah atau tidaknya tuduhan pidana terhadap seseorang. Pembuktian digital membutuhkan keahlian khusus di bidang forensik siber, pelacakan alamat IP, metadata, hingga otentifikasi konten digital. Aparat penegak hukum di Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam bidang ini karena tidak semua personel memiliki kemampuan atau alat yang memadai untuk menelusuri dan mengamankan bukti elektronik secara sah menurut hukum acara pidana.¹²

Selain itu, sifat anonim dari dunia maya memungkinkan pelaku dengan mudah menyamar identitas mereka melalui penggunaan VPN, akun palsu, atau perangkat lunak penyamaran lainnya. Aktivitas mereka kerap dilakukan secara lintas batas negara, sehingga mempersulit proses pelacakan dan kerja sama hukum antarnegara. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan penegakan hukum yang berbasis pada kolaborasi lintas sektor dan internasional, peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum, serta dukungan dari sektor teknologi informasi dan komunikasi, termasuk peran penyedia layanan internet (ISP) dalam membatasi akses ke situs-situs perjudian ilegal.

Konteks penyebaran tautan perjudian online, penting untuk menekankan bahwa tindakan tersebut bukan semata pelanggaran etis, tetapi juga merupakan bentuk partisipasi dalam kejahatan digital yang kompleks. Oleh karena itu, pendekatan penanggulangan tidak hanya cukup melalui pemidanaan, tetapi juga perlu dilengkapi dengan upaya preventif seperti literasi digital kepada masyarakat, pembentukan regulasi turunan yang lebih rinci, serta penguatan kerja sama lintas lembaga. Pemerintah juga perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas regulasi yang telah ada, serta mengembangkan kebijakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan modus baru yang digunakan oleh pelaku kejahatan.

Dengan melihat realitas yang berkembang, penanganan penyebaran tautan perjudian online harus dilihat sebagai bagian integral dari strategi pemberantasan perjudian daring secara keseluruhan. Selain memperkuat ketentuan hukum dan

¹² Muhammad Singgih Imam Wibowo, Akhmad Munawar, and Hidayatullah, ‘Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.1. No.4 (Juli 2020) Tema/Edisi : Hukum Pidana (Bulan Ketujuh) <Https://Jhlg.Rewangrencang.Com/>’, *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5.7 (2020), 2.

memperluas jangkauan pidana, aparat penegak hukum juga harus didorong untuk menggunakan teknologi terkini dalam mendeteksi dan menangani kasus ini. Pada saat yang sama, masyarakat juga perlu diberikan pemahaman hukum yang memadai agar tidak terjebak dalam aktivitas ilegal secara tidak sadar. Penyebaran link judi bukan hanya masalah teknis atau digital semata, tetapi juga menyangkut aspek tanggung jawab hukum dan sosial yang menyeluruh dalam kehidupan masyarakat modern.

Dalam menanggulangi penyebaran tautan perjudian online, sinergi antara berbagai lembaga penegak hukum menjadi suatu keniscayaan. Kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan harus bekerja dalam satu kerangka koordinatif untuk memastikan bahwa proses penanganan perkara berjalan efektif dan efisien. Tidak hanya itu, lembaga lain seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), serta lembaga keuangan dan perbankan juga harus terlibat secara aktif. Kominfo, misalnya, berperan penting dalam proses pemblokiran situs dan aplikasi judi, sedangkan BSSN dapat memberikan dukungan teknis dalam investigasi digital.¹³ Kolaborasi ini menjadi pondasi penting dalam menghadirkan sistem hukum yang mampu menjawab tantangan era digital.

Kelemahan dalam sistem deteksi dini dan pelaporan juga perlu mendapat perhatian khusus. Saat ini belum ada mekanisme terpadu yang memungkinkan masyarakat secara cepat dan mudah melaporkan konten perjudian online kepada pihak berwenang. Padahal, partisipasi publik sangat penting sebagai bagian dari sistem pengawasan sosial. Pemerintah perlu membangun platform pelaporan terpadu yang user-friendly, cepat, dan aman, yang dapat diakses oleh masyarakat untuk melaporkan situs-situs atau tautan yang mencurigakan. Mekanisme ini juga harus disertai dengan edukasi publik agar masyarakat paham akan pentingnya pelaporan serta dampak hukum dari penyebaran tautan perjudian.

Dari perspektif kebijakan hukum, perlu dilakukan reformasi terhadap regulasi yang sudah ada agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi. UU ITE sejauh ini sudah menjadi dasar hukum penting dalam menjerat pelaku tindak pidana siber, namun substansi dalam pasal-pasalnya perlu diperjelas, terutama dalam hal definisi, ruang lingkup, dan pembuktian digital. Misalnya, belum adanya definisi tegas mengenai

¹³ Deny Budiyanto and Muhammad Mabruri, ‘Pentingnya Keamanan Siber Dalam Era Digital: Tinjauan Global Dan Kondisi Di Indonesia’, in *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Seri III*, 2025, II, 984.

"tautan perjudian" atau "diseminasi konten ilegal" dapat menimbulkan multitafsir di kalangan aparat penegak hukum. Regulasi turunan seperti Peraturan Pemerintah (PP) atau Peraturan Menteri (Permen) sangat dibutuhkan untuk mengatur aspek-aspek teknis penegakan hukum secara lebih rinci dan aplikatif.

Selain pendekatan hukum, pendekatan sosial dan kultural juga tidak kalah penting. Banyak masyarakat, khususnya generasi muda, tidak memiliki pemahaman mendalam mengenai bahaya perjudian digital. Edukasi hukum dan literasi digital perlu ditanamkan sejak dini melalui kurikulum pendidikan formal dan kampanye publik. Pemerintah dan masyarakat sipil harus bergandengan tangan dalam membangun kesadaran kolektif bahwa perjudian, meskipun tampak mudah dan menggiurkan secara finansial, memiliki konsekuensi hukum dan sosial yang sangat berat. Peran keluarga, sekolah, komunitas, serta tokoh agama juga penting dalam membentengi generasi muda dari jebakan digital seperti perjudian online.

Melihat kompleksitas tantangan yang dihadirkan oleh penyebaran tautan perjudian online, ke depan diperlukan pendekatan multidisipliner dalam penanganannya. Pendekatan ini mencakup aspek hukum, teknologi, pendidikan, ekonomi, hingga psikologi sosial. Penguatan hukum tidak akan efektif tanpa didukung oleh teknologi yang mumpuni dan kesadaran masyarakat yang tinggi. Oleh karena itu, kebijakan pemberantasan perjudian online harus dirumuskan secara holistik, mencakup strategi jangka pendek dan jangka panjang. Pemerintah harus mampu membangun sistem hukum yang tidak hanya bersifat represif, tetapi juga preventif, edukatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan begitu, penyebaran tautan perjudian online dapat diminimalisasi secara sistemik dan berkelanjutan.

PENUTUP

Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi dan kemunculan dunia maya telah menciptakan tantangan besar dalam penegakan hukum, terutama terkait perjudian online. Perjudian daring yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja memerlukan regulasi yang kuat seperti UU ITE dan KUHP untuk mengatur dan menindak pelaku. Namun, kompleksitas bukti digital, anonimitas pelaku, serta modus operandi yang terus berkembang membuat proses penegakan hukum menjadi sulit. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum dan kolaborasi lintas lembaga serta internasional untuk mengatasi kejahatan perjudian digital ini secara

efektif.

Saran

Dalam konteks penyebaran tautan perjudian online, tindakan ini bukan hanya pelanggaran hukum semata, melainkan bagian dari kejahatan digital yang kompleks yang perlu ditangani secara menyeluruh. Pendekatan hukum yang represif harus dibarengi dengan upaya preventif melalui edukasi literasi digital dan penguatan regulasi turunan yang lebih rinci. Sinergi antara berbagai lembaga seperti Kominfo, Kepolisian, BSSN, dan penyedia layanan internet menjadi sangat penting dalam membangun sistem deteksi, pelaporan, dan pemblokiran yang efektif. Dengan demikian, penyebaran tautan perjudian dapat diminimalisasi, sekaligus membangun kesadaran hukum masyarakat agar terhindar dari jeratan hukum dan dampak sosial negatif perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

Bego, Karolus Charlaes, Fajar Rahmat Aziz, Riadi Asra Rahmad, Sunarto, and Heri Budianto, Tindak Pidana Cybercrime, Tantangan Hukum Pidana Menanggulangi Kejahatan Di Dunia Maya Desember 2024, Dalam Cybercrime, Criminal Law Challenges in Tackling Cybercrime

Budiyanto, Deny, and Muhammad Mabruri, Pentingnya Keamanan Siber Dalam Era Digital, Tinjauan Global Dan Kondisi Di Indonesia, in *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Seri III 2025*

Damayanti, Maria Nala Elisabeth Christine Yuwono, Avatar, Identitas Dalam Cyberspace, *Nirmana*, 15-1, 2013

Firmansyah, M., Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif, *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3-2 ,2021

Gustina, Sri, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, Online Gambling Crime, Law Enforcement by the Police , as Well as Efforts and Strategies for Handling It, *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2-5, 2025, 7764

Irfan Rizky Hutomo, Restu Bowo Leksono, Penerapan Tindak Pidana Pada Kasus Kecelakaan Lalu Lintas Terhadap Pelanggaran Pasal 359 KUHP (Studi Kasus Pada Polres Semarang), *Jurnal J-Pehi Fh Undaris*, Vol 03, No 02 Tahun 2022, Hal 15-29

Lumenta, Alicia, Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama BAik Menurut KUHP Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE, *Lex Crimen*, 9-1 (2020)

Maskun, *Kejahatan Siber Cyber Crime Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2022)
Ngiji, Rezkyta Pasca Abrini Daeng, Sigid Suseno, and Budi Arta Atmaja, Penerapan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Terhadap Kelompok Orang, *Jurnal Fundamental Justice*, 3-1 (2022)

Putra, Jay Sadikin Abdul Azis Mandala, Melacak Tantangan Peretasan Dalam Perkembangan Hukum Dunia Maya Di Indonesia, *Belom Bahadat Jurnal Hukum Agama Hindu*, 14-1 (2024)

Sinaga, Blassyus Bevry, and Raia Putri Noer Azzura, Peran Teknologi Blockchain Sebagai Instrumen Pembangunan Penegakan Hukum Berbasis Digital Mewujudkan Masyarakat Berkeadilan Di Era Society 5-0, *Padjadjaran Law Review*, 12-1 (2024),

Sony, Edy, Asep Suherman, Raju Moh Hazmi, Hadibah Z. Wadjo, Abdul Kahar Maranjaya, Yeheskel Wessy, and others, *Pengantar Hukum Progresif Sumatra Barat* CV Gita Lentera, 2024

Wibowo, Muhammad Singgih Imam, Akhmad Munawar, and Hidayatullah, Rewang Rencang, Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.1. No.4 Juli 2020 Tema/Edisi, Hukum Pidana (Bulan Ketujuh), *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5.7 (2020)