

**EFEKTIVITAS PENANGGULANGAN KEJAHATAN
PERJUDIAN *ONLINE* OLEH SUBDIREKTORAT SIBER
DI KEPOLISIAN DAERAH SULAWESI SELATAN**



Oleh:

SRI RESKY RANNU JAMAL

040 2022 0350

SKRIPSI

Diajukan sebagai Tugas Akhir dalam rangka Penyelesaian Studi Pada Program Studi
Ilmu Hukum

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR**

2026

HALAMAN JUDUL

**EFEKTIVITAS PENANGGULANGAN KEJAHATAN
PERJUDIAN *ONLINE* OLEH SUBDIREKTORAT SIBER
DI KEPOLISIAN DAERAH SULAWESI SELATAN**

Oleh:

SRI RESKY RANNU JAMAL

040 2022 0350

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR**

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama Mahasiswa : Sri Resky Rannu Jamal
NIM : 04020220350
Bagian : Hukum Pidana
Judul Skripsi/Penelitian : **Efektivitas Penanggulangan
Kejahatan Perjudian *Online* oleh
Subdirektorat Siber di Kepolisian
Daerah Sulawesi Selatan**
Dasar Penetapan : 0100/H.05/FH-UMI/IX/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam Ujian Skripsi.

Makassar, 9 Maret 2026

Komisi Pembimbing,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H., M.H.
NIP. 195503131981111001



Rizki Ramadani, S.H., M.H.
NIPs. 104171461

Mengetahui,

Ketua Bagian Hukum Pidana,



Dr. H. Azwad Rachmat Hambali, S.H., M.H.
NIPs. 104101114

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama Mahasiswa : Sri Resky Rannu Jamal
NIM : 04020220350
Bagian : Hukum Pidana
Judul Skripsi/Penelitian : **Efektivitas Penanggulangan
Kejahatan Perjudian *Online* oleh
Subdirektorat Siber di Kepolisian
Daerah Sulawesi Selatan**

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir
program studi.

Makassar, 9 Maret 2026

A.n. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Andika Prawira Buana, S.H., M.H.
NIPs. 104151319

PENGESAHAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENANGGULANGAN KEJAHATAN PERJUDIAN
ONLINE OLEH SUBDIREKTORAT SIBER DI KEPOLISIAN
DAERAH SULAWESI SELATAN**

Disusun dan diajukan oleh:

SRI RESKY RANNU JAMAL

04020220350

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi pada Program Studi
Sarjana Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia
Pada Rabu, 1 April 2026 dan dinyatakan diterima

Panitia Ujian

Ketua,

Anggota,



Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H., M.H.
NIP. 195503131981111001



Rizki Ramadani, S.H., M.H.
NIPs. 104171461



Prof. Dr. Muhammad Rinaldy Bima, S.H., M.H.
NIPs. 104101110

PENGESAHAN PENGUJI

Diterangkan bahwa Skripsi di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sri Resky Rannu Jamal
NIM : 04020220350
Bagian : Hukum Pidana
Judul Skripsi : **Efektivitas Penanggulangan
Kejahatan Perjudian *Online* oleh
Subdirektorat Siber di Kepolisian
Daerah Sulawesi Selatan**
No. SK Penetapan : 0100/H.05/FH-UMI/IX/2025

Telah dipertahankan di hadapan Majelis Penguji pada tanggal 1 April 2026
dan dinyatakan **LULUS** oleh Tim Penguji.

Disahkan oleh:

Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H., M.H.
(Pembimbing I)

(.....)

Rizki Ramadani, S.H., M.H.
(Pembimbing II)

(.....)

Dr. Hardianto Djanggih, S.H., M.H.
(Penguji I)

(.....)

Tri Abriana Ma'ruf, S.H., M.H.
(Penguji II)

(.....)



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Resky Rannu Jamal
NIM : 04020220350
Program Studi : Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan hasil plagiasi terhadap karya ilmiah orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan dari skripsi ini merupakan hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi karena perbuatan tersebut.

Makassar, 9 Maret 2026

Yang Menyatakan,



Sri Resky Rannu Jamal

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT. karena dengan rahmat, taufiq dan inayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi ini dengan judul “**Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian *Online* Oleh Subdirektorat Siber Di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan**” dapat dirampungkan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Tak lupa penulis kirimkan salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan bagi seluruh umat manusia.

Disadari bahwa Skripsi ini kurang sempurna, hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis. Oleh karena itu, kritik, saran dan koreksi untuk perbaikan dan penyempurnaannya sangat penulis harapkan.

Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih diiringi do’a kepada Allah SWT., kepada Kedua orang tua penulis, Ayahanda **Jamaluddin, S.H.** dan Ibunda **St. Rosniah** yang telah mendidik, membesarkan dan membimbing serta doa yang tulus. Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang tiada henti. Segala pengorbanan, perhatian, dan motivasi yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis dalam menempuh perjalanan pendidikan hingga sampai pada

tahap penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa doa, dukungan moral maupun material, serta ketulusan kasih sayang dari kedua orang tua, penulis tidak akan mampu melewati berbagai tantangan dalam proses penyelesaian studi ini. Oleh karena itu, melalui karya sederhana ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas segala pengorbanan yang telah diberikan. Semoga segala doa dan pengorbanan yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT., serta senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan. Selanjutnya diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H., M.H.**, selaku Rektor Universitas Muslim Indonesia;
2. Bapak **Prof. Dr. Muhammad Rinaldy Bima, S.H., M.H.**, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia;
3. Bapak **Dr. H. Azwad Rachmat Hambali, S.H., M.H.**, selaku Ketua Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia; yang telah memberikan izin, kesempatan dan fasilitas kepada penulis selama mengikuti pendidikan Program Sarjana;
4. Bapak **Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H., M.H.** dan Bapak **Rizki Ramadani, S.H., M.H.**, selaku Ketua dan Anggota Pembimbing yang memberikan bimbingan, dengan penuh keseriusan, kecermatan dan kebijakan dalam memberi petunjuk-petunjuk perihal prinsip penulisan karya ilmiah kepada penulis;

5. Bapak **Dr. Hardianto Djanggih, S.H., M.H.** dan Ibu **Tri Abriana Ma'ruf, S.H., M.H.**, selaku Penilai yang memberikan masukan dan saran pada Ujian Seminar Proposal sampai Ujian Skripsi;
6. Bapak **Dedi Supriyadi, S.I.K.**, selaku Direktur Reserse Kriminal Khusus (Dirreskrimsus) yang memberikan izin untuk melakukan penelitian di Subdirektorat Siber (Subdit Siber) Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan;
7. Ibu **Ida Hamidah, S.T., S.H.**, selaku advokat yang memberikan izin untuk melakukan penelitian di Firma Hukum Ida Hamidah & Partners. ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM;
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia yang telah memberikan bimbingan, ilmu pengetahuan, serta wawasan akademik yang bermanfaat sejak penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan studi di Fakultas Hukum;
9. Seluruh Karyawan/Karyawati Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia yang telah memberikan bantuan dalam pelayanan administrasi dan kenyamanan selama menempuh pendidikan;
10. Kepada kakak penulis **Muh. Yusril Rani Jamal, S.H.** dan adik penulis **Ibnu Arabi S. Jamal**, penulis ucapkan terima kasih atas dukungan, perhatian, serta semangat kepada penulis dalam proses penyusunan Skripsi ini. Terima kasih atas doa, nasihat, dan kebersamaan yang menjadi sumber motivasi dan penguat bagi penulis, serta kehadiran yang tidak hanya memberikan dukungan secara moril dan emosional,

tetapi juga menjadi penyemangat tersendiri sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik;

11. Kepada seluruh sahabat-sahabat penulis yang telah menemani di bangku perkuliahan, **A. Dewi Sartika, Fahira Aiman Junaedi, Nur Eka Putri Febriani R., Esse Alia Febrianti Abu, Shelvi Raudhatul Jannah, dan Nofha Sahas Vivian Sahal** yang merupakan sahabat penulis sejak mahasiswa baru (maba) hingga sekarang, serta sahabat penulis yang lain, yang tidak kalah pentingnya, **Ulfa Sri Handayani, Astika Yuslin, dan Andi Sitti Fatimah Hakim** yang merupakan sahabat penulis sejak semester 3 hingga sekarang, penulis ucapkan terima kasih karena telah memberikan dukungan moral, motivasi, serta kebersamaan selama proses penyusunan Skripsi ini. Terima kasih atas doa, semangat, perhatian, serta kesabaran dalam mendengarkan keluhan penulis, baik di saat lelah maupun jenuh. Penulis mendoakan semoga sahabat-sahabat penulis diberikan kesehatan, kemudahan dalam meraih cita-cita, serta kesuksesan di masa yang akan datang.

Akhirnya penulis mengharap semoga dengan hadirnya Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semoga Allah SWT. senantiasa memberkati dan merahmati segala aktivitas keseharian sebagai suatu ibadah di sisi-Nya. Amin.

Makassar, 9 Maret 2026



Sri Resky Rannu Jamal

ABSTRAK

Sri Resky Rannu Jamal. 04020220350: dengan Judul “***Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan.***” Di bawah bimbingan H. Hambali Thalib sebagai Ketua Pembimbing dan Rizki Ramadani sebagai Anggota Pembimbing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian online serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap aspek normatif peraturan perundang-undangan dan evaluasi terhadap pelaksanaannya di lapangan, sebagai landasan dalam merumuskan jawaban atas permasalahan yang dikaji.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris, dengan lokasi penelitian di Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penanggulangan kejahatan perjudian online oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan masih kurang efektif dilihat dari peningkatan jumlah kasus dalam empat tahun terakhir. Adapun upaya yang telah dilakukan oleh Subdit Siber yaitu upaya pre-emptif, upaya preventif (pencegahan), dan upaya represif (penindakan). 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian online adalah faktor hukum; faktor penegak hukum; faktor sarana dan prasarana; faktor masyarakat; dan faktor budaya, seperti keterbatasan kewenangan dan kapasitas penyidik, minimnya dukungan anggaran, faktor ekonomi masyarakat, serta rendahnya tingkat kesadaran hukum masyarakat terhadap perjudian online.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar Subdit Siber meningkatkan upaya preventif melalui sosialisasi hukum yang berkelanjutan kepada masyarakat, serta peningkatan koordinasi lintas sektor dalam patroli siber dan pemblokiran situs perjudian online. Selain itu, diperlukan kebijakan internal sebagai dasar pembuktian, peningkatan kapasitas penyidik melalui pelatihan yang berkelanjutan, serta dukungan pemerintah dalam penyediaan sarana, prasarana, dan anggaran yang memadai untuk mendukung penegakan hukum.

Kata Kunci: Efektivitas; Penanggulangan; Perjudian Online.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Umum Mengenai Efektivitas.....	10
1. Pengertian Efektivitas	10
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Hukum	11
B. Tinjauan Umum Mengenai Subdirektorat Siber	15
1. Sejarah Terbentuknya Subdirektorat Siber.....	15
2. Struktur Organisasi Kepolisian.....	16
3. Tugas dan Wewenang Subdirektorat Siber	17
C. Tinjauan Umum Mengenai Kejahatan	20
1. Pengertian Kejahatan.....	20
2. Unsur-Unsur Kejahatan.....	22
3. Jenis-Jenis Kejahatan	22

4.	Pengertian Kejahatan Siber	25
5.	Jenis-Jenis Kejahatan Siber	27
6.	Karakteristik Kejahatan Siber.....	29
D.	Tinjauan Umum Mengenai Perjudian Online	31
1.	Pengertian Perjudian Online	31
2.	Jenis-Jenis Permainan dalam Perjudian Online	32
3.	Faktor Penyebab Perjudian Online	38
4.	Dampak Perjudian Online	41
5.	Pengaturan Hukum Kejahatan Perjudian Online	43
E.	Upaya Penanggulangan Kejahatan.....	47
BAB III	METODE PENELITIAN	51
A.	Tipe Penelitian	51
B.	Lokasi Penelitian	52
C.	Populasi dan Sampel.....	53
D.	Jenis dan Sumber Data	54
E.	Teknik Pengumpulan Data	55
F.	Analisis Data.....	56
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A.	Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan	57
B.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan	65
BAB V	PENUTUP	82
A.	Kesimpulan	82
B.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
1. Jumlah Kasus Perjudian Online di Sulawesi Selatan.....	63

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
1. Aplikasi Judi Slot Online.....	35
2. Judi Online di Situs Web.....	36
3. Iklan Judi Online di Situs Web.....	37
4. Iklan Judi Online di Aplikasi.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
1. Wawancara dengan Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H., selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel.....	89
2. Wawancara dengan Briptu Andi Ahmad, selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel.....	89
3. Surat Izin Penelitian di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan (Polda Sulsel).....	90
4. Surat Selesai Penelitian di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan (Polda Sulsel).....	91
5. Wawancara dengan Advokat Ida Hamidah, S.T., S.H.....	92
6. Surat Izin Penelitian di Ida Hamidah & Partners. ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM.....	93
7. Surat Selesai Penelitian di Ida Hamidah & Partners. ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara hukum, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 1 ayat (3) yang menjelaskan bahwa “Indonesia adalah negara hukum”. Hukum menempati posisi yang strategis dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, karena melalui sistem norma yang bersifat mengikat, hukum mengarahkan dan mengendalikan perilaku manusia dalam relasi sosial guna mewujudkan ketertiban dan keadilan. Suatu negara dapat dikatakan maju, jika warga negaranya memiliki tingkat kesadaran hukum yang tinggi, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan sistem hukum suatu negara. Kesadaran hukum warga negara dapat menciptakan suatu penegakan hukum yang berjalan lancar, adanya kepastian hukum dan manfaat bagi warga negara.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan erat serta saling mempengaruhi satu sama lain. Perkembangannya dalam suatu negara tidak hanya mendotong kemajuan di berbagai sektor, tetapi juga menimbulkan konsekuensi yang berdampak positif maupun negatif terhadap kehidupan masyarakat. Seiring berjalannya waktu, kemajuan

teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah struktur masyarakat dari yang awalnya bersifat lokal menjadi bersifat global. Perkembangan teknologi informasi yang bersatu dengan media elektronik menghasilkan sebuah inovasi baru yang dikenal dengan istilah “internet”. Internet membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia dan menghapuskan batasan jarak dan waktu. Adanya internet tidak hanya menciptakan realitas baru dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga membuka berbagai peluang baru bagi masyarakat.

Di era globalisasi, penggunaan internet terus berkembang secara pesat. Seiring dengan kemajuan teknologi internet, jejaring sosial semakin banyak dan hal ini membuat masyarakat ketagihan dengan jejaring sosial. Masyarakat beranggapan bahwa media sosial dapat menyebarkan berita atau informasi lebih cepat jika dibandingkan dengan media elektronik dan media tradisional. Namun, pesatnya penggunaan internet dan media sosial juga menghadirkan tantangan baru, seperti penyalahgunaan teknologi untuk tujuan negatif. Penggunaan internet yang luas menciptakan potensi munculnya berbagai kejahatan dunia maya atau *cybercrime*.

Salah satu dampak negatif yang timbul seiring meningkatnya *cybercrime* di internet adalah perjudian yang dilakukan melalui dunia maya, atau disebut dengan perjudian internet atau Perjudian *Online*. Perjudian *online* merupakan salah satu bentuk penyimpangan dalam

pemanfaatan teknologi yang menunjukkan perkembangan signifikan. Kemudahan akses melalui situs-situs internet serta penggunaan perangkat teknologi pribadi telah memperluas ruang partisipasi dalam aktivitas tersebut dengan menjadikan uang sebagai instrumen taruhan. Fenomena ini menunjukkan kecenderungan transformasi sosial, di mana perjudian *online* mulai terinternalisasi sebagai bagian dari pola kehidupan sebagian remaja yang relatif mudah terpengaruh oleh arus modernisasi.

Berdasarkan data yang tersedia, terlihat adanya lonjakan yang signifikan pada jumlah pemain judi *online*, disertai dengan peningkatan nilai transaksi yang konsisten dan tajam setiap tahunnya, khususnya dalam beberapa tahun terakhir, sehingga mencerminkan perkembangan industri tersebut yang semakin masif di Indonesia. Pada tahun 2023, jumlah pemain diperkirakan mencapai sekitar 2,7 juta pemain dengan nilai transaksi melebihi Rp 200 triliun. Sementara itu, pada tahun 2024, jumlah pemain diperkirakan meningkat menjadi 4 juta pemain dengan nilai transaksi yang turut melonjak menjadi sekitar Rp 327 triliun.¹ Secara geografis, wilayah daerah dengan jumlah pemain judi *online* terbanyak tercatat di provinsi Jawa Barat, dengan jumlah 553.644 orang dan nilai transaksi mencapai Rp 3,8

¹ Nisa Amalina Adlina. 2025. Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi. *Journal Of Contemporary Law Studies*. Vol. 2 No. 2, hlm. 198. doi: <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3670>.

triliun. Posisi berikutnya ditempati oleh DKI Jakarta dengan jumlah pemain 238.588 orang dan nilai transaksi mencapai Rp 2,3 triliun.²

Di Indonesia, judi *online* mulai dikenal pada tahun 2019, seiring dengan adanya COVID-19 yang mengharuskan orang untuk bekerja dari rumah, sehingga membuat masyarakat memiliki banyak waktu luang. Karena hal ini, beberapa orang meluangkan waktunya dengan bermain judi *online*. Judi *online* telah menjadi masalah bagi pemerintah dan masyarakat karena judi *online* telah menyebabkan banyak masalah sosial dan ekonomi di Indonesia. Banyak masyarakat yang mengalami kerugian finansial karena terjebak dalam perbuatan buruk tersebut.

Fenomena ini tidak hanya berdampak langsung pada individu yang terlibat, tetapi juga menimbulkan beban sosial dan ekonomi yang signifikan bagi masyarakat maupun negara. Meskipun pemerintah telah menetapkan kebijakan melalui Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta membentuk Satgas Pemberantasan Perjudian *Online* berdasarkan Keputusan Presiden No. 21 Tahun 2024, aktivitas perjudian *online* terus mengalami peningkatan. Kebijakan tersebut memuat ketentuan

² Nasisca Fitria Juhara, Mia Amalia, dan Aji Mulyana. 2025. Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal Of Contemporary Law Studies*. Vol. 2 No. 2, hlm. 154. doi: <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>.

sanksi pidana berupa ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda maksimal Rp 10 miliar bagi pelaku perjudian *online*. Namun demikian, pada praktiknya, penerapan kebijakan ini belum mampu menekan angka perjudian *online* secara signifikan.

Salah satu lembaga pemerintah yang memiliki kewenangan dalam memberantas kejahatan perjudian *online* adalah Kepolisian berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Dalam rangka menanggulangi semakin banyaknya kejahatan perjudian *online* di Indonesia, Polri membentuk Direktorat Reserse Siber (Ditres Siber) di tingkat Kepolisian Daerah (Polda). Pembentukan Ditres Siber ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut atas perubahan Peraturan Kepolisian (Perpol) Nomor 14 Tahun 2018 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja (SOTK) di Polda. Hingga saat ini, terdapat delapan Polda yang memiliki Ditres Siber, yaitu Polda Metro Jaya, Polda Sumatera Utara, Polda Jawa Barat, Polda Jawa Tengah, Polda Jawa Timur, Polda Bali, Polda Sulawesi Tengah, dan Polda Papua. Sedangkan pada Polda di provinsi lain, kejahatan siber ditangani oleh Subdirektorat Tindak Pidana Siber (Subdit Tipidsiber) di bawah naungan Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus). Fungsi Ditres Siber pun Subdit Siber mencakup pemeliharaan keamanan dan ketertiban di dunia maya, penegakan hukum di ranah siber, serta perlindungan dan pelayanan masyarakat digital.

Pemberantasan kejahatan perjudian *online* yang ditangani oleh Unit Siber sudah cukup baik di beberapa daerah, seperti pada Polda Metro Jaya telah menangani 235 kasus judi *online* dengan 259 tersangka sejak Mei hingga 26 Agustus 2025.³ Begitupun pada Polda Aceh yang telah menangkap 172 pemain judi *online* serta barang bukti mencapai Rp 42,5 juta yang merupakan hasil dari sejumlah operasi sepanjang Mei hingga Juni 2024 dan khusus Juni 2024 terdapat 77 kasus dengan 96 tersangka serta barang bukti uang sebanyak Rp 7,4 juta.⁴ Pada Polda Sulawesi Tenggara juga telah menangani 11 kasus judi *online* dan menetapkan 15 orang sebagai tersangka sepanjang tahun 2024.⁵ Kemudian pada Polda Sulawesi Selatan pun telah menangani 7 kasus judi *online* pada sepanjang tahun 2024 dan dari jumlah kasus itu, sebanyak 14 tersangka ditangkap, diantaranya 4 kasus *endorse* (judi *online*) dengan 4 tersangka, dan 3 kasus *Higgs Domino* dengan 7 tersangka.⁶

³ Nur Habibie, "Polri Ungkap Sindikat Judi Online Jaringan Internasional, Sita Rp16,4 Miliar dan Blokir 76 Rekening," *Merdeka*, 27 Agustus 2025, <https://www.merdeka.com/peristiwa/polri-ungkap-sindikata-judi-online-jaringan-internasional-sita-rp164-miliar-dan-blokir-76-rekening-459685-mvk.html?page=2> (diakses 15 Oktober 2025).

⁴ TBNews, "Polda Aceh Berhasil Menangkap 172 Pemain Judi Online Hingga Juni 2024," *TBNews*, 27 Juni 2024, <https://tribatanews.polri.go.id/blog/hukum-4/polda-aceh-berhasil-menangkap-172-pemain-judi-online-hingga-juni-2024-75775> (diakses 15 Oktober 2025).

⁵ La Ode Muh. Deden Saputra, "Polda Sultra Tangkap 27 Pelaku TPPO dan Judi Online Selama 2024," *Antara Sultra*, 31 Desember 2024, <https://sultra.antaranews.com/berita/488466/polda-sultra-tangkap-27-pelaku-tpo-dan-judi-online-selama-2024> (diakses 15 Oktober 2025).

⁶ Andi Sitti Nurfaishah, "Polda Sulsel Ajukan Pemblokiran 2.000 Situs Judi Online ke Komdigi," *detikSulsel*, 8 November 2024, <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan-kriminal/d-7628992/polda-sulsel-ajukan-pemblokiran-2-000-situs-judi-online-ke-komdigi> (diakses 23 Desember 2025).

Selain dilarang dalam hukum positif Indonesia, perjudian juga sangat jelas dilarang dalam Islam karena dapat menyebabkan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Maidah ayat 90:⁷

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Terjemahan:

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” (Q.S. Al-Maidah ayat 90).

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melihat sejauh mana upaya yang dilakukan Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online*, maka penulis mengadakan suatu *research* atau penelitian terhadap Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian *Online* oleh Subdirektorat Siber di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan.

⁷ AL-QUR'AN AL-KUBRO TERJEMAH, 2023, PT. alQosbah Karya Indonesia. Q.S. Al-Maidah: 5/90.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis menyusun rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian berbasis *online* di Sulawesi Selatan?
2. Apa faktor yang mempengaruhi efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian berbasis *online* di Sulawesi Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian berbasis *online* di Sulawesi Selatan.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian berbasis *online* di Sulawesi Selatan.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka kegunaan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum pidana dan hukum siber, melalui penambahan wawasan mengenai efektivitas peran aparat penegak hukum, dalam hal ini Kepolisian dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online*.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada aparat penegak hukum, pembuat kebijakan, serta masyarakat dalam memahami dan mengatasi permasalahan hukum yang timbul akibat maraknya perjudian *online*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam upaya perbaikan mekanisme penegakan hukum agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Mengenai Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti “berhasil” atau “manjur”.⁸ Menurut Komaruddin dalam Ensiklopedia dijelaskan bahwa efektivitas merupakan indikator yang menggambarkan tingkat keberhasilan atau usaha dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Suatu kegiatan dapat dikatakan efektif apabila hasil yang dicapai sejalan dengan tujuan yang direncanakan. Dalam perspektif lain, efektivitas juga dipahami sebagai ukuran sejauh mana tujuan atau target yang telah ditentukan sebelumnya dapat terealisasi secara optimal.⁹

Soerjono Soekanto menjelaskan bahwa efektif adalah ukuran sejauh mana suatu kelompok berhasil merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks hukum, efektivitas tercermin ketika penerapan hukum memberikan dampak positif, yaitu pada saat hukum mampu mencapai tujuannya dalam membimbing serta merubah perilaku individu maupun masyarakat agar selaras dengan prinsip-prinsip hukum yang berlaku. Dalam kaitannya

⁸ John M. Echols dan Hasan Shadily. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia, hlm. 207.

⁹ Komaruddin. 1994. *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bina Aksara, hlm. 269.

dengan efektivitas hukum, hukum tidak hanya diidentifikasi melalui keberadaan unsur paksaan eksternal, melainkan juga mencakup proses penegakan hukum melalui lembaga peradilan. Unsur ancaman sanksi merupakan komponen yang esensial agar suatu norma dapat dikategorikan sebagai hukum. Oleh karena itu, keberadaan unsur paksaan tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan tingkat efektivitas penerapan suatu aturan atau ketentuan hukum.¹⁰

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Hukum

Teori efektivitas hukum menurut Soerjono Soekanto adalah bahwa efektif atau tidaknya suatu hukum ditentukan oleh 5 (lima) faktor, yaitu:¹¹

- a) Faktor hukumnya sendiri (undang-undang).
- b) Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum.
- c) Faktor sarana dan fasilitas yang mendukung penegakan hukum.
- d) Faktor masyarakat, yakni lingkungan di mana hukum tersebut berlaku atau diterapkan.

¹⁰ Soerjono Soekanto. 1988. *Efektivikasi Hukum dan Penerapan Sanksi*. Bandung: Remadja Karya, hlm. 80.

¹¹ Soerjono Soekanto. 2008. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 8.

- e) Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Kelima faktor di atas memiliki hubungan yang saling berkaitan, karena masing-masing merupakan unsur esensial dalam proses penegakan hukum, serta berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai efektivitas dari pelaksanaan penegakan hukum.

Pada elemen pertama, yang menentukan dapat berfungsinya suatu hukum tertulis tergantung pada kualitas dan substansi dari peraturan hukum itu sendiri. Teori efektivitas hukum yang dikemukakan Soerjono Soekanto sangat relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Romli Atmasasmita yaitu bahwa faktor-faktor yang menghambat efektivitas penegakan hukum tidak semata-mata disebabkan oleh aspek mentalitas aparat penegak hukum (seperti hakim, jaksa, polisi, dan penasihat hukum), tetapi juga dipengaruhi oleh lemahnya proses sosialisasi hukum yang kerap kali kurang mendapat perhatian.

Menurut Soerjono Soekanto, ukuran efektivitas pada elemen pertama adalah:

- a) Peraturan yang ada mengenai bidang-bidang kehidupan tertentu sudah cukup sistematis.

- b) Peraturan yang ada mengenai bidang-bidang kehidupan tertentu sudah cukup sinkron, secara hierarki dan horizontal tidak ada pertentangan.
- c) Secara kualitatif dan kuantitatif peraturan-peraturan yang mengatur bidang-bidang kehidupan tertentu sudah mencukupi.
- d) Penerbitan peraturan-peraturann tertentu yang sudah sesuai dengan persyaratan yuridis yang ada.

Pada elemen kedua, efektivitas kinerja hukum tertulis ditentukan oleh kualitas aparatur penegak hukum. Dalam hal ini, diperlukan aparat yang kompeten dan berintegritas agar mampu melaksanakan tugasnya secara optimal. Kompetensi yang dimaksud mencakup keterampilan profesional serta mentalitas yang baik dalam menjalankan fungsi penegakan hukum.

Masalah yang berpengaruh terhadap efektivitas hukum tertulis ditinjau dari segi aparat akan tergantung pada hal berikut:

- a) Sampai sejauh mana petugas terikat oleh peraturan-peraturan yang ada.
- b) Sampai mana petugas diperkenankan memberikan kebijaksanaan.
- c) Teladan macam apa yang sebaiknya diberikan oleh petugas kepada masyarakat.

- d) Sampai sejauh mana tingkat keselarasan dalam pembagian dan pelaksanaan tugas yang diberikan kepada petugas, sehingga tercipta kejelasan dan batasan yang tegas terhadap kewenangan masing-masing.

Sedangkan pada elemen ketiga, efektivitas penerapan hukum ditentukan oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai bagi aparat pelaksana dalam menjalankan tugasnya. Sarana dan prasarana tersebut berfungsi sebagai fasilitas pendukung, termasuk alat pembuktian yang berperan dalam mewujudkan efektivitas hukum. Terkait hal ini, Soerjono Soekanto menekankan bahwa unsur prasarana harus secara jelas memberikan kontribusi nyata terhadap kelancaran pelaksanaan tugas aparat di lingkungan kerjanya, sehingga mendukung tercapainya tujuan penegakan hukum secara optimal. Adapun elemen-elemen tersebut adalah:

- a) Prasarana yang telah ada apakah terpelihara dengan baik.
- b) Prasarana yang belum ada perlu disiapkan dengan mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk proses pengadaannya.
- c) Prasarana yang kurang perlu segera dilengkapi.
- d) Prasarana yang rusak perlu segera diperbaiki.
- e) Prasarana yang macet perlu segera dilancarkan fungsinya.

- f) Prasarana yang mengalami penurunan fungsi perlu dioptimalkan kembali agar dapat berperan secara efektif sesuai dengan tujuan penggunaannya.

B. Tinjauan Umum Mengenai Subdirektorat Siber

1. Sejarah Terbentuknya Subdirektorat Siber

Sebagai bentuk antisipasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) telah mengambil langkah proaktif dalam menghadapi kejahatan siber sejak awal pembentukannya. Pada tahun 2002, Polri membentuk Subdirektorat IT & *Cyber Crime* berdasarkan Surat Keputusan Kapolri Nomor 53 dan 54 Tahun 2002, yang pada awalnya bernama Unit *Cyber Crime* dan dipimpin seorang Perwira Menengah berpangkat Komisaris Polisi, dan berada di bawah Direktorat Tindak Pidana Ekonomi dan Khusus (Dit Tipideksus) Bareskrim Polri. Nomenklatur tersebut mengalami perubahan melalui Peraturan Kapolri Nomor 21 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi Dan Tata Kerja pada tingkat Markas Besar Kepolisian Negara Republik Indonesia dan Peraturan Kapolri Nomor 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi Dan Tata Kerja pada tingkat Kepolisian Daerah, yang secara resmi

menetapkan pembentukan Subdirektorat IT dan *Cyber Crime* Dit Tipideksus Bareskrim Polri.¹²

Siberpolri, singkatan dari Direktorat Tindak Pidana Siber secara resmi dibentuk pada tahun 2016. Pembentukan unit ini sebagai bentuk respon terhadap meningkatnya ancaman kejahatan siber yang semakin kompleks dan beragam. Berdasarkan Peraturan Kapolri Nomor 6 Tahun 2015, Siberpolri memiliki tugas untuk melaksanakan kegiatan pencegahan, penyelidikan, dan penindakan kejahatan yang memanfaatkan sarana elektronik dan teknologi informasi.¹³

Subdirektorat Siber dibentuk untuk tingkat Kepolisian Daerah, di mana Subdit Siber terletak di bawah naungan Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus), artinya kedudukan struktur organisasi kejahatan siber di bawah kendali Subdirektorat Perbankan, Pencucian Uang, dan Kejahatan Dunia Maya.

2. Struktur Organisasi Kepolisian

Struktur organisasi Siberpolri mencakup sejumlah bagian yang menangani berbagai aspek terkait kejahatan siber. Di dalamnya terdapat unit yang berfokus pada penerimaan

¹² M Asrul Aziz. 2019. PENGEMBANGAN SATUAN UNIT CYBER CRIME. *JURNAL LITBANG POLRI*. Vol. 22 No. 1, hlm. 409.

¹³ Siberpolri, "Sejarah Siberpolri Dalam Menghadapi Kejahatan Siber," *Siberpolri*, 19 September 2025, <https://siberpolri.net/sejarah-siberpolri-dalam-menghadapi-kejahatan-siber/> (diakses 19 Oktober 2025).

pengaduan masyarakat, kegiatan penyelidikan, serta analisis intelijen, yang seluruhnya bertujuan untuk memberikan respon cepat dan tepat terhadap laporan kejahatan siber. Pengaturan struktur tersebut memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas operasional dan koordinasi penegakan hukum di lapangan.¹⁴

3. Tugas dan Wewenang Subdirektorat Siber

Subdirektorat Siber pada Kepolisian Daerah (Polda) merupakan salah satu unit fungsional yang berada di bawah struktur Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri). Tugas dan kewenangan Subdit Siber tidak terlepas dari landasan hukum utama yang mengatur fungsi kepolisian, yaitu Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Berdasarkan Pasal 2 UU No. 2 Tahun 2002, fungsi Polri mencakup pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.¹⁵ Subdit Siber Polda menjalankan fungsi ini secara spesifik di ruang siber dengan cakupan:

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

a) Pemeliharaan keamanan dan ketertiban di dunia maya.

Melalui pengawasan terhadap berbagai aktivitas siber guna mencegah terjadinya ancaman terhadap keamanan informasi, termasuk penyebaran konten ilegal, kejahatan siber di bidang keuangan, serta tindakan penyusupan atau peretasan data.

b) Penegakan hukum di ranah siber.

Sebagai bagian dari fungsi penyelidikan dan penyidikan terhadap tindak pidana yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, Subdit Siber berwenang menangani berbagai kasus pelanggaran yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

c) Perlindungan dan pelayanan masyarakat digital.

Memberikan bantuan serta perlindungan kepada individu maupun institusi yang menjadi korban kejahatan siber, melalui kegiatan edukasi, sosialisasi, serta pemberian respon yang cepat dan tepat terhadap setiap laporan kejahatan di ruang siber.

Subdit Siber Polda melaksanakan kewenangan yang tercantum dalam Pasal 13 dan Pasal 14 UU No. 2 Tahun 2022, yaitu:¹⁶

- a) Melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana siber.

Sebagaimana diatur dalam Pasal 14 ayat (1) huruf g, Polri berwenang melakukan penyelidikan dan penyidikan guna menjamin terlaksananya penegakan hukum yang efektif terhadap pelaku kejahatan digital.

- b) Menyelenggarakan pengamanan teknis di dunia maya.

Berdasarkan Pasal 14 ayat (1) huruf c, Subdit Siber melaksanakan kegiatan pengamanan melalui patroli siber sebagai upaya preventif dalam mencegah potensi pelanggaran hukum di dunia maya.

- c) Berkoordinasi dengan lembaga terkait.

Kewenangan Polri untuk bekerja sama dengan instansi lain sesuai dengan Pasal 42 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, memungkinkan Subdit Siber menjalin sinergi dengan kementerian, lembaga internasional, serta sektor swasta guna

¹⁶ Pasal 13 dan Pasal 14 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

menangani kejahatan siber yang bersifat lintas yurisdiksi secara efektif dan terpadu.

C. Tinjauan Umum Mengenai Kejahatan

1. Pengertian Kejahatan

Kejahatan merupakan bagian kehidupan sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia sehari-hari. Perbuatan seperti perampokan, pemerkosaan, penipuan, penodongan, dan berbagai bentuk perilaku sejenis, mencerminkan dinamika dalam kehidupan sosial yang menjadi bagian dari realitas masyarakat. Dalam interaksi sosial, individu saling menilai dan berhubungan satu sama lain, dan ketika seseorang dianggap memiliki perilaku yang menyimpang dari norma yang berlaku, ia seringkali diberi label “jahat”. Dengan demikian, kejahatan tidak semata-mata dipandang sebagai tindakan individual, melainkan sebagai hasil dari proses sosial yang melibatkan penilaian, norma, dan konstruksi masyarakat terhadap perilaku tertentu.¹⁷

Suatu kejahatan atau perilaku menyimpang dapat dikategorikan sebagai perilaku sosial apabila terjadi dalam ranah publik dan berlangsung dalam kerangka interaksi sosial, sehingga

¹⁷ Yesmil Anwar dan Adang. 2010. *Kriminologi*. Bandung: PT Refika Aditama, hlm. 186.

menimbulkan kerugian bagi pihak tertentu atau menimbulkan keresahan di tengah masyarakat.¹⁸

Kejahatan merupakan objek kajian dalam disiplin ilmu Kriminologi, yang berfokus pada analisis dan pemahaman terhadap perilaku menyimpang serta faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Namun, penting untuk memahami makna dari istilah “kejahatan” itu sendiri. Pengertian kejahatan terbagi dalam 2 (dua) perspektif, yaitu perspektif hukum dan perspektif masyarakat.

Dalam perspektif hukum (*a crime from the legal point of view*), kejahatan diartikan sebagai setiap tindakan atau perilaku yang bertentangan dengan ketentuan hukum pidana. Dengan demikian, seburuk apa pun suatu perbuatan, selama tidak diatur atau dilarang dalam peraturan perundang-undangan pidana, maka perbuatan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai kejahatan.

Dalam perspektif masyarakat (*a crime from the sociological point of view*), kejahatan diartikan sebagai setiap tindakan yang dianggap “jahat” karena melanggar norma-norma sosial yang masih berlaku dan dihormati dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁹

¹⁸ Muhammad Mustofa. 2021. *KRIMINOLOGI Kajian Sosiologi Terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*. Jakarta: Kencana, hlm. 26.

¹⁹ A.S. Alam dan Amir Ilyas. 2021. *KRIMINOLOGI SUATU PENGANTAR*. Jakarta: Kencana, hlm. 30.

2. Unsur-Unsur Kejahatan

Untuk mengkualifisir suatu perbuatan sebagai kejahatan, ada 7 (tujuh) unsur pokok saling berkaitan yang harus dipenuhi. Ketujuh unsur tersebut sebagai berikut:²⁰

- a) Ada perbuatan yang menimbulkan kerugian (*harm*);
- b) Kerugian yang ada tersebut telah diatur di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Contoh: orang yang dilarang mencuri, perihal larangan yang menimbulkan kerugian tersebut telah diatur di dalam Pasal 362 KUHP (asas legalitas);
- c) Harus ada perbuatan (*criminal act*);
- d) Harus ada maksud jahat (*criminal intent = mens rea*);
- e) Ada peleburan antara maksud jahat dan perbuatan jahat;
- f) Harus ada perbauran antara kerugian yang telah diatur di dalam KUHP dengan perbuatan;
- g) Harus ada sanksi pidana yang mengancam perbuatan tersebut.

3. Jenis-Jenis Kejahatan

Berdasarkan pandangan para ahli sosiologi, menempatkan kejahatan sebagai fenomena yang muncul dan berkembang dalam konteks sosial. Meskipun demikian, banyak jenis kejahatan

²⁰ *Ibid.*, hlm. 32.

yang dikemukakan oleh ahli sosiologi yang sudah teradaptasi ke dalam undang-undang, berikut masing-masing pembagiannya:²¹

- a) Kejahatan kekerasan terhadap orang (*violent personal crime*). Misalnya, pembunuhan (*murder*), penganiayaan (*assault*), pemerkosaan (*rape*);
- b) Kejahatan harta benda karena kesempatan (*occational property crime*). Misalnya, pencurian kendaraan bermotor, pencurian di toko-toko besar (*shoplifting*);
- c) Kejahatan karena kedudukan/jabatan (*occupational crime*). Misalnya, kejahatan kerah putih (*white collar crime*), seperti korupsi;
- d) Kejahatan politik (*political crime*). Misalnya, pemberontakan (*treason*), spionase (*espionage*), sabotase (*sabotage*), perang gerilya (*guerrilla warfare*);
- e) Kejahatan terhadap ketentuan umum (*public order crime*). Kejahatan ini biasa disebut “kejahatan tanpa korban” (*victimless crimes*). Misalnya, pemabukan (*drunkness*), gelandangan (*vagrancy*), perjudian (*gambling*), wanita melacurkan diri (*prostitution*);
- f) Kejahatan konvensional (*conventional crime*). Misalnya, perampokan (*robbery*), penggarongan (*burglary*), pencurian kecil-kecilan (*larceny*);

²¹ *Ibid.*, hlm. 37.

- g) Kejahatan terorganisir (*organized crime*). Misalnya, pemerasan (*racketeering*), perdagangan wanita untuk pelacuran (*women trafficking*), perdagangan obat bius;
- h) Kejahatan yang dilakukan sebagai profesi (*professional crime*). Misalnya, pemalsuan (*counterfeiting*), pencopetan (*pickpocketing*).

Faktanya, pembagian kejahatan yang dikemukakan oleh para ahli sosiologi di atas bersifat independen dan tidak selalu mengikuti pembagian kejahatan yang telah ditetapkan dalam undang-undang (KUHP).

Hal demikian dapat dipahami karena fokus pengamatannya adalah pada hubungan antar individu yang menghasilkan pola interaksi tertentu. Ada jenis kejahatan yang dipandang pada objek kejahatannya seperti pembunuhan sebagai kejahatan terhadap orang; ada pula yang dianalisis dari faktor penyebab terjadinya kejahatan seperti pencurian yang muncul karena adanya kesempatan; serta ada lagi kejahatan berdasarkan status, kedudukan, profesi atau jabatan dari pelakunya seperti kejahatan politik dan kejahatan kerah putih.

4. Pengertian Kejahatan Siber

Cyberspace atau dunia maya merupakan suatu ruang *virtual* yang memiliki karakteristik khusus, di mana batas-batas ruang dan waktu tidak lagi bersifat absolut, melainkan menjadi relatif dan tidak terbatas. Dalam dimensi dunia maya (*cyberspace*) tersebut, kebutuhan akan pengaturan hukum yang dikenal sebagai hukum siber (*cyber law*) menjadi suatu realitas hukum yang terus berkembang dalam tatanan global. Karakter *cyber law* yang melampaui batas ruang dan waktu menjadikan hukum positif di suatu negara tidak dapat dilepaskan dari dinamika kepentingan global dalam tatanan hukum nasional dan internasional.²²

Kejahatan Siber atau *cybercrime* adalah suatu tindakan kejahatan yang terkait dengan dunia maya (*cyberspace*) dan melibatkan penggunaan komputer.²³ Secara umum, yang dimaksud dengan kejahatan komputer atau kejahatan di dunia siber (*cybercrime*) adalah setiap upaya untuk mengakses atau memanfaatkan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa izin, secara melawan hukum, baik yang menimbulkan perubahan maupun kerusakan pada fasilitas komputer yang diakses atau digunakan tersebut.²⁴

²² Yesmil Anwar. 2009. *Saat Menuai Kejahatan; Sebuah Pendekatan Sosiokultural Kriminologi, Hukum, dan HAM*. Bandung: PT Refika Aditama, hlm. 101.

²³ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2009. *CYBER LAW Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT Refika Aditama, hlm. 7.

²⁴ *Ibid.*, hlm. 8.

Pelanggaran hukum yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi informasi kerap menghadapi kesulitan dalam proses penanganannya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi canggih oleh pelaku yang menyulitkan proses pelacakan, sehingga pembuktiannya menjadi lebih rumit dibandingkan dengan perbuatan melawan hukum biasa.²⁵

Meskipun bersifat *virtual*, aktivitas di ruang siber tetap dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis, pengklasifikasian perbuatan di ruang siber tidak lagi tepat jika menggunakan ukuran dan kualifikasi konvensional untuk menentukan objek dan perbuatan hukum, karena pendekatan tersebut akan menimbulkan berbagai kesulitan serta memungkinkan banyak tindakan yang lepas dari sanksi hukum.

Kegiatan siber yang meskipun bersifat *virtual*, tetapi memiliki dampak yang nyata dan bukti-buktinya bersifat elektronik. Oleh karena itu, pelaku kegiatan tersebut harus dipandang sebagai pihak yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata dan sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.²⁶

²⁵ Muhamad Sadi Is. 2021. *ASPEK HUKUM INFORMASI DI INDONESIA*. Jakarta: Kencana, hlm. 64.

²⁶ Sugeng. 2020. *HUKUM TELEMATIKA INDONESIA*. Jakarta: Kencana, hlm. 84.

5. Jenis-Jenis Kejahatan Siber

Kejahatan yang berhubungan erat dengan pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi ini, menurut beberapa literatur dan praktik, dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk, antara lain:²⁷

a) Akses tanpa Izin ke Sistem Komputer dan Layanan
(*Unauthorized Access to Computer System and Service*)

Perbuatan memasuki atau menyusup ke dalam sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Pelaku kejahatan (*cracker*) umumnya melakukan tindakan ini dengan tujuan melakukan sabotase atau mencuri informasi penting dan rahasia. Namun, tidak sedikit pula yang melakukannya semata-mata untuk menguji kemampuan danantang dalam menembus sistem dengan tingkat proteksi yang tinggi.

b) Konten Ilegal (*Illegal Contents*)

Perbuatan menyebarkan data atau informasi di internet yang bersifat tidak benar, tidak etis, dan tidak secara langsung melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Contohnya meliputi penyebaran berita palsu atau fitnah yang

²⁷ *Ibid.*, hlm. 86.

merusak reputasi atau kehormatan pihak lain, hal-hal yang berhubungan dengan pornografi, penyebaran suatu informasi yang merupakan rahasia negara, serta agitasi atau propaganda yang menentang pemerintahan yang sah, dan lain sebagainya.

c) Pemalsuan Data (*Data Forgery*)

Perbuatan memanipulasi data pada dokumen penting yang tersimpan dalam bentuk *scriptless document* melalui jaringan internet. Kejahatan ini umumnya menargetkan dokumen *e-commerce* dengan menciptakan kesan adanya “kesalahan pengetikan” sehingga memberikan keuntungan bagi pelaku.

d) Spionase Siber (*Cyber Espionage*)

Perbuatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain dengan mengakses sistem jaringan komputer (*computer network system*) milik target. Kejahatan ini umumnya menargetkan pesaing bisnis yang menyimpan dokumen atau data penting dalam sistem berbasis komputer.

e) Sabotase Siber dan Pemerasan (*Cyber Sabotage and Extortion*)

Perbuatan yang dilakukan dengan menimbulkan gangguan, kerusakan, atau penghancuran pada data, program komputer, atau sistem jaringan komputer yang terhubung ke internet. Kejahatan ini biasanya melibatkan penyusupan *logic bomb*, virus komputer, atau program tertentu, sehingga data, program komputer, atau sistem jaringan komputer menjadi tidak dapat digunakan, berjalan tidak sebagaimana mestinya, atau dikendalikan sesuai kehendak pelaku.

f) Pornografi Daring (*Cyber Pornography/Cyberporn*)

Perbuatan yang menggunakan media internet untuk membuat, menampilkan, mengimpor, atau menyebarkan materi pornografi atau cabul. Berdasarkan definisi tersebut, *cyberporn* dapat dipahami sebagai praktik pornografi yang dilakukan melalui media internet.

6. Karakteristik Kejahatan Siber

Menurut Abdul Wahid dan Mohammad Labib, kejahatan siber atau *cybercrime* memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:²⁸

²⁸ Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *KEJAHATAN MAYANTARA (CYBER CRIME)*. Jakarta: PT Refika Aditama, hlm. 76.

- a) Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa izin, atau tidak etis yang terjadi dalam ruang siber (*cyberspace*), sehingga sulit untuk menentukan yurisdiksi negara mana yang berwenang atas perbuatan tersebut.
- b) Perbuatan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan perangkat apapun yang terkoneksi ke jaringan internet.
- c) Perbuatan tersebut menimbulkan kerugian baik materiil maupun imateriil (seperti waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, dan kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kerugian akibat kejahatan konvensional.
- d) Pelaku merupakan orang yang menguasai penggunaan internet beserta berbagai aplikasinya.
- e) Perbuatan tersebut kerap dilakukan secara transaksional dan melintasi batas-batas negara.

Karakteristik *cybercrime* berbeda secara signifikan dibandingkan dengan tindak pidana biasa, sehingga penanganannya tidak dilakukan melalui pendekatan hukum biasa, melainkan memerlukan pendekatan non-konvensional dengan menekankan prinsip *lex informatica*. Mengingat *cybercrime* bersifat lintas batas (*borderless*) dan memanfaatkan teknologi canggih sebagai media, kebijakan kriminalisasi di bidang teknologi informasi harus mempertimbangkan perkembangan strategi penanggulangan

cybercrime baik di tingkat regional maupun internasional untuk mencapai harmonisasi dan keseragaman regulasi.²⁹

D. Tinjauan Umum Mengenai Perjudian Online

1. Pengertian Perjudian Online

Wahid dan Labib menjelaskan bahwa perjudian *online* adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan pertarungan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga), di mana pemenang memperoleh keuntungan dari pihak yang kalah. Risiko yang ditanggung bergantung pada peristiwa di masa mendatang yang hasilnya tidak dapat diprediksi dan sepenuhnya ditentukan oleh faktor yang bersifat kebetulan.

Perjudian *online* adalah perjudian yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses permainannya. Di kalangan masyarakat, khususnya pelajar, judi *online* sudah tidak asing lagi karena proses permainan judi *online* sangat dekat dengan kehidupan mereka, mudah diakses, dan bahkan sebagian pelajar menjadikan judi *online* sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan peluang kemenangan.³⁰

²⁹ Sugeng, Op. Cit., hlm. 85.

³⁰ Ribka Sepatia, T. Riza Zarzani, dan Melki Purba. 2022. ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PEMBUAT WEBSITE YANG DIPERGUNAKAN UNTUK PERJUDIAN ONLINE (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN. Mdn). *JURNAL RECTUM*. Vol. 4 No. 2, hlm. 433.

2. Jenis-Jenis Permainan dalam Perjudian Online

Permainan judi sudah dikenal dan dimainkan sejak lama. Seiring dengan perkembangan peradaban, permainan judi juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan sehingga muncullah jenis-jenis perjudian yang lebih modern seperti permainan undian, kartu, ketangkasan dengan menggunakan media mesin seperti *dingdong*, *pinball*, *jackpot*, *roulette*, dan lain-lain.

Dengan kemajuan teknologi elektronik yang cukup, permainan judi turut mengalami berkembang dan kini dapat dimainkan secara *online* melalui media internet. Beberapa permainan judi *online* yang populer antara lain taruhan bola, judi kartu elektronik, permainan ketangkasan, judi toto, dan lain-lain. Permainan judi *online* di dunia maya tersebut dapat diakses dengan mudah melalui berbagai situs, seperti *Sbobeth* (taruhan bola), *QQ 99* (kartu domino), agen *Poker* (kartu joker), *jackpot 88* (adu ketangkasan), *koin33* (slot), dan lain-lain.³¹

Permainan judi *online* meliputi permainan kasino, taruhan olahraga, lotere dan undian, *bingo online*, dan permainan

³¹ Vanda Affan dan Yusuf Saefudin. 2023. Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk). *Amerta: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. Vol. 3 No. 1, hlm. 14.

keterampilan. Adapun contoh permainan judi *online* yaitu sebagai berikut:³²

a) Permainan Kasino

- 1) *Poker Online*, yaitu permainan kartu yang dimainkan dengan melibatkan sesama pemain atau sistem komputer sebagai lawan.
- 2) *Blackjack Online*, yaitu permainan kartu di mana pemain mencoba mengalahkan dealer dengan mendapatkan nilai kartu mendekati 21.
- 3) *Roulette Online*, yaitu permainan taruhan yang dilakukan dengan memilih angka atau warna tertentu pada roda yang berputar.
- 4) *Baccarat Online*, yaitu permainan kartu yang mengharuskan pemain memasang taruhan pada kemenangan pihak pemain (*player*) atau *banker*.
- 5) *Mesin Slot Online*, yaitu permainan berbasis mesin virtual yang menghadirkan beragam tema, mekanisme permainan, serta fitur bonus.
- 6) *Craps Online*, yaitu permainan dadu di mana pemain memasang taruhan berdasarkan kemungkinan hasil lemparan dadu.

³² Hanif Sri Yulianto, "Apa Itu Judi Online? Pahami Pula Jenis dan Dampaknya," *Bola.com*, 18 Juni 2024, <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa-itu-judi-online-pahami-pula-jenis-dan-dampaknya?page=4> (diakses 23 Desember 2025).

b) Taruhan Olahraga

- 1) Taruhan Sepak Bola, yaitu aktivitas mempertaruhkan sejumlah uang pada hasil pertandingan sepak bola, termasuk skor akhir, pencetak gol, maupun pilihan taruhan lainnya.
- 2) Taruhan Basket, yaitu taruhan yang dilakukan terhadap hasil pertandingan basket, baik pada kompetisi nasional maupun internasional seperti NBA.
- 3) Taruhan Balapan Kuda, yaitu bentuk taruhan yang menitikberatkan pada prediksi kuda yang akan memenangkan perlombaan.
- 4) Taruhan Tennis, yaitu taruhan yang dilakukan berdasarkan hasil pertandingan tenis.
- 5) Taruhan *Esports*, yaitu taruhan terhadap hasil pertandingan video game yang bersifat profesional.

c) Lotere dan Undian

- 1) Lotere *Online*, yaitu kegiatan pembelian tiket lotere secara elektronik dengan memilih kombinasi angka untuk memperoleh peluang memenangkan hadiah utama.
- 2) *Keno*, yaitu permainan lotere di mana pemain memilih sejumlah angka yang kemudian dicocokkan dengan angka hasil undian.

d) *Bingo Online*

- 1) *Bingo Tradisional*, yaitu permainan di mana pemain membeli kartu *bingo* dan menandai angka yang diumumkan dengan harapan membentuk pola kemenangan tertentu.
 - 2) *Bingo Variasi*, yaitu bentuk pengembangan permainan *bingo* dengan aturan dan pola kemenangan yang beragam.
- e) Permainan Keterampilan
- 1) *Rummy Online*, yaitu permainan kartu yang mengharuskan pemain menyusun kombinasi kartu sesuai ketentuan tertentu.
 - 2) *Domino Online*, yaitu permainan yang mengharuskan di mana pemain mencocokkan angka pada ubin domino.

Berikut gambaran permainan judi *online*, baik berbentuk situs web ataupun aplikasi:

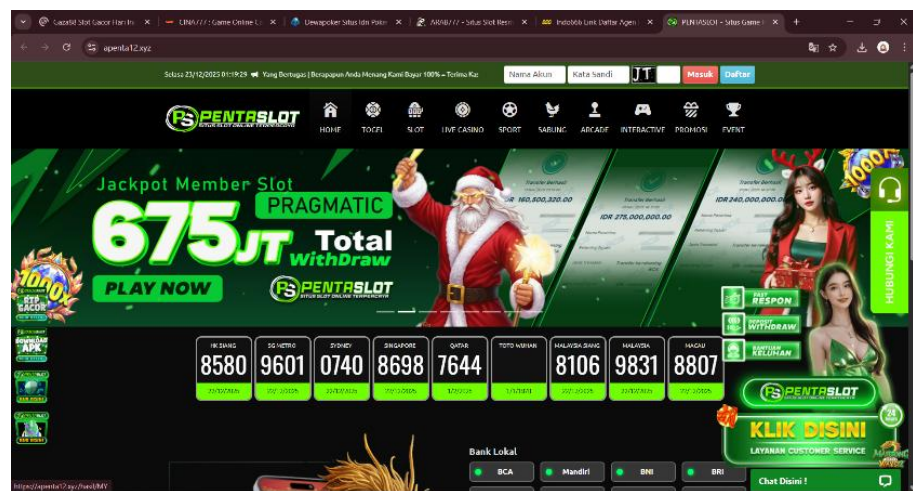
Gambar 1
Aplikasi Judi Slot Online



Sumber: BBC News Indonesia, 23 Desember 2025.

Judi slot *online* banyak diminati karena menurut pengakuan sejumlah pelaku perjudian, jenis permainan ini memiliki mekanisme yang sederhana serta relatif mudah untuk dimainkan.³³

Gambar 2
Judi Online di Situs Web



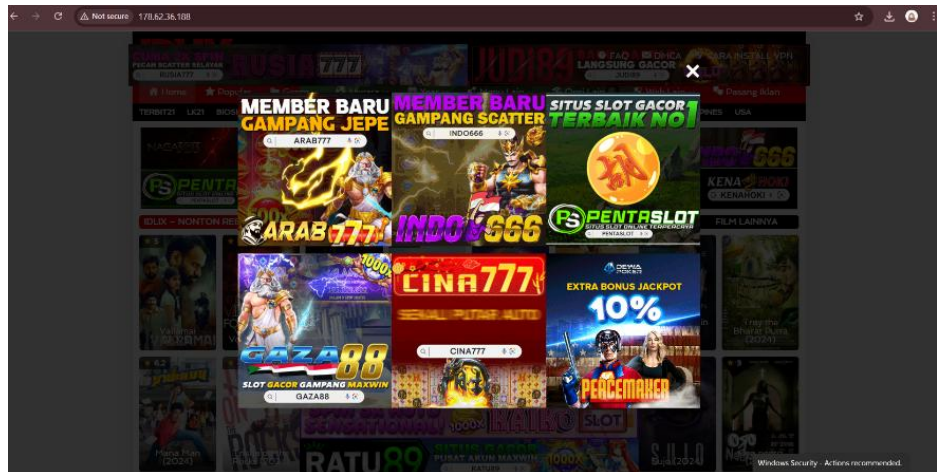
Sumber: apenta12.xyz, 23 Desember 2025.

Permainan judi *online* di situs *web* lebih banyak mencakup permainan, dapat dilihat dari gambar di atas, tersedia banyak pilihan jenis permainan, seperti togel, slot, *live casino*, *sport*, sabung, dan *arcade*.

Adapun iklan judi *online* yang sering muncul dalam situs *web* ataupun dalam aplikasi, yaitu seperti berikut:

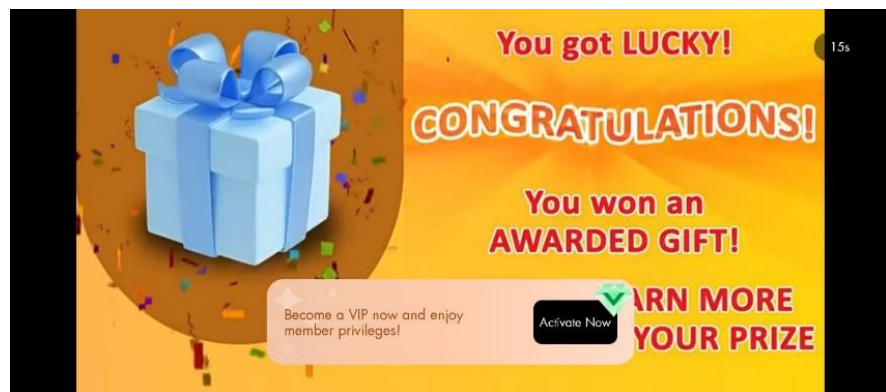
³³ BBC News, “Judi online marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan – ‘Uang tabungan habis, mobil saya jual,’” *BBC News Indonesia*, 11 Mei 2022, <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363> (diakses 23 Desember 2025).

Gambar 3
Iklan Judi Online di Situs Web



Sumber: idlix21, 23 Desember 2025.

Gambar 4
Iklan Judi Online di Aplikasi



Sumber: LOKTV, 16 November 2025.

Iklan judi *online* sering kali muncul pada situs *web* maupun aplikasi, sehingga membuka peluang bagi pengguna yang mengakses *platform* tersebut untuk tertarik dan kemudian berpartisipasi dalam aktivitas perjudian *online*.

3. Faktor Penyebab Perjudian Online

Terdapat berbagai faktor yang mendorong masyarakat untuk terlibat dalam perjudian *online*. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan teknologi digital dan munculnya berbagai aplikasi, baik di bidang bisnis maupun pekerjaan. Beberapa individu memilih perjudian *online* dengan harapan menjadi kaya dalam waktu singkat tanpa harus bekerja keras. Dengan pemahaman terhadap teknologi digital, masyarakat menggunakan berbagai cara untuk bermain judi *online* dengan tujuan meraih kemenangan dan memperoleh kekayaan secara cepat.

Selain dari faktor utama yang berkaitan dengan keinginan memperoleh kekayaan dalam waktu singkat seperti telah dijelaskan sebelumnya, terdapat pula faktor-faktor lain yang berasal dari lingkungan masyarakat, yaitu sebagai berikut:³⁴

a) Faktor sosial atau ekonomi

Bagi masyarakat dengan kondisi ekonomi rendah, perjudian sering dipandang sebagai sarana untuk meningkatkan perekonomian melalui kemenangan yang diperoleh. Mereka beranggapan bahwa dengan modal yang relatif kecil, keuntungan besar dapat diperoleh sehingga

³⁴ Sampe Hermanto dan Hudi Yusuf. 2025. UPAYA PENEGAKAN HUKUM OLEH KEPOLISIAN DALAM MEMBERANTAS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*. Vol. 2 No. 4, hlm. 5285.

memungkinkan menjadi kaya dalam waktu singkat tanpa perlu usaha yang besar.

b) Faktor situasional

Situasi tertentu dapat menjadi pemicu perilaku berjudi, antara lain tekanan dari teman, kelompok, atau lingkungan unruk ikut serta dalam perjudian. Tekanan kelompok ini dapat membuat individu yang awalnya tidak terlibat merasa terasing jika menolak, sehingga membatasi interaksi sosialnya. Selain itu, strategi pemasaran dari pengelola perjudian yang menonjolkan keberhasilan para pemenang menciptakan kesan bahwa kemenangan mudah dicapai dan dapat dialami siapa saja, padahal kenyataannya peluang menang sangat kecil.

c) Faktor belajar

Faktor belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku berjudi, khususnya dalam menumbuhkan keinginan untuk terus melakukannya. Seseorang yang awalnya hanya mencoba karena rasa penasaran, kemudian terdorong oleh keyakinan bahwa kemenangan dapat diraih oleh siapa pun, termasuk dirinya sendiri, akhirnya cenderung melakukan aktivitas perjudian. Selain itu, rendahnya tingkat pendidikan dan keterbatasan pengetahuan menyebabkan individu kurang

mampu berpikir rasional dan mempertimbangkan risiko sebelum melakukan tindakan, termasuk dalam hal berjudi.

d) Faktor kemenangan/keuntungan

Faktor kemenangan menjadi salah satu pendorong utama bagi individu untuk terus berjudi. Para pemain sering kali kesulitan menghentikan kebiasaannya karena memiliki persepsi yang keliru mengenai peluang kemenangan. Meskipun kemungkinan menang sangat kecil, mereka tetap meyakini bahwa keberhasilan akan datang pada kesempatan berikutnya. Keyakinan semu tersebut menimbulkan ilusi kemenangan yang membuat pelaku terus terjebak dalam aktivitas perjudian.

e) Faktor persepsi keterampilan

Pemain yang meyakini dirinya sangat mahir dalam satu atau beberapa jenis permainan judi cenderung mengaitkan kemenangan dengan keterampilan pribadi. Mereka kerap tidak dapat membedakan antara hasil yang diperoleh karena kemampuan dan yang terjadi semata-mata karena keberuntungan. Bagi mereka, kekalahan tidak dianggap sebagai kegagalan, melainkan dianggap “hampir menang”, sehingga mendorong mereka untuk terus bermain demi meraih kemenangan yang diyakini akan tercapai.

4. Dampak Perjudian Online

Perjudian *online* telah menjadi fenomena yang semakin marak di era digital. Banyak orang yang terjerat karena tergiur oleh harapan memperoleh keuntungan besar. Namun demikian, perjudian *online* memiliki dampak negatif yang serius baik bagi individu maupun masyarakat. Judi *online* dapat merusak hubungan sosial, termasuk hubungan keluarga dan pertemanan, karena pelaku cenderung menghabiskan waktu untuk berjudi dibanding berinteraksi dengan orang terdekat. Kondisi tersebut kerap menimbulkan konflik dan ketegangan dalam relasi sosial. Adapun beberapa dampak yang ditimbulkan dari perjudian *online*, adalah sebagai berikut:³⁵

a) Kerugian Finansial

Kecanduan judi *online* mendorong seseorang untuk mengeluarkan sejumlah besar uang. Ketika mengalami kekalahan, mereka cenderung beranggapan bahwa kemenangan hanya tertunda, sehingga terus bermain dan akhirnya mengalami kerugian yang lebih besar, kehilangan tabungan maupun aset, bahkan terjerat utang.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 5290.

b) Gangguan Kesehatan Mental

Ketagihan judi *online* dapat menimbulkan berbagai gangguan psikologis seperti stress, depresi, dan kecemasan. Perasaan putus asa akibat terperangkap dalam lingkaran judi yang sulit dihentikan dapat berdampak serius terhadap kualitas hidup seseorang.

c) Gangguan Kesehatan Fisik

Orang yang bermain judi *online* sering mengalami gangguan pola tidur yang berdampak pada penurunan kondisi fisik. Keadaan tersebut dapat menimbulkan kelelahan, melemahkan sistem kekebalan tubuh, serta memicu stress kronis yang berpotensi meningkatkan risiko penyakit jantung.

d) Hubungan Sosial Memburuk

Perilaku seseorang yang terlalu berfokus pada judi *online* dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi teman, keluarga, maupun pasangan. Kondisi ini sering kali memicu konflik dalam hubungan interpersonal dan bahkan dapat berujung pada perpecahan dan perpisahan.

e) Kualitas Pendidikan & Pekerjaan Menurun

Kecanduan terhadap judi *online* dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi, meningkatnya tingkat

ketidakhadiran, serta berkurangnya produktivitas, yang akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi pendidikan maupun kinerja pekerjaan.

f) Masalah Hukum

Kita semua tahu bahwa judi *online* itu ilegal di Indonesia. Seseorang yang terlibat judi *online* berpotensi menghadapi berbagai konsekuensi hukum, seperti denda, tuntutan pidana, atau sanksi hukum lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

g) Risiko Keamanan Data

Situs judi *online* umumnya meminta data pribadi yang bersifat sensitif, seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, dan nomor rekening bank. Apabila situs tersebut diretas, informasi pribadi para pemain judi *online* berpotensi disalahgunakan untuk tindakan kriminal, seperti pencurian identitas, penipuan, atau kegiatan kriminal lainnya.

5. Pengaturan Hukum Kejahatan Perjudian Online

Judi adalah suatu permainan yang melibatkan pertarungan uang atau barang berharga, seperti permainan dadu, kartu, dan lain-lain. Judi merupakan kejahatan yang melibatkan perjudian dengan sengaja, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu

yang memiliki nilai dengan kesadaran akan adanya risiko serta harapan terhadap hasil dari suatu peristiwa atau permainan yang tidak pasti. Secara umum, judi juga dapat dipahami sebagai permainan yang bergantung pada keberuntungan atau nasib yang tidak dapat diprediksi maupun dikendalikan. Tindak pidana perjudian merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang mendapat perhatian khusus dalam penanggulangan kejahatan.³⁶

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.³⁷ Tindak pidana perjudian secara umum diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Lama), dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah.³⁸

Dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sebagai bentuk pembaruan KUHP nasional yang telah berlaku di Indonesia pada tanggal 2 Januari 2026, tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 426 untuk bandar atau penyelenggara judi, dengan ancaman pidana

³⁶ Anggada Perkasa dan Kartina Pakpahan. 2023. KEBIJAKAN PENEGAK HUKUM DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI MEDIA ELEKTRONIK DI INDONESIA. *SIBATIK JOURNAL*. Vol. 2 No. 7, hlm. 2071.

³⁷ Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

³⁸ Pasal 303 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (KUHP Lama).

penjara paling lama sembilan tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (dua miliar rupiah)³⁹; dan Pasal 427 untuk pemain judi, dengan ancaman pidana penjara paling lama tiga tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (lima puluh juta rupiah).⁴⁰

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan era globalisasi, bentuk perjudian mengalami pergeseran dari yang semula dilakukan secara konvensional atau tatap muka antarindividu, menjadi menggunakan internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian secara *online*.⁴¹

Perjudian dengan menggunakan internet atau perjudian *online* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang dirumuskan dan dituangkan pada:⁴²

Pasal 27:

(1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau

³⁹ Pasal 426 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

⁴⁰ Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

⁴¹ Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, dan Sugeng Riyadi. 2024. Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot Gacor. *JOURNAL SYNTAX IDEA*. Vol. 6 No. 11, hlm. 6653. doi: <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i11.10119>.

⁴² Pasal 27 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.

(2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dilihat bahwa Pasal 27 ayat (1) mengatur mengenai muatan kesusilaan, sedangkan pada ayat (2) mengatur mengenai pelanggaran terhadap muatan perjudian. Terkait dengan bunyi pada ayat (2) di atas, terdapat beberapa penjelasan unsur, sebagai berikut:⁴³

- a) “Mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.
- b) “Mentransmisikan” adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.
- c) “Membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Kemudian, yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE di atas mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya

⁴³ Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, dan Sugeng Riyadi, Op. Cit., hlm. 6654.

sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.

Pelanggaran terhadap ketentuan pada Pasal 27 ayat (2) lebih lanjut diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang menyatakan bahwa:⁴⁴

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”

Berdasarkan pengaturan-pengaturan yang telah penulis sebutkan di atas, pada dasarnya kedua pasal yang tertuang dalam UU ITE tersebut dapat diterapkan pada tindak pidana perjudian *online* yang saat ini tengah terjadi di Indonesia.

E. Upaya Penanggulangan Kejahatan

Penanggulangan kejahatan mencakup langkah-langkah pencegahan sebelum kejahatan terjadi serta pembinaan terhadap pelaku yang telah dinyatakan bersalah dan menjalani hukuman di penjara atau lembaga permasyarakatan. Secara umum, upaya

⁴⁴ Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

penanggulangan kriminalitas dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu metode moralistik dan metode abolisionistik. Metode moralistik dilakukan dengan pembinaan mental dan spiritual yang dilaksanakan oleh para tokoh agama, para pendidik, dan lain-lain. Sementara itu, metode abolisionistik adalah pendekatan konsepsional yang dirancang berdasarkan hasil penelitian kriminologis untuk mengidentifikasi dan mengatasi faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan.⁴⁵

Upaya penanggulangan kejahatan terdiri dari 3 (tiga) bagian pokok, sebagai berikut:⁴⁶

1. Pre-Emtif

Penanggulangan kejahatan dalam bentuk pre-emptif merupakan langkah awal yang dilakukan oleh aparat kepolisian guna mencegah terjadinya tindak pidana. Usaha-usaha yang dilakukan dalam penanggulangan kejahatan secara pre-emptif yaitu melalui penanaman nilai-nilai moral dan norma-norma sosial yang positif agar dapat terinternalisasi dalam diri seseorang.

Dengan demikian, meskipun terdapat kesempatan untuk melakukan pelanggaran atau kejahatan, apabila tidak muncul niat dari seseorang untuk melakukan hal tersebut, maka perbuatan itu

⁴⁵ Soedjono Dirdjosisworo. 1984. *RUANG LINGKUP KRIMINOLOGI*. Bandung: Remadja Karya, hlm. 19.

⁴⁶ A.S. Alam dan Amir Ilyas, Op. Cit., hlm. 92.

tidak akan terjadi. Oleh karena itu, dalam upaya pre-emptif, faktor niat dihilangkan meskipun peluang melakukan kejahatan tetap ada.

Cara pencegahan ini berasal dari teori NKK, yaitu Niat + Kesempatan terjadi Kejahatan. Misalnya, di tengah malam pada saat lampu merah lalu lintas menyala, maka pengemudi itu akan berhenti dan mematuhi aturan lalu lintas tersebut meskipun pada waktu itu tidak ada polisi yang berjaga. Hal ini kebanyakan terjadi di negara seperti Singapura, Sydney, dan kota besar lainnya di dunia. Jadi, dalam upaya pre-emptif faktor niat untuk melanggar tidak muncul karena kesadaran hukum telah tertanam dalam diri seseorang.

2. Preventif

Upaya-upaya preventif adalah tindak lanjut dari upaya pre-emptif yang masih berfokus pada pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Upaya ini menekankan pada penghapusan peluang bagi seseorang untuk melakukan kejahatan. Misalnya, ada orang yang ingin mencuri motor tetapi kesempatan itu dihilangkan karena motor-motor yang ditempatkan di tempat penitipan motor, dengan demikian kesempatan menjadi hilang dan tidak terjadi kejahatan. Jadi, dalam upaya preventif kesempatan ditutup atau meniadakan peluang terjadinya kejahatan.

3. Represif

Upaya ini dilakukan ketika suatu tindak pidana atau kejahatan telah terjadi, dengan langkah-langkah yang berfokus pada penegakan hukum (*law enforcement*) melalui penerapan atau pemberian sanksi hukum kepada pelaku.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan empiris. Adapun yang dimaksud dengan metode penelitian kualitatif adalah salah satu model penelitian yang bersumber dari ilmu sosial untuk melakukan kajian secara mendalam terhadap permasalahan dan fenomena sosial kemasyarakatan dengan cakupan wilayah atau jumlah populasi yang terbatas, namun memiliki fokus yang lebih terarah dan spesifik. Analisis data dilakukan secara kualitatif, yaitu tanpa menggunakan angka atau rumus statistik, melainkan melalui berbagai teknik seperti wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi partisipatif maupun non-partisipatif, studi kasus, proyek percontohan (*pilot project*), eksperimen kelompok, analisis teks, *grounded analysis*, diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), analisis dokumen, dan lain sebagainya.⁴⁷

Penelitian hukum empiris adalah salah satu metode penelitian ilmiah yang bersifat *empirical-socio-legal*, dengan fokus kajian pada aspek-aspek hukum tertentu yang memiliki relevansi empiris. Penelitian empiris akan menggunakan data lapangan (*field*

⁴⁷ Munir Fuady. 2018. *Metode Riset Hukum: Pendekatan Teori dan Konsep*. Depok: Rajawali Pers, hlm. 95.

research) yang bersifat objektif dan faktual, serta dapat mencakup data non-empiris seperti pendapat responden atau informan, maupun data yang bersumber dari pancaindera/persepsi manusia (*sense data*).⁴⁸

Penulis menggunakan metode penelitian empiris karena penulis ingin mengetahui efektivitas Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online*, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas Subdirektorat Siber itu sendiri dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan, yang beralamat di Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 16, Pai, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar. Penulis memilih lokasi penelitian tersebut didasarkan pada kewenangan instansi tersebut dalam menangani kasus kejahatan perjudian *online*, khususnya Subdirektorat Siber yang berada di bawah Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus), sehingga dianggap relevan dan sesuai dengan fokus serta judul penelitian yang diangkat.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 121.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek hukum yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan sebagai objek kajian dalam suatu penelitian. Berdasarkan pengertian di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh penyidik Subdirektorat Siber di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik utama yang merepresentasikan populasi secara keseluruhan, dan ditetapkan sebagai responden dalam penelitian. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Berdasarkan pengertian di atas, maka yang menjadi responden dalam sampel penelitian ini adalah 2 (dua) orang penyidik Subdirektorat Siber di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan, dan 1 (satu) orang penasihat hukum/advokat yang menangani kasus perjudian *online*.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 (dua), yakni sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui wawancara dengan pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Dalam hal ini melakukan wawancara dengan pihak Kepolisian di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan khususnya Subdirektorat Siber.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, yakni data yang berasal dari peraturan perundang-undangan, buku, artikel ilmiah, makalah, dokumen atau arsip, serta bahan lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Peraturan perundang-undangan yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini meliputi:

- a. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- b. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

- c. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
- d. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- e. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (KUHP Lama).
- f. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara:

1. Wawancara, yaitu melakukan wawancara yang dirancang sebelumnya kepada informan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian.
2. Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung dan terperinci terhadap objek penelitian dengan tujuan memperoleh data serta informasi yang valid dan akurat mengenai objek penelitian tersebut. Kegiatan pengujian dan observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data serta melakukan penilaian yang relevan terhadap objek yang diteliti.

3. Dokumentasi, yaitu catatan, arsip, serta dokumen-dokumen yang diperoleh dari Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan, disertai peraturan perundang-undangan yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.

F. Analisis Data

Sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan, maka dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tahap pertama, analisis dilakukan dengan menggunakan metode analisis kualitatif. Dalam hal ini, seluruh asas dan kaidah yang berkaitan dengan permasalahan akan dihimpun, kemudian disusun secara terstruktur ke dalam suatu sistem yang bersifat komprehensif, setelah terlebih dahulu dilakukan verifikasi dan evaluasi terhadap keseluruhan asas serta kaidah yang telah dikumpulkan.

Tahap kedua merupakan tahap deskriptif, di mana penulis menjelaskan, menguraikan, dan menggambarkan hasil penelitian melalui kalimat-kalimat yang mudah dipahami, agar dapat diperoleh suatu kesimpulan yang logis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan

Dalam 4 (empat) tahun terakhir, permainan judi *online* yang paling banyak dilakukan oleh pelaku judi *online* di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan adalah jenis judi *online Farming*, di mana pelaku menggunakan sejumlah besar komputer, perangkat virtual, atau akun otomatis untuk mengakses dan menjalankan permainan judi online secara bersamaan, seperti *Higgs Domino* atau *Slot Royal Dream, Scatter*. Mengenai judi *online* yang berbentuk aplikasi seperti *Higgs Domino*, Briptu Andi Ahmad selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel menyampaikan bahwa:⁴⁹

“Awalnya Higgs Domino (ataupun aplikasi sejenisnya) itu aplikasi yang legal, bisa di-download di Play Store maupun di App Store tetapi banyak yang salahgunakan, maksudnya disalahgunakan seperti kita bermain di aplikasinya itu dalam berbentuk koin atau biasa orang beli chip, chip itu terkadang orang perjualbelikan, yang menjual 1B, 2B, dll, orang biasanya menternak (mengumpulkan) itu akun sampai ribuan akunnya, lalu dia putar. Di antara ribuan akunnya itu, pasti ada kemungkinannya menang, yang menang itu yang dia jual. Itu yang paling banyak ditangani disini. Jadi, Higgs Domino itu masih tersedia di Play Store ataupun App Store tetapi tidak bisa di-download, harus menggunakan VPN dulu, karena sudah ilegal di Indonesia.”

⁴⁹ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Kemudian lebih lanjut ia menjelaskan mengenai mekanisme judi *online* melalui situs *web* dan melalui aplikasi, selengkapnya ia menyatakan:⁵⁰

“Kalau judi online dalam situs web, itu berbentuk uang, orang menandatangani uangnya, uangnya masuk ke akun lalu uangnya ia putar. Kalau Higgs Domino itu, dia beli chip/koinnya, lalu masuk ke akunnya, lalu koin itu yang diputar, setelah ada kemenangan, chip itu yang dijual.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik di atas, terdapat perbedaan mekanisme permainan judi *online* baik melalui situs *web* maupun melalui aplikasi.

Adapun aplikasi *Trading* yang mekanismenya hampir sama dengan judi *online* sehingga beberapa orang terkadang keliru dengan aplikasi *Trading* yang sedang marak di Indonesia, maka Briptu Andi Ahmad menjelaskan mekanisme dari aplikasi *Trading*, selengkapnya ia menyatakan:⁵¹

“Trading itu bukan judi online, kenapa? karena trading itu bisa dipelajari, sedangkan judi online itu untung-untungan. Andaikata trading itu termasuk judi online, Timothy Ronald dan Kalimasada ditangkap. Trading itu ada ilmunya, dianalisa terlebih dahulu. Trading ada beberapa macam, ada Forex, Crypto, Saham (Warren Buffett). Saham dan Crypto itu dua hal yang berbeda, sama-sama menghasilkan tetapi caranya berbeda. Crypto itu koin digital, sedangkan saham semacam lembaran saham atau per pcs. Crypto yang paling populer itu seperti PVC Coin (PVC

⁵⁰ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

⁵¹ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Meta), kalau saham ada banyak, seperti di perusahaan bank (BBCA, BBRI, Mandiri, Tambang, Antam, dsb.).”

Kemudian ditambahkan oleh Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel mengenai perbedaan antara aplikasi Trading dan judi online, selengkapnya ia menyatakan:⁵²

“Perjudian itu jelas unsur pasalnya, adalah mengundi nasib, sedangkan trading itu bukan mengundi nasib tetapi bagaimana polanya dilihat, dari pasarnya jelas, pasarnya dilihat bahwasanya oh sekian yang kita dapatkan, sekian putarannya. Sedangkan judi online tidak ada, tidak ada kepastian, hanya menguji semata-mata dengan nasib, kapankah saya menang, kapankah saya kalah, itu perbedaannya. Trading ada perencanaan jangka panjang untuk sebuah keuntungan/peruntungan, misal kita bisa tebak dua atau tiga hari ke depan akan ada kenaikan harga, kita bisa rencanakan itu bahwa “oh saya bisa dapat untung ketika saya menjual di dua atau tiga hari ke depan”, sementara perjudian ini tidak memberikan jangka waktu untuk sebuah peruntungan tetapi akan selalu menjanjikan sebuah keuntungan, setiap saat. Judi akan selalu menjanjikan keuntungan, walaupun kita kalah, tetap akan dijanjikan keuntungan. Perbedaan paling inti itu, secara hukum, trading itu legal, sementara judi itu ilegal. Aturannya yang membedakan, ada yang menghalalkan dan ada yang mengharamkan. Untuk lebih rincinya, judi itu menjanjikan keuntungan, sementara trading itu keuntungan bisa direncanakan tergantung orangnya sabaran atau tidak.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik di atas, *trading* dan judi *online* merupakan dua hal yang berbeda. Judi itu ilegal di Indonesia, sebagaimana telah diatur dalam Pasal 303 KUHP Lama; dan Pasal 426 & Pasal 427 Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) untuk judi

⁵² Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

konvensional dan Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (3) UU ITE untuk judi *online*. Sementara itu, trading legal di Indonesia selama dilakukan melalui *platform* atau *broker* yang memiliki izin resmi dan di bawah pengawasan dan regulasi yang ketat dari otoritas keuangan negara, seperti BAPPEBTI (Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi) untuk *forex* atau komoditi berjangka; atau OJK (Otoritas Jasa Keuangan)/BEI (Bursa Efek Indonesia) untuk saham.

Pada prinsipnya, upaya penanggulangan kejahatan terbagi menjadi 3 (tiga) bagian pokok, yakni upaya pre-emptif, preventif (pencegahan), dan represif. Dalam hal kejahatan perjudian *online*, pihak Kepolisian, dalam hal ini Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan (Subdit Siber Polda Sulsel) telah melakukan ketiga upaya tersebut, sebagaimana disampaikan oleh Briptu Andi Ahmad:⁵³

“Untuk kasus judi online, kami melakukan upaya pre-emptif dengan cara memberikan himbauan, banyak orang yang menganggap judi ini sebagai hiburan, padahal perbuatan judi merupakan suatu tindak pidana. Kami juga melakukan sosialisasi di konter-konter, bahwa menjual chip itu ilegal. Karena kami juga tangani kasus, bandar chip-nya diambil (ditangkap) dan ditahan. Untuk upaya pencegahannya itu, kami melakukan patroli siber. Lalu upaya represifnya itu ada yang ditangkap, ditahan, sampai persidangan.”

Berdasarkan keterangan penyidik di atas, upaya preventif (pencegahan) yang dilakukan adalah patroli siber, terkait mekanisme

⁵³ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

dari pelaksanaan patroli siber ini disampaikan oleh Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H.:⁵⁴

“Upaya pencegahan yang kami lakukan salah satunya adalah patroli dunia maya atau patroli siber. Patroli siber dilakukan setiap hari dan ada surat perintah yang dikeluarkan tiap harinya untuk dilakukan oleh penyidik secara bergiliran. Patroli siber diminta (dilakukan) kepada setiap anggota, itu bukan kewajiban dari setiap Sprint (Surat Perintah) tetapi untuk semua anggota yang bertugas di unit siber, bagaimana dia memanfaatkan dunia maya yang terindikasi melanggar UU ITE, baik perjudian online, penipuan online, dan lain sebagainya, intinya sesuatu yang dilarang atau bertentangan dengan UU ITE.”

Berdasarkan keterangan tersebut, upaya pencegahan yakni patroli siber merupakan suatu kewajiban kepada seluruh anggota/penyidik yang bertugas di unit siber, penyidik yang melaksanakan patroli siber menjalankan fungsi pengawasan, pencegahan, serta tindakan represif (penindakan) terhadap berbagai bentuk kejahatan yang terjadi di ruang siber.

Dalam upaya represif, dilakukan upaya penindakan terhadap pelaku judi *online*, adapun penyidik melakukan penyelidikan untuk menangani kasus perjudian *online*, berikut Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. menjelaskan proses penyelidikan yang dilakukan oleh penyidik:⁵⁵

“Penyelidikan yang dilakukan oleh polisi dalam proses perjudian online adalah bagaimana tertangkap tangannya seseorang,

⁵⁴ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

⁵⁵ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

karena kalau menunggu orang-orang melapor perjudian online, polisi tidak bakalan datang, karena biasanya polisi datang pada saat pelaku sudah tidak ada di tempat. Jadi penyelidikan ini terfokus pada tertangkap tangan itu sendiri, bagaimana polisi menemukan langsung, bagaimana polisi melihat langsung. Penyelidikan adalah bagaimana polisi menyelidiki, kalau bandarnya yang ingin dicari, berarti polisi memakai undercover, bagaimana polisi berpura-pura menjadi penjudi itu sehingga menemukan siapa bandarnya. Untuk administrasinya, mulai dari LPA, dan lain sebagainya”

Dalam hal administrasinya, Briptu Andi Ahmad kemudian menambahkan:⁵⁶

“Kalau judi online itu dari LPA (Laporan), ada masyarakat yang melapor atau ada temuan dari kepolisian, kemudian dilakukan penyelidikan. Penyelidikan dilakukan sebelum terbit LP berdasarkan informasi yang diterima.”

Berdasarkan keterangan penyidik di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses penyelidikan pada kejahatan perjudian *online* adalah terfokus pada tertangkap tangannya seseorang. Yang dimaksud dengan tertangkap tangan/kedapatan berbuat sebagaimana diatur pada Pasal 1 Nomor 19 KUHP adalah, “Tertangkapnya seseorang pada waktu sedang melakukan tindak pidana, atau dengan segera sesudah beberapa saat tindak pidana itu dilakukan, atau sesaat kemudian diserukan oleh khalayak ramai sebagai orang yang melakukannya, atau apabila sesaat kemudian padanya ditemukan benda yang diduga keras telah dipergunakan untuk melakukan tindak pidana itu yang menunjukkan bahwa ia

⁵⁶ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

pelakunya atau turut melakukan atau membantu melakukan tindak pidana itu.”⁵⁷ Adapun jika penyidik ingin melakukan penangkapan bandar judi itu, penyidik melakukan *undercover operation* (operasi penyamaran), yang bertujuan untuk pengumpulan bukti, pengungkapan jaringan kejahatan, serta menangkap pelaku saat melakukan kejahatan. Lebih lanjut dalam hal administrasi, adanya laporan atau temuan dari kepolisian kemudian dilakukan penyelidikan.

Dalam 4 (empat) tahun terakhir, jumlah penanganan perkara Perjudian *Online* di wilayah hukum Sulawesi Selatan, yang ditangani oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan mengalami peningkatan, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1
Jumlah Kasus Perjudian *Online* di Sulawesi Selatan

NO.	TAHUN	CT	CC	SIDIK	P21/TAHAP II
1	2021	-	-	-	-
2	2022	1	1	-	1
3	2023	5	3	2	3
4	2024	7	6	1	6
JUMLAH		13	10	3	10

Sumber Data: Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel, Tahun 2025.

Berdasarkan data pada tabel di atas, CT (*Crime Total*) dapat dipahami sebagai jumlah perkara yang diterima, sedangkan CC (*Crime Cleared*) adalah jumlah perkara yang berhasil diselesaikan

⁵⁷ Pasal 1 Nomor 19 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

oleh kepolisian. Data tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan penanganan perkara dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021 tidak ditemukan laporan perkara yang masuk. Pada tahun 2022 tercatat satu laporan perkara dan seluruhnya dapat diselesaikan hingga tahap P21. Selanjutnya, pada tahun 2023 terjadi peningkatan signifikan dengan lima laporan perkara, di mana tiga perkara berhasil diselesaikan, sementara dua perkara masih berada dalam tahap penyidikan. Pada tahun 2024, jumlah laporan perkara kembali meningkat menjadi tujuh perkara, dengan enam perkara telah dinyatakan lengkap (P21/Tahap II) dan hanya satu perkara yang masih dalam proses penyidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan jumlah perkara yang ditangani, kinerja kepolisian dalam penyelesaian perkara relatif efektif, tercermin dari tingginya proporsi perkara yang mencapai tahap P21.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Ida Hamidah, S.T., S.H. selaku advokat/penasihat hukum pelaku judi *online*, ia menyampaikan bahwa:⁵⁸

“Untuk kasus judi online, menurut saya (penanganannya) cepat, begitupun koordinasi antara pihak kepolisian dan penasihat hukum dalam penanganannya, menurut saya baik.”

Berdasarkan keterangan advokat/penasihat hukum pelaku judi *online* di atas, penanganan kasus judi *online* oleh pihak kepolisian

⁵⁸ Ida Hamidah, S.T., S.H. Advokat. *Wawancara*. Makassar, 6 Desember 2025.

dalam hal ini Subdit Siber Polda Sulsel berjalan cepat begitupun koordinasi antar keduanya berjalan dengan baik.

Secara keseluruhan, penanggulangan kejahatan perjudian *online* oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan dinilai masih belum efektif, hal ini dilihat dari tabel di atas yang menunjukkan bahwa jumlah kasus perjudian *online* di wilayah hukum Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan mengalami peningkatan dalam 4 (empat) tahun terakhir. Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik dan advokat/penasihat hukum pelaku judi *online* di atas, Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan telah melakukan 3 (tiga) upaya penanggulangan kejahatan, yakni upaya pre-emptif, upaya preventif (pencegahan), dan upaya represif (penindakan).

B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan

Keberhasilan suatu aturan hukum dinilai dari kemampuan mengatur serta mengarahkan sikap dan perilaku masyarakat agar sesuai dengan tujuan pembentukannya. Efektivitas hukum mencerminkan tingkat keberlakuan serta kesadaran hukum terhadap norma yang dibentuk, sekaligus menegaskan bahwa setiap aturan hukum memiliki nilai, harapan, dan landasan filosofis-teologis yang

berfungsi mengatur serta membimbing masyarakat menuju tatanan kehidupan yang lebih baik.⁵⁹

Suatu sistem hukum dinilai memadai apabila faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya dapat berfungsi secara optimal sehingga mampu memberikan manfaat bagi masyarakat. Fungsi hukum yang baik ditentukan oleh lima faktor yang saling berkaitan, yaitu hakikat penegakan hukum dan tolak ukur efektivitasnya yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, yaitu: (1) hukum itu sendiri (peraturan perundang-undangan); (2) penegak hukum (pihak yang membentuk dan melaksanakan hukum); (3) sarana atau fasilitas penegakan hukum; (4) masyarakat (lingkungan tempat berlakunya norma hukum); dan (5) kebudayaan (hasil karya, cipta, dan perasaan manusia dalam pergaulan sosial).

Untuk selanjutnya, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian *online* oleh Subdirektorat Siber Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan akan ditinjau dari kelima aspek tersebut.

1. Faktor Hukum

Keberadaan peraturan perundang-undangan yang jelas dan komprehensif tentang perjudian *online* menjadi landasan hukum yang penting bagi efektivitas penegakan hukum. Regulasi yang

⁵⁹ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 203.

kurang jelas atau belum memadai berpotensi menimbulkan kendala dalam proses penindakan dan pemberian sanksi terhadap pelaku kejahatan perjudian online.⁶⁰ Dalam perspektif hukum positif, kejahatan perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP Lama; dan Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), kemudian mengenai perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik, Briptu Andi Ahmad menyampaikan tanggapannya terkait regulasi yang mengatur tentang perjudian *online* di Indonesia, selengkapnya ia menyatakan:⁶¹

“Menurut saya, regulasi mengenai perjudian online sudah bagus dan sesuai, begitupun regulasi ini sudah cukup jelas dan mudah diterapkan di lapangan.”

⁶⁰ Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, dan Melly Rifa'atul Lailiyah. 2024. Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 No. 3, hlm. 227. doi: <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>.

⁶¹ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Namun terdapat kendala hukum yang dialami penyidik mengenai regulasi yang ada, berikut pernyataan Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H.:⁶²

“Menurut saya, banyak kendala hukum. Misalnya jika fokus ke judi, judi terbagi dua, judi konvensional dan judi online. Ketika judi konvensional atau judi langsung, maka transaksi uangnya secara langsung juga (face to face), lanjut untuk judi online, antara orang yang kita lawan itu tidak saling mengenal dan transaksi uangnya tidak langsung (transfer, dan lain sebagainya) sehingga kita terbatas dengan alat bukti. Barang buktinya adalah sesuatu yang dapat dipertaruhkan, namun pada judi online, untuk membuktikan adanya pertarungan seperti uang, atau dalam bentuk chip, kendala kita adalah kita tidak diberikan kebebasan untuk membuka transaksi rekening orang lain, karena berbenturan dengan undang-undang lain, seperti Undang-Undang Perlindungan Nasabah (Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen), dan lain sebagainya.”

Berdasarkan pernyataan penyidik di atas, salah satu kendala hukum yang dialami oleh penyidik adalah terbatasnya alat bukti. Barang bukti seperti uang atau *chip* dapat melahirkan alat bukti seperti rekening koran atau riwayat transaksi (alat bukti surat) dan keterkaitan uang dengan aktivitas judi (petunjuk). Untuk membuktikan adanya pertarungan uang atau *chip*, maka perlu dilakukan pengecekan transaksi orang lain, namun penyidik tidak diberikan kebebasan untuk itu karena berbenturan dengan undang-undang lain seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang

⁶² Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Nomor 27 Tahun 2002 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP).

Penasihat Hukum pelaku judi *online* juga memberikan tanggapannya dalam menangani kasus yang berkaitan dengan UU ITE, khususnya judi *online*, Ida Hamidah S.T., S.H. menyampaikan bahwa:⁶³

“Pada prinsipnya, pengalaman terkait menangani UU ITE, spesifik judi online, antara regulasi yang ada dan fakta di lapangan itu tidak sama atau bertolak belakang, dilarang tapi (medianya) disediakan. Dulu judi konvensional, pemerintah memutus rantainya, seperti judi sabung ayam di Toraja, polisi (Krimum) menggrebek, tetapi untuk judi online, kenapa masih ada, seperti Higgs Domino masih bisa di-download. Kalau memang pemerintah niat untuk mematikan judi online, harusnya di-stop. Kalau saya tidak salah, kata Roy Suryo itu dari Hongkong, tapi kantor pusatnya di Jakarta.”

Berdasarkan pernyataan advokat atau penasihat hukum di atas, terdapat ketidaksesuaian antara regulasi dan fakta yang terjadi di lapangan. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kritik terhadap pemerintah terkait belum selarasnya implementasi regulasi dengan fakta yang terjadi, di mana meskipun aturan telah ditetapkan, media atau aplikasi yang menjadi sarana kegiatan tersebut masih tetap dapat diakses dan beroperasi. Lebih lanjut lagi, ia menyampaikan modus operandi pelaku judi online melalui

⁶³ Ida Hamidah, S.T., S.H. Advokat. *Wawancara*. Makassar, 6 Desember 2025.

pengalamannya saat menjadi penasihat hukum pelaku judi *online*.⁶⁴

“Dari fakta persidangan, mereka menjualnya melalui website namanya Bank RJ Store, saya kurang tahu apakah masih bisa dibuka, tetapi waktu persidangan masih bisa dibuka. Jadi dia pasang nomor WhatsApp dengan keterangan “Jual Beli Chip” sekian sekian, nah dari situ kemudian customer beli dan menghubungi melalui WhatsApp. Jadi nanti ditulis misal 1 Diamond berapa ribu. Mereka kerjanya melalui handphone, laptop, melalui ATM juga. Saya tangani kasus judi online pada bulan November 2024, dan putusan kasasi-nya baru keluar (minggu lalu), JPU kasasi-kan, vonisnya kemarin kalau tidak salah 7 bulan, kemudian jaksa banding-kasasi. tetap vonis 7 bulan. Kalau menurut saya, klien saya tidak mentransmisikan perjudian, dia hanya menjual Top-Up Voucher, voucher untuk bermain game, yang diduga di dalam game itu bermuatan perjudian. Tetapi katanya pengadilan terpenuhi unsurnya, tetapi yang dijual menurut fakta persidangan hanya Voucher Top Up Game, sama halnya Telkomsel menjual Top-Up Voucher.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan advokat di atas, pelaku judi *online* yang ditangani oleh Ida Hamidah S.T., S.H. hanya menjual *Top Up Voucher Game*, namun game tersebut memiliki muatan perjudian, melalui putusan hakim yang menyatakan bahwa unsur dari Pasal 27 ayat (2) UU ITE terpenuhi.

2. Faktor Penegak Hukum

Kualitas penegakan hukum sangat dipengaruhi oleh profesionalitas aparaturnya penegak hukum yang memiliki kompetensi serta kepatuhan terhadap peraturan perundang-

⁶⁴ Ida Hamidah, S.T., S.H. Advokat. *Wawancara*. Makassar, 6 Desember 2025.

undangan yang berlaku. Aparat penegak hukum berperan penting dalam keseluruhan proses penegakan hukum, mulai dari tahap penyidikan hingga pelaksanaan eksekusi. Upaya penegakan hukum terhadap perjudian *online* di Indonesia meliputi pencegahan dan pemberantasan, yang diwujudkan melalui pembentukan Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Perjudian *Online* berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024.⁶⁵

Satgas terdiri dari berbagai kementerian dan lembaga, seperti Kementerian Koordinator Bidang Hukum dan Keamanan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta Kepolisian Negara Republik Indonesia. Satgas Judi *Online* melakukan tiga operasi utama, yaitu: (1) pembekuan rekening mencurigakan yang digunakan untuk transaksi judi *online*; (2) penindakan terhadap praktik jual beli rekening; dan (3) penindakan transaksi *game online* melalui *top-up* di *minimarket*.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik, selain dari terbatasnya alat bukti, terdapat pula tantangan yang dihadapi oleh penyidik yaitu sistem yang tidak membatasi seseorang untuk

⁶⁵ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 204.

⁶⁶ Sigit Yeranto dan Bambang Widarto. 2024. ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAKAN PRATIK JUDI ONLINE DI JAKARTA DAN PENEGAKAN HUKUMNYA. *LEX PROGRESSIUM: Jurnal Kajian Hukum Dan Perkembangan Hukum*. Vol. 1 No. 2, hlm. 121.

membuat situs, selengkapnya Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. menyampaikan bahwa:⁶⁷

“Polisi bisa melakukan blokir situs dengan melakukan permintaan kerja sama dengan Komdigi, tetapi kembali lagi, satu situs hilang, seratus situs yang muncul. Sistem tidak membatasi seseorang untuk membuat situs, itulah tantangan terberat kita. Tidak ada situs yang awet sekarang, kecuali situs-situs luar negeri yang memang (perjudian itu) dilegalkan. Kalau di Indonesia, situs-nya hanya sebentar karena diblokir, tetapi jika diblokir satu situs, mereka buat sepuluh situs.”

Terkait pemblokiran situs, penyidik tidak memiliki kewenangan atas hal tersebut, tetapi penyidik dapat melakukan permintaan kepada Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) untuk bekerja sama dalam pemblokiran situs yang terindikasi melanggar UU ITE. Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. kembali menambahkan terkait mekanisme pemblokiran situs, selengkapnya ia menyatakan:⁶⁸

“Kami melakukan patroli siber, melakukan pengawasan dunia maya dan menindak sesuatu yang terindikasi melanggar UU ITE, kemudian situs itu dibuatkan surat dan di kirim ke pimpinan atas, misal ke Satuan Atas. Dari Satuan Atas itu, mereka rekap kembali dan membuat permintaan blokir ke Kominfo, jadi kembali ke Kominfo yang melakukan blokir situs. Begitupun Kominfo, misalnya setiap saat melakukan patroli seperti Spy Situs, Spy Account Instagram, Facebook, dan lain sebagainya yang terindikasi melanggar UU ITE.”

⁶⁷ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

⁶⁸ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Pemblokiran situs merupakan indikator untuk menilai keberhasilan penanggulangan kejahatan perjudian *online* menurut Briptu Andi Ahmad, selengkapnya ia menyatakan bahwa:⁶⁹

“Paling efektif itu pemblokiran situs, tetapi pemblokiran situs itu tidak diberikan kewenangan kepada kepolisian, tetapi kepada Komdigi. Kami lakukan patroli siber, setelah menemukan situs judi online, kami laporkan ke Komdigi, lalu Komdigi yang lakukan pemblokiran situs tersebut. Karena biarpun seratus pelaku yang ditangkap, jika situsnya terbuka terus (masih terbuka), peluang orang bermain judi masih tetap sama.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik di atas, pentingnya sinergi antar-lembaga, dalam hal ini Kepolisian dan Komdigi dalam menanggulangi kejahatan perjudian *online*.

Dalam hal Sumber Daya Manusia (SDM), perlu dilakukan pelatihan rutin di bidang kejahatan siber untuk meningkatkan kapasitas penyidik. Mengenai hal tersebut, Briptu Andi Ahmad menyampaikan bahwa:⁷⁰

“Untuk meningkatkan kapasitas penyidik, perlu pemberian pendidikan siber untuk polisi yang bertugas di bidang siber karena tidak semua orang yang bertugas di bidang siber pernah mengikuti pendidikan siber. Pengembangan spesialis itu biasa dilakukan oleh Lemdiklat, tetapi kuotanya terbatas, karena jumlah personil tidak memadai kuotanya, makanya personil bergantian untuk mengikuti pendidikan tersebut.”

⁶⁹ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

⁷⁰ Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Berdasarkan hasil wawancara penyidik, pelatihan rutin atau pengembangan kapasitas para penyidik Subdit Siber diadakan oleh Lemdiklat (Lembaga Pendidikan dan Pelatihan) Polri. Lemdiklat Polri berperan menyelenggarakan pendidikan, pelatihan, dan kursus kejuruan yang berkaitan dengan teknologi informasi, forensik digital, dan penanganan kejahatan siber. Namun karena keterbatasan kuota, penyidik harus bergantian untuk mengikuti pelatihan tersebut.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana memegang peranan penting dalam pelaksanaan penegakan hukum. Tanpa dukungan sarana dan prasarana yang memadai, proses penegakan hukum tidak dapat berlangsung secara efektif, sehingga aparat penegak hukum tidak mampu menjalankan tugas dan fungsinya secara optimal. Sarana dan prasarana tersebut mencakup antara lain struktur organisasi yang tertata dengan baik, ketersediaan peralatan yang memadai, dukungan anggaran yang cukup, serta unsur pendukung lainnya.

Mengenai ketersediaan fasilitas teknologi dan peralatan digital dalam mendukung penyidikan kasus perjudian *online*, Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H., menyampaikan bahwa:⁷¹

⁷¹ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

“Fasilitas teknologi dan peralatan digital dalam mendukung penyidikan itu sangat memadai. Namun, yang tidak memadai adalah keterbatasan kewenangan itu sendiri, seperti halnya keterbatasan kewenangan dalam membuka transaksi orang lain untuk membuktikan adanya transaksi judi online.”

Kemudian, mengenai dukungan anggaran untuk operasi penegakan hukum terhadap perjudian *online*, Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. menambahkan:⁷²

“Dukungan anggaran selalu tidak terpenuhi dan akan selalu kurang, kenapa? karena sistem yang dilakukan oleh mereka selalu ter-update. Misalnya polisi diberi Rp 30 juta untuk melakukan penangkapan satu kasus, maka polisi hanya akan mengungkap pemainnya sampai di Pare-Pare, contoh saya tangkap pemainnya di Pare-Pare, Rp 30 juta itu akan habis hanya sampai di Pare-Pare. Jika anggaran polisi dinaikkan lagi menjadi Rp 70 juta, maka polisi akan mengungkap hanya sampai di admin judi online-nya, adminnya ada di Bandung misalnya, jadi polisi akan berhenti di Bandung itu. Jika anggaran polisi dinaikkan lagi menjadi Rp 120 juta, maka polisi akan kembangkan di Jakarta misalnya, di Jakarta itu misalnya bos-nya atau bandarnya, tetapi belum didapatkan servernya dan hanya Rp 120 juta anggarannya jadi polisi akan berhenti di Jakarta. Namun, server rata-rata ada di luar negeri, seperti di Kamboja, Singapura, di mana negara itu melegalkan perjudian. Jadi anggaran tidak akan pernah cukup, jika pelaku tahu polisi akan melakukan penangkapan di Kamboja misalnya, maka pelaku berpindah tempat lagi ke Amerika Serikat misalnya.”

Berdasarkan hasil wawancara penyidik di atas, ketersediaan sarana atau fasilitas teknologi sudah sangat memadai, namun demikian, keterbatasan kewenangan yang dimiliki penyidik menjadi salah satu faktor penghambat dalam penanggulangan

⁷² Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

kejahatan perjudian *online* secara efektif. Selain itu, dukungan anggaran yang tidak pernah cukup dalam operasi penegakan hukum turut memperlemah upaya penindakan, terutama mengingat sistem dan teknologi yang digunakan oleh pelaku judi *online* terus mengalami pembaruan dan perkembangan.

4. Faktor Masyarakat

Hukum hadir sebagai sarana untuk memberikan perlindungan kepada masyarakat sekaligus menjamin terciptanya ketertiban sosial.⁷³ Masyarakat turut memegang peran penting dalam upaya penegakan hukum. Tingkat kesadaran hukum serta partisipasi aktif masyarakat dapat menjadi faktor pendukung bagi pihak berwenang dalam mengidentifikasi dan menindak pelaku kejahatan. Dukungan masyarakat dapat dioptimalkan melalui pelaksanaan program-program pemberdayaan masyarakat yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, sehingga masyarakat memiliki kemampuan mengenali, mencegah, serta melaporkan aktivitas perjudian *online* kepada pihak berwenang.⁷⁴

Adapun upaya dari pihak kepolisian seperti melakukan sosialisasi atau edukasi kepada masyarakat, selengkapnyanya

⁷³ Bakhrul Amal. 2018. *HUKUM & MASYARAKAT: SEJARAH, POLITIK, DAN PERKEMBANGANNYA*. Yogyakarta: Thafa Media, hlm. 121.

⁷⁴ Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, dan Melly Rifa'atul Lailiyah, Op. Cit., hlm. 234.

Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. menyampaikan bahwa:⁷⁵

“Upaya pencegahan yang kami lakukan yaitu melakukan himbauan langsung dan melalui media sosial. Himbauan seperti kami menjelaskan tentang bahayanya perjudian online. Tetapi yang harus berperan penting, kembali lagi ke pemikiran (mindset) masyarakat, misalnya pelaku judi yang terlibat itu bukan orang kaya ke atas, tetapi orang miskin ke bawah. Orang kaya ke atas menjadikan perjudian itu sebagai permainan atau hiburan, tetapi orang miskin ke bawah menjadikan perjudian itu adalah cita-cita untuk menjadi kaya. Upaya yang paling berperan sebenarnya adalah pemerintah, bagaimana pemerintah bisa membuka lowongan pekerjaan, karena orang rata-rata berjudi itu yang kurang pekerjaan, pengangguran, 70% adalah orang menengah ke bawah.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik di atas, upaya yang dilakukan pihak kepolisian terhadap adalah upaya pencegahan dengan memberikan himbauan baik secara langsung ataupun melalui media sosial. Ia juga berpendapat bahwa pemerintah sangat berperan penting dalam upaya penanggulangan kejahatan perjudian *online*, yaitu dengan menciptakan lapangan pekerjaan guna menekan angka pengangguran dan mengurangi faktor sosial ekonomi yang mendorong masyarakat terlibat dalam aktivitas perjudian *online*.

Kesadaran dan kepatuhan masyarakat terhadap peraturan perundang-undangan merupakan unsur penting dalam mewujudkan efektivitas penegakan hukum. Namun demikian,

⁷⁵ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

meskipun ketentuan mengenai tindak pidana perjudian *online* telah diatur secara tegas dalam hukum positif Indonesia, dalam praktiknya masih terdapat masyarakat yang belum mematuhi ketentuan tersebut. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), tercatat hampir 200.000 anak di bawah umur terlibat dalam kasus kejahatan perjudian *online*, dengan total nilai simpanan yang mencapai miliaran rupiah.⁷⁶ Selain itu, PPATK juga mengungkapkan bahwa sekitar 2% dari keseluruhan pemain judi *online* berasal dari kelompok usia di bawah 10 tahun, atau sekitar 80.000 anak yang sudah terpapar aktivitas tersebut.⁷⁷

Presentase pemain judi *online* berdasarkan usia adalah sebagai berikut: 10-20 tahun (11% atau 440.000 orang), 21-30 tahun (13% atau 520.000 orang), 30-50 tahun (40% atau 1.640.000 orang). dan di atas 50 tahun (34% atau 1.350.000 orang). PPATK juga mencatat adanya peningkatan transaksi keuangan terkait judi *online* yang mencapai Rp 101 triliun hingga triwulan I 2024, dengan peningkatan signifikan sejak 2017 dan terpantau hingga 300% pada masa pandemi COVID-19.⁷⁸

⁷⁶ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 205.

⁷⁷ PPATK, "Pemerintah Tegaskan Perang Total terhadap Judi Online dan Pencucian Uang," *PPATK.go.id*, 5 November 2025, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1555/pemerintah-tegaskan-perang-total-terhadap-judi-online-dan-pencucian-uang.html> (diakses 8 Maret 2026).

⁷⁸ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 205.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesadaran masyarakat terhadap risiko dan dampak negatif perjudian *online* masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kecenderungan meningkatnya praktik perjudian *online* yang bahkan mulai melibatkan anak di bawah umur.

5. Faktor Budaya

Budaya memiliki keterkaitan yang erat dengan tingkat kesadaran hukum masyarakat. Maraknya kasus perjudian *online* tidak dapat dipisahkan dari pengaruh faktor budaya yang tercermin dalam keragaman nilai dan tradisi, pola pikir masyarakat, serta kondisi geografis dan sosial ekonomi yang melingkupinya.⁷⁹

Salah satu cara agar berkurangnya kasus perjudian *online* adalah dengan cara menumbuhkan budaya hukum yang patuh dan anti-perjudian di masyarakat. Adapun cara menumbuhkan budaya hukum yang patuh dan anti-perjudian di masyarakat menurut Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. yaitu:⁸⁰

“Menurut saya, dimulai dari dunia pendidikan, pasti akan dimulai dari situ. Mulai dari SD bagaimana kita diajarkan/diedukasi yang baik dan benar, sampai SMP, sampai SMA, bahkan sampai dunia mahasiswa, yang seharusnya ketika semester atas, dunia mahasiswa

⁷⁹ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 206.

⁸⁰ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

dikembalikan ke dunia pendidikan awal, maksudnya bagaimana? bagaimana mereka mengamalkan itu kepada adik-adiknya di kampus, misal mereka dikirim kembali ke sekolah-sekolah, seperti halnya Kuliah Kerja Nyata (KKN). Tetapi KKN tidak efektif, selain daripada keterbatasan waktu, hanya meminta nilai-nilai, yang sebenarnya bukan itu tujuan utamanya. Nilai yang utama itu bukan nilai 9 atau 10, tetapi nilai utamanya itu bagaimana membawa perubahan dari yang buruk menjadi baik.”

Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. juga menambahkan bahwa faktor budaya merupakan faktor yang paling dominan mempengaruhi efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian *online* di Sulawesi Selatan, selengkapnya ia menyatakan:⁸¹

“Faktor budaya, karena biarpun polisi sebagai aparat penegak hukum, dia juga tidak bisa. Satu Bhabinkamtibmas menangani satu desa, itu tidak bisa. Bagaimana budaya masyarakat itu, walaupun tidak ada polisi ketika budaya dan kesadaran itu ada, tidak akan terjadi suatu kejahatan/pelanggaran.”

Berdasarkan hasil wawancara penyidik di atas, meskipun Bhabinkamtibmas (Bhayangkara Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat) ditugaskan untuk membina satu desa, upaya mewujudkan keamanan dan ketertiban masyarakat belum terlaksana secara optimal. Hal ini disebabkan oleh masih rendahnya tingkat kesadaran masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pembentukan budaya masyarakat yang disertai dengan peningkatan kesadaran hukum agar tercipta sikap patuh

⁸¹ Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

terhadap hukum dan budaya anti-perjudian, sehingga penanggulangan kejahatan perjudian *online* dapat dilakukan secara lebih efektif.

Pada dasarnya, ketentuan peraturan perundang-undangan dibentuk untuk mengatur kehidupan masyarakat serta menjaga ketertiban sehingga potensi terjadinya kekacauan dapat dicegah atau dikendalikan. Efektivitas hukum dapat dijadikan indikator untuk menilai adanya kesenjangan antara ketentuan hukum yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan dengan penerapannya dalam kehidupan masyarakat (*law in society or actions*).⁸² Apabila efektivitas hukum belum tercapai secara optimal, maka akan muncul kesenjangan antara *law in the books* dan *law in society*, yang pada akhirnya dapat menghambat terwujudnya tujuan negara hukum.⁸³

⁸² Ibnu Rizkan Gymnastiar, dkk. 2024. Analisis Efektifitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Di Pasal 27 Mengenai Judi Online Di Kota Banjarmasin. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)*, Vol. 2 No. 2, hlm. 699. doi: <https://doi.org/10.62976/ierj.v2i2.529>.

⁸³ Nisa Amalina Adlina, Op. Cit., hlm. 206.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dan analisis pada bagian pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik dua kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penanggulangan kejahatan perjudian *online* oleh Subdit Siber Polda Sulsel telah dilakukan melalui: 1) Upaya pre-emptif; 2) Upaya preventif (pencegahan); dan 3) Upaya represif. Namun demikian, secara keseluruhan penanggulangan kejahatan perjudian *online* dinilai masih kurang efektif, hal ini dilihat dari jumlah kasus yang mengalami peningkatan dalam 4 (empat) tahun terakhir.
2. Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian *online* oleh Subdit Siber Polda Sulsel, yaitu: 1) Faktor hukum, seperti keterbatasan kewenangan penyidik dan disharmoni regulasi; 2) Faktor penegak hukum, seperti terbatasnya peningkatan kapasitas penyidik serta tidak efektifnya pemblokiran situs; 3) Faktor sarana dan prasarana, seperti keterbatasan anggaran serta belum optimalnya ketersediaan teknologi; 4) Faktor masyarakat; dan 5) Faktor budaya, seperti rendahnya kesadaran hukum dan kecenderungan menjadikan judi online sebagai sarana untuk menambah kekayaan, terutama masyarakat menengah ke bawah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, penulis mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Dalam rangka meningkatkan efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian *online*, Polda Sulsel khususnya Subdit Siber perlu mengoptimalkan upaya preventif melalui kegiatan sosialisasi secara rutin kepada masyarakat, baik secara langsung maupun melalui media sosial, serta memperkuat koordinasi lintas sektor guna mendukung patroli siber dan pemblokiran situs perjudian *online* secara lebih efektif.
2. Untuk mendukung efektivitas penanggulangan kejahatan perjudian *online*, perlu dilakukan sejumlah hal: 1) Polda Sulsel khususnya Subdit Siber perlu memperkuat kebijakan internal sebagai landasan hukum yang jelas dan selaras dengan peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi; 2) Polda Sulsel perlu meningkatkan kapasitas penyidik Subdit Siber melalui pelatihan yang berkelanjutan; 3) Pemerintah perlu memberikan dukungan sarana, prasarana, dan anggaran yang memadai; dan 4) Polda Sulsel khususnya Subdit Siber perlu memberikan edukasi dan sosialisasi hukum yang berkesinambungan kepada masyarakat, terutama kelompok masyarakat menengah ke bawah, guna membangun budaya hukum masyarakat yang lebih baik terhadap bahaya dan konsekuensi perjudian *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Terjemahan

AL-QUR'AN AL-KUBRO TERJEMAH, 2023, PT. alQosbah Karya Indonesia. (Q.S. Al-Maidah: 5/90).

Literatur

Adlina, Nisa Amalina. "Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi." *Journal Of Contemporary Law Studies* 2, no. 2 (2025): 197-208. <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3670>.

Affan, Vanda, dan Yusuf Saefudin. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk)." *Amerta: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 3, no. 1 (2023): 13-21.

Alam, A.S., dan Amir Ilyas. *KRIMINOLOGI SUATU PENGANTAR*. Jakarta: Kencana, 2018.

Amal, Bakhrul. *HUKUM & MASYARAKAT: SEJARAH, POLITIK, DAN PERKEMBANGANNYA*. Yogyakarta: Thafa Media, 2018.

Anwar, Yesmil. *Saat Menuai Kejahatan; Sebuah Pendekatan Sosiokultural Kriminologi, Hukum, dan HAM*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.

Anwar, Yesmil, dan Adang. *Kriminologi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2010.

Aziz, M Asrul. "PENGEMBANGAN SATUAN UNIT CYBER CRIME." *JURNAL LITBANG POLRI* 22, no. 1 (2019): 408-459.

Dirdjosisworo, Soedjono. *RUANG LINGKUP KRIMINOLOGI*. Bandung: Remadja Karya, 1984.

Echols, John M., dan Hasan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 2003.

Fuady, Munir. *Metode Riset Hukum: Pendekatan Teori dan Konsep*. Depok: Rajawali Pers, 2018.

Gymnastiar, Ibnu Rizkan, dkk. "Analisis Efektifitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Di Pasal 27 Mengenai Judi Online Di Kota Banjarmasin." *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)* 2, no. 2 (2024): 694-703. <https://doi.org/10.62976/ierj.v2i2.529>.

Hermanto, Sampe, dan Hudi Yusuf. "UPAYA PENEGAKAN HUKUM OLEH KEPOLISIAN DALAM MEMBERANTAS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE." *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 2, no. 4 (2025): 5281-5292.

Is, Muhammad Sadi. *ASPEK HUKUM INFORMASI DI INDONESIA*. Jakarta: Kencana, 2021.

Juhara, Nasisca Fitria, Mia Amalia, dan Aji Mulyana. "Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis." *Journal Of Contemporary Law Studies* 2, no. 2 (2025): 153-164. <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>.

Komaruddin. *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bina Aksara, 1994.

Kurniawan, Ervin, Lukman Hakim, dan Sugeng Riyadi. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot Gacor." *JOURNAL SYNTAX IDEA* 6, no. 11 (2024): 6649-6660. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i11.10119>.

Mansur, Dikdik M. Arief, dan Elisatris Gultom. *CYBER LAW Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.

- Mustofa, Muhammad. *KRIMINOLOGI Kajian Sosiologis Terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Nurdiansyah, Rizki, Mugni Mugni, dan Melly Rifa'atul Lailiyah. "Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online." *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi* 1, no. 3 (2024): 219-238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>.
- Perkasa, Anggada, dan Kartina Pakpahan. "KEBIJAKAN PENEGAK HUKUM DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI MEDIA ELEKTRONIK DI INDONESIA." *SIBATIK JOURNAL* 2, no. 7 (2023): 2067-2084.
- Sepatia, Ribka, T. Riza Zarzani, dan Melki Purba. "ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PEMBUAT WEBSITE YANG DIPERGUNAKAN UNTUK PERJUDIAN ONLINE (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN. Mdn)." *JURNAL RECTUM* 4, no. 2 (2022): 430-442.
- Soekanto, Soerjono. *Efektivikasi Hukum dan Penerapan Sanksi*. Bandung: Remadja Karya, 1988.
- Soekanto, Soerjono. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sugeng. *HUKUM TELEMATIKA INDONESIA*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Wahid, Abdul, dan Mohammad Labib. *KEJAHATAN MAYANTARA (CYBER CRIME)*. Jakarta: PT Refika Aditama, 2005.
- Yeranto, Sigit, dan Bambang Widarto. "ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAKAN PRAKTIK JUDI ONLINE DI JAKARTA DAN PENEGAKAN HUKUMNYA." *LEX PROGRESSIUM: Jurnal Kajian Hukum Dan Perkembangan Hukum* 1, no. 2 (2024): 116-127.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (KUHP Lama).

Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Internet

BBC News. "Judi online marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan – 'Uang tabungan habis, mobil saya jual'." *BBC News Indonesia*, 23 Desember 2025. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>.

Habibie, Nur. "Polri Ungkap Sindikat Judi Online Jaringan Internasional, Sita Rp16,4 Miliar dan Blokir 76 Rekening." *Merdeka*, 15 Oktober 2025. <https://www.merdeka.com/peristiwa/polri-ungkap-sindikat-judi-online-jaringan-internasional-sita-rp164-miliar-dan-blokir-76-rekening-459685-mvk.html?page=2>.

Nurfaisah, Andi Sitti. "Polda Sulsel Ajukan Pemblokiran 2.000 Situs Judi Online ke Komdigi." *detikSulsel*, 23 Desember 2025. <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan-kriminal/d-7628992/polda-sulsel-ajukan-pemblokiran-2-000-situs-judi-online-ke-komdigi>.

PPATK. "Pemerintah Tegaskan Perang Total terhadap Judi Online dan Pencucian Uang." *PPATK.go.id*, 8 Maret 2026. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1555/pemerintah-tegaskan-perang-total-terhadap-judi-online-dan-pencucian-uang.html>.

Saputra, La Ode Muh. Deden. "Polda Sultra Tangkap 27 Pelaku TPPO dan Judi Online Selama 2024." *Antara Sultra*, 15 Oktober 2025. <https://sultra.antaranews.com/berita/488466/polda-sultra-tangkap-27-pelaku-tppo-dan-judi-online-selama-2024>.

Siberpolri. "Sejarah Siberpolri Dalam Menghadapi Kejahatan Siber." *Siberpolri*, 19 Oktober 2025. <https://siberpolri.net/sejarah-siberpolri-dalam-menghadapi-kejahatan-siber/>.

TBNews. "Polda Aceh Berhasil Menangkap 172 Pemain Judi Online Hingga Juni 2024." *TBNews*, 15 Oktober 2025. <https://tribatanews.polri.go.id/blog/hukum-4/polda-aceh-berhasil-menangkap-172-pemain-judi-online-hingga-juni-2024-75775>.

Yulianto, Hanif Sri. "Apa Itu Judi Online? Pahami Pula Jenis dan Dampaknya." *Bola.com*, 23 Desember 2025. <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa-itu-judi-online-pahami-pula-jenis-dan-dampaknya?page=4>.

Wawancara

Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

Briptu Andi Ahmad. Banit Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel. *Wawancara*. Makassar, 2 Desember 2025.

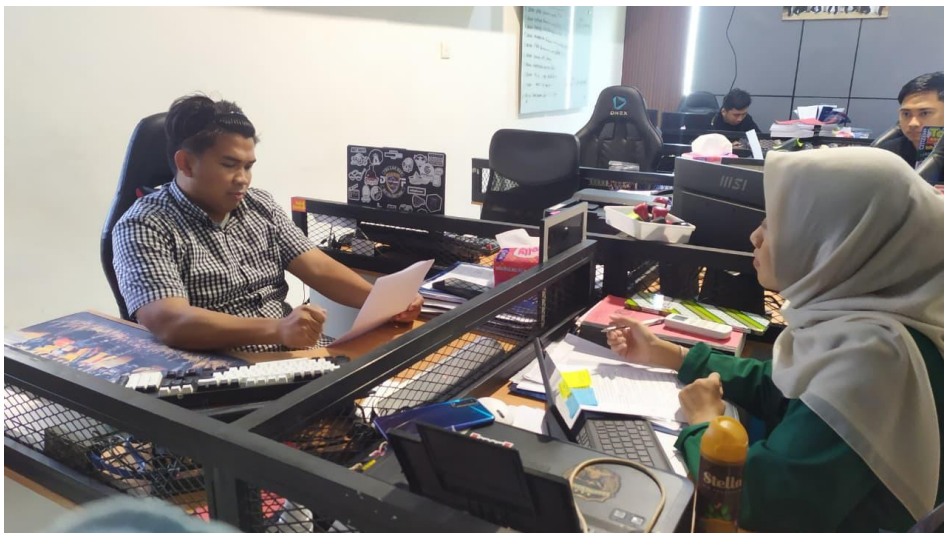
Ida Hamidah, S.T., S.H. Advokat. *Wawancara*. Makassar, 6 Desember 2025.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara dengan Brigpol Muhammad Aksan, S.E., S.H., M.H., selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel.



Lampiran 2. Wawancara dengan Briptu Andi Ahmad, selaku Banit (Bintara Unit) Subdit Siber Ditreskrimsus Polda Sulsel.



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan (Polda Sulsel).

YAYASAN WAKAF UMI
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS HUKUM
(AKREDITASI "UNGGUL" SK. 336/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022)
JL. URIP SUMOHARJO KM.05 TELP. (0411) 447-936, FAX. (0411) 447936
Website : <http://www.fh-umi.ac.id> Email : hukum@umi.ac.id
Makassar – Sulawesi Selatan - Indonesia

Nomor : 1159 /H.06/FH-UMI/XI/2025
Lamp. : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : IZIN PENELITIAN

Kepada : Yang Terhormat,
Kapolda

Di
Makassar

AssalamuAlaikum War. Wab.
Atas Rahmat Allah SWT, dalam rangka penyelesaian Studi Mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sri Resky Rannu Jamal
Stambuk : 04020220350
Fakultas/Program Studi : Hukum/Ilmu Hukum

Dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat diberikan Izin Penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

"Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh Subdirektorat Siber Di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan"

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Wallahu Waliyyut Taufiq Walhidayah

Makassar, 12 November 2025

Dekan,


Prof. Dr. Mohammad Rinaldy Bima, SH., MH.
NIPS. 104 10 1110/NIDN.0913066901

CS Scanned with CamScanner

Lampiran 4. Surat Selesai Penelitian di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan (Polda Sulsel).



KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA
DAERAH SULAWESI SELATAN
Jalan P. Kemerdekaan Km. 16 Makassar 90241

Makassar, 10 Desember 2025

Nomor : B/3331 /XII/LIT.2.1./2025/Ditreskrimsus
Klasifikasi: Biasa
Lampiran : -
Hal : penyampaian telah melaksanakan penelitian.

Kepada
Yth. DEKAN FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUSLIM
INDONESIA
di
Makassar

1. Rujukan Surat Dekan Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia Nomor: 1159/H.06/FH-UMI/XI/2025/2025 tanggal 12 November 2025 tentang izin penelitian.

2. Sehubungan dengan rujukan di atas, disampaikan kepada Ka bahwa Mahasiswa/i Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : SRI RESKY RANNU JAMAL
Nomor Pokok : 04020220350
Program Study: HUKUM / ILMU HUKUM
Alamat : MAKASSAR

telah melaksanakan penelitian pada Ditreskrimsus Polda Sulsel pada tanggal 02 s.d. 08 Desember 2025 dengan judul penelitian "EFEKTIVITAS PENANGGULANGAN KEJAHATAN PERJUDIAN ONLINE OLEH SUBDIREKTORAT SIBER DI KEPOLISIAN DAERAH SULAWESI SELATAN".

3. Demikian untuk menjadi maklum.

a.n. KEPALA KEPOLISIAN DAERAH SULAWESI SELATAN
DIRRESKRIMSUS



Tembusan:

1. Kapolda Sulsel.
2. Irwasda Polda Sulsel.
3. Karo SDM Polda Sulsel.

Lampiran 5. Wawancara dengan Advokat Ida Hamidah, S.T., S.H.



Lampiran 6. Surat Izin Penelitian di Ida Hamidah & Partners.
ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM.

YAYASAN WAKAF UMI
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS HUKUM
(AKREDITASI "UNGGUL" SK. 336/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022)
JL. URIP SUMOHARJO KM.05 TELP. (0411) 447-936, FAX. (0411) 447936
Website : <http://www.fh-umi.ac.id> Email : hukum@umi.ac.id
Makassar – Sulawesi Selatan - Indonesia

Nomor : 1266/H.06/FH-UMI/XII/2025
Lamp. : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : IZIN PENELITIAN

Kepada : Yang Terhormat,
Ida Hamidah & Partners. ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM

Di
Makassar

AssalamuAlaikum War. Wab.
Atas Rahmat Allah SWT, dalam rangka penyelesaian Studi Mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sri Resky Rannu Jamal
Stambuk : 04020220350
Fakultas/Program Studi : Hukum/Ilmu Hukum

Dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat diberikan Izin Penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

**""Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh
Subdirektorat Siber Di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan""**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Wallahu Waliyyut Taufiq Walhidayah

Makassar, 03 Desember 2025

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Rinaldy Bima, SH., MH.
NIPS.104 10 1110/NIDN.0913066901

CS Scanned with CamScanner

Lampiran 7. Surat Selesai Penelitian di Ida Hamidah & Partners.
ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM.



LAW OFFICE
IDA HAMIDAH & PARTNERS
... Advocate & Legal Consultant ...

SURAT KETERANGAN
Nomor : 98.a/Uumum/XII/2025/IHP

Managing Partner ADVOKAT & KONSULTAN HUKUM "IDA HAMIDAH & PARTNERS"
menerangkan bahwa :

Nama : SRI RESKY RANNU JAMAL
NIM : 04020220350
Program Studi : Hukum/Ilmu Hukum

Telah melaksanakan riset/penelitian pada kantor kami dengan
mengumpulkan data dan wawancara sebagai bahan untuk keperluan menyusun
Skripsi dengan judul :

**Efektivitas Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Oleh
SUBDIREKTORAT Siber di Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar yang bersangkutan maklum
dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 08 Desember 2025

Managing Partner



Ida Hamidah, ST.,SH

Griya Permata Lestari Emerald B No. 2 Jl. Batu Tambung
Kelurahan Pai, Kecamatan Biringkanaya, Makassar, Sulawesi Selatan

0813 4901 8200

idahamidah@yahoo.com

