

**Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Dunia  
Maya (Online) di Kota Makassar (Studi Kasus pada Polda  
Sulawesi Selatan)**

Muhammad Alfian Tambora<sup>1</sup>, Kamri Ahmad<sup>2</sup>, Rustan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Fakultas Hukum, Universitas Muslim Indonesia*

<sup>2</sup>*Fakultas Hukum, Universitas Muslim Indonesia*

<sup>3</sup>*Fakultas Hukum, Universitas Muslim Indonesia*

<sup>Ω</sup>*Surel Koresponden: tambora663@gmail.com*

***Abstract:***

This study aims to analyze law enforcement against online gambling crimes in Makassar City, particularly through a case study conducted at the South Sulawesi Regional Police. In the digital era, online gambling is increasingly prevalent and poses a significant challenge to law enforcement in Indonesia. This study uses an empirical legal approach with surveys and interviews with perpetrators, victims, and investigators.

This research employed empirical research methods. Data collection involved fieldwork and literature review through interviews. Data were processed systematically, factually, and accurately, analyzed qualitatively, and presented descriptively.

The research findings indicate that law enforcement still faces various obstacles, including a lack of understanding of information technology among law enforcement officials. Furthermore, social and economic factors contribute to the rise in online gambling practices, particularly among the younger generation. The study found that despite existing regulations, the effectiveness of law enforcement against online gambling remains low, leading to a lack of deterrence among many perpetrators.

The analysis suggests the need to increase human resource capacity in cybercrime units, as well as conduct public education campaigns on the risks of online gambling. This research is expected to contribute to the development of more effective law enforcement policies and practices in addressing online gambling in Indonesia.

**Keywords: Gambling, Cyber Crime, Online World**

***Abstrak:***

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Kota Makassar, terutama melalui studi kasus yang dilakukan di Polda Sulawesi Selatan. Dalam era digital, perjudian online semakin marak dan menjadi tantangan signifikan bagi penegakan hukum di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum empiris dengan metode survei dan wawancara kepada pelaku, korban, dan penyidik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian empiris. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan studi lapangan dan studi kepustakaan dengan cara wawancara. Data

diolah secara sistematis, faktual, dan akurat serta dianalisis secara kualitatif dan disajikan secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penegakan hukum masih menghadapi berbagai kendala, termasuk kurangnya pemahaman aparat penegak hukum mengenai teknologi informasi. Selain itu, faktor sosial dan ekonomi berkontribusi pada meningkatnya praktik perjudian online, terutama di kalangan generasi muda. Penelitian ini menemukan bahwa meskipun regulasi sudah ada, efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian online masih rendah, yang menyebabkan banyak pelaku tidak merasa jera.

Dari hasil analisis, disarankan agar diperlukan peningkatan kapasitas sumber daya manusia di unit cyber crime, serta kampanye edukasi masyarakat tentang risiko perjudian online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan dan praktik penegakan hukum yang lebih efektif dalam menghadapi perjudian online di Indonesia

Kata kunci: **Penegakan Hukum, Cyber Crime, Penyadapan Media Sosial.**

### **PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan zaman dan teknologi informasi semakin canggih kejahatan juga ikut berkembang pesat dan semakin luas. Berbagai modus kejahatan baru muncul seiring berkembangnya teknologi, mengingat tindakan peretasan, penipuan, terorisme, perjudian, dan penyebaran informasi destruktif telah menjadi bagian dari aktivitas pelaku kejahatan. Salah satu modus kejahatan baru yang muncul yakni tindak pidana perjudian yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Judi adalah permainan yang berdasarkan Nasib atau kepandaian dan Nasib pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Banyaknya penjudi *online* berdampak besar pada merebaknya judi *online*. Judi *online* sudah menjadi perbuatan atau perilaku yang tidak bisa diberantas, namun tidak mudah untuk dideteksi apalagi ditindak. Minimnya bukti dan saksi yang cukup membuat kasus judi *online* sulit dibawa ke pengadilan, meski diketahui judi *online* masih marak.

Banyaknya penjudi *online* berdampak besar pada merebaknya judi *online*. Indonesia merupakan negara dengan pemain judi *online* terbanyak di dunia dengan jumlah sebesar 3,2 juta orang. Sebagian besar para pemain judi *online* berasal dari kalangan menengah ke bawah dengan nominal transaksi di bawah Rp 100 ribu setiap bermain<sup>1</sup>. Menurut PPATK total transaksi judi *online* di Indonesia pada kuartal 1-2024 diperkirakan mencapai Rp 400 triliun dengan kerugian negara ditaksir mencapai Rp 27 triliun per tahun. Angka ini hampir setara dengan 20% APBN<sup>2</sup>.

Adapun Undang-Undang yang telah menjadi kerangka hukum untuk menindak para pelaku perjudian *online* adalah Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 303 Undang-Undang tentang perjudian (KUHP). inilah yang menjadi dasar hukum bagi pelaku tindak pidana perjudian *online*. Dalam Undang-

---

<sup>1</sup> Zakiah Machfir (2024, 29 Juni) Capai Rp 600 Triliun, Kerugian Judi Online Kalahkan Anggaran Prioritas RI. GoodStats. Diakses pada 20 November 2024.

<sup>2</sup> Dadan Rizwan Fauzi (2024, 11 Juli). Bersatu Padu Memberantas Judi Online. Detik News. Diakses pada 20 November 2024.

Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, perjudian *online* dapat dikategorikan sebagai tindakan yang melanggar hukum, karena melibatkan teknologi informasi untuk tujuan yang illegal.

## **METODE**

Metode penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian hukum empiris. Penelitian ini melibatkan pendekatan lapangan. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari pelaku tindak pidana perjudian *online* dan penyidik kepolisian daerah Sulawesi Selatan yang menangani kasus-kasus tersebut. Data dikumpulkan secara langsung dari lapangan melalui wawancara mendalam dengan penyidik kepolisian dan penyebaran kuisioner atau survei. Selain itu studi dokumen dilakukan dengan menelaah literatur, peraturan perundang-undangan, dan laporan kasus yang relevan terkait penanganan tindak pidana perjudian *online*. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh gambaran lengkap mengenai proses penegakan hukum dan kendala yang dihadapi oleh penegak hukum. Pendekatan ini memungkinkan untuk menggali aspek-aspek empiris dan teoritis secara menyeluruh guna mendukung pengembangan strategi dan rekomendasi yang relevan dalam rangka memberantas tindak pidana perjudian *online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian dunia maya (*online*) di Kota Makassar**

Perjudian *online* merupakan kegiatan bertaruh harta atau uang dalam permainan berdasarkan kebetulan dengan tujuan untuk memperoleh jumlah uang atau harta yang lebih besar dari yang dipertaruhkan awalnya. Persoalan perjudian *online* semakin meresahkan di kalangan masyarakat, kegiatan yang tampaknya kasat mata itu menimbulkan permasalahan yang terkadang sulit dibendung dikarenakan beroperasinya judi *online* menggunakan teknologi informasi.

Menurut Ipda Ahmad Fatir sebagai kepala unit 5 cyber crime, faktor terjadinya tindak pidana perjudian *online* dikarenakan banyaknya pelaku yang terlilit utang dan pengaruh lingkungan. Para pelaku ini menjadikan judi *online* sebagai alternatif untuk mendapatkan penghasilan yang besar, sekaligus sebagai tempat mata pencaharian tambahan. Menyusuri jejak digital dan membuktikan kesengajaan serta tanpa hak dalam konteks online Sering kali menjadi tantangan bagi aparat penegak hukum. Pihak kepolisian sudah melakukan upaya pencegahan dengan cara melakukan pemblokiran situs judi *online* akan tetapi karena banyaknya situs judi *online* yang beroperasi dari luar negeri dan adanya aplikasi *Virtual Private Network* (VPN) sebagai alat bantu agar lebih mudah mengakses situs-situs judi *online* sehingga sulit untuk menindak kasus-kasus tersebut Secara hukum.

upaya penegakan hukum yang dilakukan pihak kepolisian dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* yaitu:

Upaya represif: Upaya represif dilakukan setelah terjadinya tindak pidana perjudian *online* fokusnya adalah pada penegakan hukum dan penuntutan terhadap pelaku. Beberapa represif yang dilakukan adalah:

- a. Penyelidikan dan penindakan: Lembaga penegak hukum melakukan penyelidikan untuk mengumpulkan bukti dan menargetkan pelaku perjudian *online* baik melalui penyamaran, pemantauan, atau penggunaan teknologi lainnya.
- b. Penuntutan dan hukuman: Pelaku tindak pidana perjudian *online* diadili di pengadilan dan dikenai sanksi yang sesuai dengan hukum yang berlaku, seperti denda atau hukuman penjara<sup>3</sup>.

Menurut Ipda Ahmad Fatir Selaku Kepala Unit Subdit 5 cyber, dalam hal penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online masih mengacu pada pasal 303 KUHP dan Undang-Undang ITE, di jelaskan:

1. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Penertiban Perjudian Disebutkan Bahwa:

“Barang siapa di tempat umum, atau dalam tempat yang dapat dilihat orang banyak, mengadakan atau ikut serta dalam perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun.”

(1). Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu Perusahaan untuk itu;

2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam Perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau di penuhiya sesuatu tata cara;

3. Menjadikan turut serta pada permainan judi seperti pencarian.

(2). Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu;

(3). Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, Dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang Keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Berdasarkan pasal 303 KUHP dalam konteks penegakan hukum tindak pidana perjudian online dapat dibedah melalui beberapa aspek yaitu:

- a. Substansi Pasal 303 KUHP

Pasal ini mengatur tiga bentuk tindak pidana perjudian:

---

<sup>3</sup> Lovely Fortuna., et al (2023). Penegakan terhadap tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum kepolisian resor kota padang panjang. *Jurnal unes law review*, 5(4), hlm. 2502

Ayat 1: Mengancam bandar/ organisator judi dengan hukuman penjara maksimal 10 tahun atau denda Rp. 25 Juta.<sup>4</sup> Hukuman itu diberikan kepada pelaku yang terlibat dalam berbagai perbuatan terkait dengan usaha menyelenggarakan perjudian. Ketentuan pidana dalam pasal 303 KUHP setidaknya memuat unsur subjektif dan unsur objektif. Unsur subjektif berkaitan dengan segala hal yang melekat pada diri pelaku, sementara unsur objektif berhubungan dengan keadaan saat perbuatan pidana terjadi. Mengutip salah satu artikel dalam *Jurnal Komunitas Yustisia* (2021), unsur-unsur tindak pidana dalam pasal 303 KUHP:

1. Pasal 303 ayat (1) angka 1

-Unsur subyektif: Dengan sengaja menyelenggarakan maupun menawarkan permainan judi, atau terlibat dalam usaha penyelenggara judi. Selain itu, "dengan sengaja" turut serta sebagai usaha dalam usaha menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi.

-Unsur obyektif: Barang siapa tanpa mempunyai hak untuk itu, melakukan sebagai usaha, menawarkan, atau memberikan kesempatan untuk bermain judi. Selain itu, barangsiapa, tanpa mempunyai hak, turut dengan melakukan sesuatu dalam usaha orang lain, yang tanpa hak, menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi.

2. Pasal 303 ayat (1) angka 2

-Unsur subyektif: Dengan sengaja, tanpa mempunyai hak, menawarkan/memberikan kesempatan pada khalayak ramai untuk main judi. Selain itu, dengan sengaja turut serta dalam perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak ramai untuk main judi dengan melakukan sesuatu.

-Unsur obyektif: Barang siapa, tanpa mempunyai hak, menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi kepada khalayak ramai. Selain itu, barang siapa tanpa mempunyai hak, turut serta dengan melakukan sesuatu, dalam perbuatan orang lain yakni, tanpa hak menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi kepada khalayak ramai.

3. Pasal 303 ayat (1) angka 3

Pasal 303 ayat (1) angka 3 KUHP memuat unsur objektif saja: "barangsiapa, tanpa mempunyai hak, turut serta di permainan judi sebagai suatu pencarian (usaha)." Meski tak ada rumusan unsur subjektif di poin ini, sudah jelas bahwa tindak pidana yang dimaksud adalah perbuatan yang harus dilakukan dengan sengaja.

Ayat 3: Mendefinisikan permainan judi sebagai aktivitas yang:Merujuk pada ayat (3) pasal tersebut, dikatakan judi apabila terdapat unsur keuntungan yang bergantung pada peruntunan (untung-untungan atau Kemahiran kepintaran pemain. Selain itu, pertaruhan yang dilakukan oleh orang yang tidak ikut berlomba adalah judi<sup>5</sup>.

Terdapat dua unsur utama dalam penerapan pasal 303 KUHP:

---

<sup>4</sup> Ririn Margiyanti. (2022 7 september). Isi Bunyi Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian dan Unsur-Unsurnya, Tirto Id. Diakses pada 9 Maret 2025 Pukul 16.10.

<sup>5</sup> Mohd Fariz Lihara. Analisis Hukum Tentang Pembuktian Dalam Tindak Pidana Perjudian Bola Online. 1<sup>st</sup> UPMI International Conference Multidiciplinary Science.

<b>Unsur Subjektif</b>	<b>Unsur Objektif</b>
Kesengajaan menyelenggarakan/memfasilitasi perjudian	Pelaku tidak memiliki izin resmi
Motivasi ekonomi sebagai mata pencaharian	Penggunaan platform digital sebagai medium

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan terkait kasus perjudian online yang terjadi di Kota Makassar menunjukkan 72% kasus perjudian online tahun 2023 masih menggunakan pasal 303 KUHP sebagai dasar hukum. Hal ini menunjukkan perlunya pembaharuan interpretasi hukum dan peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum.

2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pengaturan Tentang Pelanggaran Tindak Pidana Perjudian Tercantum Dalam Pasal 27 ayat (2) Yang berbunyi:

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian.”

Pasal ini secara khusus mengatur tindakan yang berkaitan dengan perjudian online, menjadikannya lebih relevan dibandingkan dengan KUHP yang lebih umum. Ini memungkinkan penegak hukum untuk menanggapi masalah perjudian di dunia maya dengan lebih tepat. Ancaman hukuman penjara paling lama 10 Tahun dan denda Rp. 10 Miliar memberikan efek jera bagi pelaku perjudian online, baik itu bandar maupun penyebar konten judi. Dalam praktiknya, pasal ini sering digunakan bersamaan dengan Pasal 303 KUHP, yang mengatur tentang Penyelenggaraan judi Secara konvensional. Hal ini memungkinkan penegakan hukum yang lebih komprehensif terhadap pelaku judi online.

Meskipun pasal ini mengatur distribusi konten judi, pelaku yang hanya bermain judi online mungkin tidak dapat dijerat langsung berdasarkan pasal ini, melainkan harus merujuk pada KUHP. Berdasarkan penjelasan pasal 27 ayat 2 UU no. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat unsur-unsur tindak pidana yaitu:

1. Unsur Subjektif:

Kesengajaan : Pelaku melakukan Tindakan dengan niat untuk mendistribusikan atau mentransmisikan konten perjudian.

2. Unsur Objektif:

Tanpa Hak: Tindakan tersebut dilakukan tanpa izin atau legitimasi hukum

Mendistribusikan, Mentransmisikan, atau Membuat Dapat Diakses:

Pelaku terlibat dalam penyebaran konten perjudian melalui berbagai media elektronik.

Muatan Perjudian: Konten yang didistribusikan harus memiliki unsur perjudian, yang mencakup segala bentuk aktivitas judi online.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE merupakan alat hukum penting dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian di dunia maya. Dengan mengatur secara spesifik tindakan distribusi konten judi online, pasal ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk menindak pelaku perjudian digital. Namun, tantangan dalam pembuktian dan pelaksanaan hukum tetap menjadi perhatian utama yang perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum di bidang ini.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang ITE, khususnya Pasal 27 ayat (2) memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya relevan dalam konteks kejahatan digital seperti perjudian online. Pertama, pasal ini secara spesifik mengatur tentang distribusi dan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian, sehingga memberikan kepastian hukum dalam menindak pelaku di dunia maya. Kedua, cakupan pasal ini mencakup berbagai bentuk media elektronik, mulai dari situs web hingga aplikasi digital, yang mempermudah identifikasi pelanggaran. Ketiga, ancaman sanksi pidana yang cukup berat, yakni pidana penjara hingga 10 tahun dan denda maksimal 10 miliar rupiah, memberikan efek jera yang signifikan bagi para pelaku. Terakhir, penggunaan UU ITE bersamaan dengan KUHP memungkinkan penegak hukum menindak kejahatan perjudian online secara lebih menyeluruh, baik dari sisi aktivitas perjudian maupun sarana penyebarannya. Namun demikian, UU ITE juga memiliki sejumlah kelemahan yang menjadi kendala dalam penegakan hukum. Salah satu kelemahannya adalah fokus pasal 27 ayat (2) yang hanya terbatas pada tindakan distribusi atau penyebaran konten perjudian. Akibatnya, pelaku yang hanya bermain atau bertaruh secara pribadi sulit dijerat dengan pasal ini. Selain itu, unsur subjektif dalam pasal ini, yaitu "dengan sengaja dan tanpa hak", sering kali sulit dibuktikan, terutama dalam lingkungan digital yang minim jejak fisik dan niat eksplisit. Tantangan lain adalah banyaknya situs judi online yang beroperasi dari luar negeri, sehingga menimbulkan kesulitan dalam penindakan akibat keterbatasan yurisdiksi hukum nasional dan belum optimalnya kerja sama internasional.

### **B. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan terjadinya Tindak Pidana Perjudian Dunia Maya (*online*) di Kota Makassar**

Sebelum melakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, penting untuk terlebih dahulu memahami faktor-faktor penyebab yang mendorong individu terlibat dalam aktivitas perjudian dunia maya, khususnya di Kota Makassar. Pemahaman terhadap latar belakang dan motivasi pelaku menjadi dasar penting dalam merumuskan strategi pencegahan maupun penindakan yang tepat sasaran.

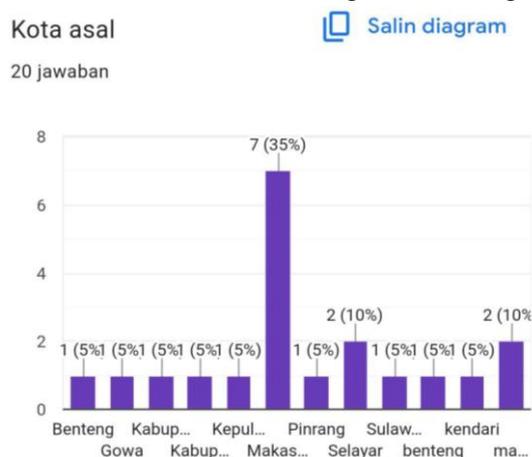
Dalam penelitian ini, penulis melakukan survei terhadap sejumlah responden untuk mengidentifikasi faktor-faktor utama yang mendorong terjadinya tindak pidana perjudian online. Survei ini mencakup variabel seperti usia, latar belakang ekonomi, tingkat pendidikan, kemudahan akses teknologi, serta pengaruh lingkungan sosial.

Hasil survei ini disajikan dalam bentuk diagram dan analisis deskriptif guna memberikan gambaran yang lebih konkret tentang kelompok usia paling dominan yang terlibat dalam praktik perjudian online. Diagram berikut menyajikan distribusi usia responden yang terlibat atau mengetahui aktivitas perjudian online di Kota Makassar.

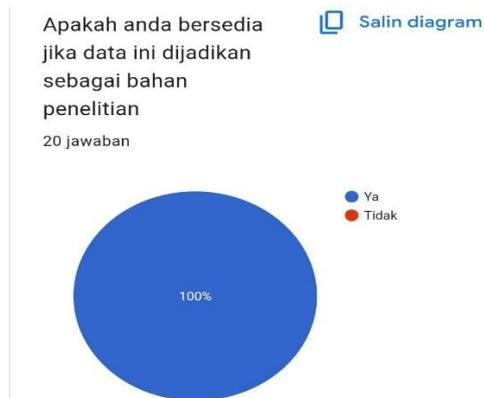
Adapun hasil survei yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:



Dari hasil penelitian yang dilakukan di lapangan mayoritas responden yaitu 90%, berada dalam rentan usia 20-25 tahun. Sementara itu, 5% berusia 15-20 tahun, dan 5% lainnya berusia 25-30 tahun. Data ini menunjukkan bahwa perjudian online lebih banyak dilakukan oleh kelompok usia muda, khususnya mereka yang berada dalam fase produktif. Rentang usia 20-25 tahun adalah kelompok yang umumnya masih menempuh pendidikan tinggi atau baru memasuki dunia kerja, sehingga mereka cenderung memiliki akses internet yang luas dan lebih familiar dengan dunia digital.



Mayoritas responden berasal dari Kota Makassar, dengan 7 orang dari Makassar, 2 orang dari Selayar, dan sisanya dari berbagai daerah lainnya. Ini menunjukkan bahwa judi online marak terjadi di Makassar sebagai pusat kota yang memiliki akses teknologi tinggi.



Menariknya, seluruh responden (100%) menyatakan kesediaannya jika data mereka digunakan sebagai bahan penelitian. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak merasa keberatan atau malu mengakui bahwa mereka pernah atau masih terlibat dalam aktivitas perjudian online. Hal ini juga menandakan bahwa judi online tidak lagi dianggap sebagai hal yang tabu atau sesuatu yang harus disembunyikan di masyarakat, terutama di kalangan anak muda. Fenomena ini dapat menjadi indikasi bahwa judi online semakin diterima sebagai aktivitas yang "biasa" dilakukan meskipun berisiko tinggi.



Berdasarkan hasil survei yang saya lakukan di lapangan sebanyak 30% responden telah bermain judi online selama lebih dari satu tahun, 25% bermain selama enam bulan, 20% selama satu tahun, dan 25% baru bermain selama tiga bulan. Dari data ini terlihat bahwa perjudian online bukan sekadar aktivitas sementara, tetapi bagi sebagian besar pelaku sudah menjadi kebiasaan yang bertahan cukup lama.



## Legal Dialogica Volume 1 Issue 1

Dalam hal keterlibatan, sebanyak 84,2% responden mengaku sebagai penjudi pasif, sementara 15,8% lainnya adalah penjudi aktif. Status sebagai penjudi pasif menunjukkan bahwa meskipun seseorang tidak bermain setiap hari, mereka tetap memiliki ketertarikan dan kesempatan untuk terlibat dalam judi online.



Hasil survei selanjutnya mengenai pekerjaan pelaku penjudi *online*, sebanyak 8% responden adalah siswa atau mahasiswa, 10% merupakan wiraswasta, dan 5% merupakan pekerja non-ASN. Fakta bahwa mahasiswa dan pelajar menjadi kelompok yang cukup besar dalam survei ini menunjukkan bahwa perjudian online telah merambah dunia pendidikan.

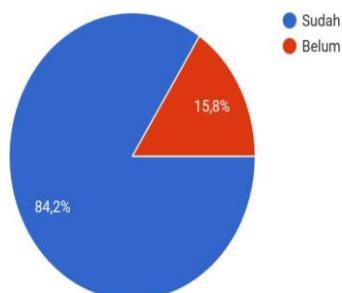


data menunjukkan bahwa sebanyak 84,2% responden tidak merasa jera setelah berurusan dengan aparat penegak hukum, sementara hanya 15,8% yang mengaku kapok. Persentase yang tinggi pada kategori "belum jera" mengindikasikan bahwa sanksi yang diterapkan terhadap pemain judi online masih belum cukup memberikan efek psikologis yang kuat untuk menghentikan mereka dari aktivitas ini.

Tahukah anda resiko  
berjudi online

 Salin diagram

19 jawaban

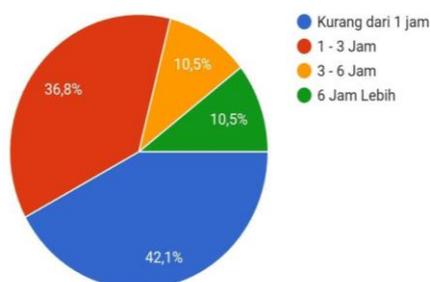


Sebanyak 84,2% responden menyatakan bahwa mereka mengetahui risiko dari perjudian online, sementara 15,8% mengaku belum menyadarinya. Meskipun sebagian besar responden sudah mengetahui dampak negatif dari judi online, mereka tetap memilih untuk bermain. Hal ini membuktikan bahwa kesadaran terhadap risiko tidak selalu diikuti dengan tindakan preventif untuk menghindari perjudian.

Berapa lama anda  
bermain judi dalam  
sehari

 Salin diagram

19 jawaban

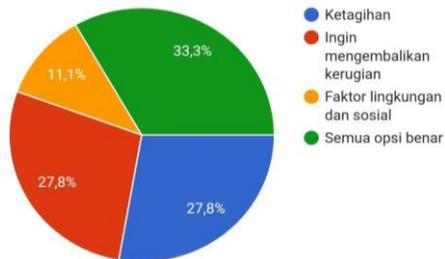


Hasil survei menunjukkan bahwa 42,1% responden bermain kurang dari satu jam sehari, 36,8% bermain selama 1-3 jam, 10,5% bermain 3-6 jam, dan 10,5% lainnya bermain lebih dari enam jam sehari. Jumlah yang cukup besar dari mereka yang bermain lebih dari satu jam menunjukkan bahwa perjudian online telah menjadi bagian dari rutinitas harian sebagian responden.

Apa yang membuat anda tidak berhenti bermain judi

18 jawaban

 [Salin diagram](#)

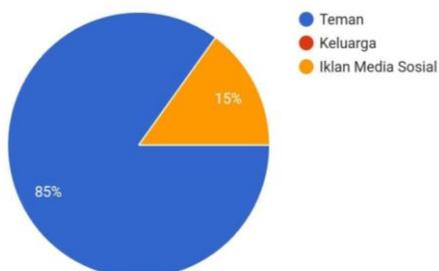


Sebanyak 33,3% responden menyatakan bahwa semua faktor yang disebutkan dalam survei menjadi alasan mereka terus bermain judi online, seperti ketagihan (27,8%), tekanan sosial (11,1%), serta keinginan untuk mengembalikan kerugian sebelumnya (27,8%). Ini menunjukkan bahwa perjudian online bukan hanya sekadar permainan, tetapi telah menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan karena faktor psikologis dan sosial.

Dari mana anda mengetahui judi online

20 jawaban

 [Salin diagram](#)

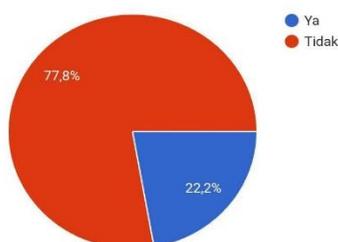


Sebagian besar responden, yaitu 85%, mengetahui judi online dari teman-teman mereka, sementara 15% mendapat informasi dari iklan di media sosial. Data ini menunjukkan bahwa faktor sosial memiliki peran yang besar dalam penyebaran praktik perjudian online.

Apakah anda sudah pernah terlilit utang karena perjudian online?

18 jawaban

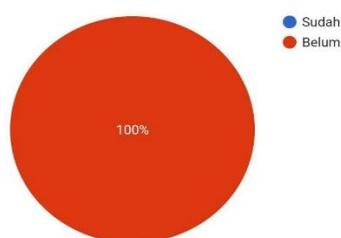
 [Salin diagram](#)



## Legal Dialogica Volume 1 Issue 1

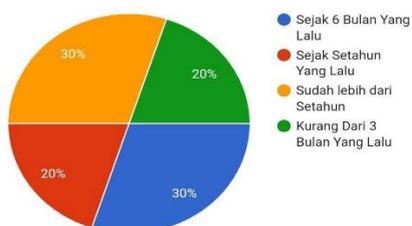
Sebanyak 22,2% responden mengaku pernah terlilit utang akibat perjudian online, sedangkan 77,8% lainnya tidak mengalami hal tersebut. Meskipun sebagian besar belum mengalami dampak finansial yang serius, fakta bahwa ada yang terlilit utang menunjukkan bahwa perjudian online dapat membawa konsekuensi ekonomi yang signifikan.

Sudahkah anda pernah berurusan dengan pihak kepolisian akibat judi online  
19 jawaban



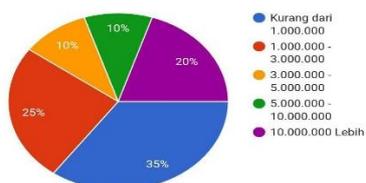
Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa mereka belum pernah berurusan dengan pihak kepolisian akibat perjudian online. Ini menunjukkan bahwa penegakan hukum terhadap judi online masih sangat lemah.

Sejak kapan anda bermain judi online  
20 jawaban



Sebanyak 30% responden mulai bermain judi online sejak lebih dari satu tahun lalu, 20% sejak setahun lalu, 30% sejak enam bulan lalu, dan 20% baru bermain kurang dari tiga bulan. Data ini menunjukkan bahwa judi online terus menarik pemain baru setiap waktu

Berapa total kerugian anda selama bermain judi online  
20 jawaban



Sebanyak 35% responden mengalami kerugian kurang dari Rp1 juta, yang menunjukkan bahwa mayoritas pemain judi online masih berada dalam tahap taruhan kecil. Namun, ada 25% responden yang mengalami kerugian antara Rp1 juta hingga Rp3 juta, yang mengindikasikan bahwa sebagian dari mereka mulai meningkatkan jumlah taruhan mereka seiring waktu. Selain itu, 10% responden mengalami kerugian antara Rp3 juta hingga Rp5 juta, dan 10% lainnya kehilangan antara Rp5 juta hingga Rp10 juta, yang menunjukkan adanya kelompok pemain yang lebih berani mengambil risiko dengan jumlah taruhan yang lebih besar. Yang paling mengkhawatirkan adalah 20% responden mengalami kerugian lebih dari Rp10 juta, yang menandakan bahwa dampak ekonomi dari perjudian online bisa sangat besar bagi sebagian individu.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian dunia maya (*online*) di kota Makassar dapat disimpulkan bahwa tindak pidana ini adalah bentuk kejahatan siber yang lebih kompleks dan melanggar aturan yang berlaku di Indonesia pada pasal 303 KUHP tentang perjudian dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE tentang distribusi informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian., Aktivitas ini tidak hanya melanggar hukum perjudian, tetapi juga berpotensi menyebarkan dampak negatif terhadap masyarakat.

Untuk itu, diperlukan sinergi pemerintah (Kepolisian, Kominfo, Kejaksaan, dan Kementerian Luar Negeri) perlu diperkuat, terutama dalam hal pertukaran data intelijen, kerja sama internasional, dan perjanjian ekstradisi terkait pelaku dan server perjudian yang berada di luar negeri dan masyarakat perlu edukasi hukum secara berkelanjutan melalui sosialisasi di sekolah, kampus, dan lingkungan sosial lainnya.

### **UNGKAPAN TERIMA KASIH**

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam tulisan ini, Penulis ucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan kebesamaannya. Akhirnya penulis mengharap semoga dengan hadirnya jurnal ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan teknologi menuju yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberkati dan merahmati segala aktivitas keseharian sebagai suatu ibadah disisi-nya. Amin.

### **REFERENSI**

1. Zakiah Machfir (2024, 29 Juni) Capai Rp 600 Triliun, Kerugian Judi Online Kalahkan Anggaran Prioritas RI. GoodStats. Diakses pada 20 November 2024.
2. Dadan Rizwan Fauzi (2024. 11 juli). Bersatu Padu Memberantas Judi Online. Detik News. Diakses pada 20 November 2024.
3. Lovely Fortuna., et al (2023). Penegakan terhadap tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum kepolisian resor kota padang panjang. *Jurnal unes law review*, 5(4), hlm. 2502
4. Ririn Margiyanti. (2022 7 september). Isi Bunyi Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian dan Unsur-Unsurnya, Tirto Id. Diakses pada 9 Maret 2025 Pukul 16.10.

**Legal Dialogica**  
**Volume 1 Issue 1**

5. Mohd Fariz Lihara. Analisis Hukum Tentang Pembuktian Dalam Tindak Pidana Perjudian Bola Online. 1<sup>st</sup> UPMI International Conference Multidiciplinary Scince.