

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online: Studi di Polresta Samarinda

Arum Azizah¹ Sunariyo Sunariyo² Uut Rahayuningsih³

Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: arumazizah12@gmail.com¹ sun487@umkt.ac.id² ur437@umkt.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penegakan hukum yang dilaksanakan oleh Polresta Samarinda terhadap tindak pidana perjudian online, serta dampak sosial yang ditimbulkan terhadap masyarakat. Maraknya praktik perjudian online di era digital menjadi tantangan serius bagi aparat penegak hukum, karena para pelaku memanfaatkan kemajuan teknologi yang mempersulit proses pembuktian dan penindakan hukum. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis empiris dengan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan aparat kepolisian dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Polresta Samarinda telah melaksanakan upaya preventif dan represif dalam menangani perjudian online, meskipun terkendala dengan syarat tertangkap tangan dalam proses penindakan. Dari sudut pandang hukum sosial, perjudian memberikan dampak negatif terhadap moralitas, perekonomian, sehingga masyarakat menjadi lebih rentan terhadap penyimpangan sosial. Oleh sebab itu, diperlukan startaegi penegakan hukum yang adaptif serta sinergi antara aparat penegak hukum dan masyarakat guna menekan angka perjudian online di wilayah Samarinda.

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Perjudian Online, Polresta Samarinda



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat di era globalisasi saat ini, khususnya di bidang teknologi informasi. Kini, orang dapat menerima dan bertukar informasi dengan lebih mudah berkat teknologi informasi. Meskipun teknologi informasi memiliki manfaat, namun juga memiliki kekurangan. Oleh karena itu, teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai alat atau sarana untuk melakukan kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya adalah tindakan kriminal yang dilakukan melalui jaringan elektronik internasional dan menggunakan komputer sebagai medianya.¹ Kejahatan siber didefinisikan sebagai tindakan apa pun yang menggunakan komputer sebagai media dan diaktifkan oleh sistem komunikasi yang dapat diandalkan, seperti sistem nirkabel yang menggunakan antena khusus seperti radio atau sistem dial-up yang menggunakan saluran telepon. *Cybercrime* juga berkaitan dengan istilah *cyberspace*. *Cyberspace* merujuk pada ruang komunikasi yang berbasis komputer. Ruang maya ini, yang juga dikenal dengan nama Internet, telah menjadi norma baru dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana cara kerja dunia maya ini? Dulu, waktu dan jarak memiliki batasan, namun di dunia maya, keduanya menjadi tidak terbatas. Pemanfaatan dunia maya ini disebut sebagai kejahatan siber.²

Dengan munculnya media elektronik, orang sekarang dapat dengan mudah mengakses apa pun di internet. Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dari perluasan media elektronik berbasis internet. Contohnya, pertumbuhan situs-situs terlarang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan menimbulkan masalah sosial, seperti dalam kasus perjudian online, mereka dapat melanggar norma dan nilai yang terkait.³ Teknologi tersebut

¹ Wahyudi, R., & Sulchan, A. (2023). Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Yang Di Lakukan Oleh Anak (Studi Studi Kasus Polrestabes Semarang). *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), hl 606.

² Ibid

³ Sitanggang, A., Sari, B. P., & Sidabutar, E. D. (2023). Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online. *Mediation: Journal of Law*, hl 16-17.

pada awalnya terbatas pada game online yang dapat dimainkan di smartphone yang terhubung ke internet. Sebaliknya, perjudian online telah berkembang dari waktu ke waktu dan berpotensi menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya salah satu jenis aktifitas taruhan finansial adalah perjudian di mana pemenangnya menyimpan seluruh taruhannya, keberuntungan pemain sangat penting dalam perjudian, dan yang kalah harus menanggung kerugiannya.⁴ Menurut Griffiths, "segala aktivitas perjudian yang dilakukan menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer atau ponsel cerdas, dianggap sebagai perjudian online." Ini mencakup taruhan pada poker, olahraga, permainan kasino, dan jenis perjudian lainnya. "Jenis perjudian yang dilakukan melalui internet dengan uang sungguhan dan menyediakan berbagai permainan, seperti slot online, blackjack, rolet, dan taruhan olahraga," adalah kata-kata yang digunakan Wood dan Williams untuk menggambarkan perjudian online.⁵ Penyebaran global perjudian internet memiliki dampak yang signifikan terhadap lanskap sosial, ekonomi, dan hukum di Indonesia. Berdasarkan data UNODC, terutama di Asia Tenggara, perjudian online muncul sebagai jalur yang signifikan bagi jaringan kriminal terorganisir. Jaringan kriminal ini memperluas aktivitas mereka di area dengan sedikit atau tanpa kontrol dengan menggunakan inovasi teknologi seperti situs web "mirror" dan metode pembayaran digital.⁶

Perjudian online didorong oleh kondisi ekonomi saat ini, yang membuat uang semakin sulit untuk bergerak di pasar, dimulai dengan meningkatnya harga kebutuhan pokok seperti beras. Kecanduan adalah hal yang umum terjadi di antara para penjudi online, yang akan mencari pembenaran untuk terus bermain. Hal ini dapat menjadi penyebab pelarangan perjudian internet dan mendorong aktivitas ilegal lainnya. Pelaku yang kecanduan judi online terkadang menggelapkan ratusan juta dolar dari bisnis.⁷ Kemudahan aksesibilitas permainan judi online dan keamanan yang dirasakan dengan menggunakan nama samaran di mana platform mengetahui identitas pengguna tetapi tidak dengan peserta lain telah menyebabkan semakin banyak orang yang menyerah pada daya tarik judi online. Hal ini berbeda dengan perjudian tradisional, ketika para pemain lebih cenderung mengenal satu sama lain melalui teman atau keluarga dan taruhan harus dilakukan secara langsung.⁸ Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi online. Tercatat pemain judi online di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi online, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi online usia dibawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain anatar usia antara 10 tahun sampai 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 tahun sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia diatas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang.⁹

Tabel 1.1 Jumlah Kasus Judi Online yang ditangani oleh Polresta Samarinda Tahun 2023-2024

No	Tahun	Jumlah
01	2023	2
02	2024	3

Sumber: Wawancara dengan Brigadir Ridkho Unit Reskrim Polresta Samarinda

⁴ Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), hl 18.

⁵ Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, hl 832.

⁶ Sebayang, D. K., & Agusmidah, A. (2024). Fenomena Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Perspektif Sosiologi Hukum: Pencucian Uang Melalui Pinjaman Online. *Jurnal Retentum*, 6(2), hl 156

⁷ Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), hl 1018

⁸ Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena judi online di daerah jakarta selatan. *Perspektif*, 2(2), hl 106

⁹ Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online (2024) <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>

Menurut Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian, “Kepolisian adalah alat negara yang bertugas memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.”¹⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian yang mengamati kondisi nyata di lapangan dikenal sebagai pendekatan empiris. Pendekatan ini berakar dari filsafat positivisme, yang menyatakan bahwa suatu hal dianggap benar apabila dapat dibuktikan secara faktual. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa penelitian yuridis empiris merupakan kajian yang membahas penerapan hukum yang tampak secara konkret dengan menelaah pelaksanaan hukum dalam masyarakat melalui berbagai metode dan teknik tertentu.¹¹

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagaimana penegakan hukum yang dilakukan oleh Polresta Samarinda terhadap kasus perjudian online?

Undang-undang adalah istilah umum yang digunakan bagi hukum dalam mengatur masyarakat umum. Semua permintaan dari warga negara harus didasarkan pada hukum. Baik hukum positif maupun hukum negatif mengajarkan kepada masyarakat Indonesia bahwa semua tindakan harus sesuai dengan hukum.¹² Pada dasarnya bagian utama dari hukum yang diberlakukan oleh negara, yaitu penegakan hukum yang mengedepankan nilai substantif keadilan. Proses memperkuat prinsip-prinsip hukum dan keyakinan yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral seperti keadilan dan kebenaran dikenal sebagai penegakan hukum. Organisasi seperti polisi, jaksa, pengadilan, dan lembaga pemasyarakatan sangat diperlukan.¹³ Peraturan perundang-undangan yang telah ada sebelum era digital dan peraturan yang lebih baru yang memanfaatkan kemajuan teknologi baru menjadi dasar penegakan hukum di Indonesia terhadap perjudian online. Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang diperkuat oleh UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, menjadi dasar historis bagi larangan perjudian di Indonesia. Namun, peraturan-peraturan ini tidak secara khusus menargetkan kejahatan siber karena peraturan tersebut diberlakukan jauh sebelum era internet. UU No. 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian direvisi dengan UU No. 19/2016, diterapkan di Indonesia sebagai hasil dari kemajuan teknologi. UU ITE secara tegas melarang produksi, distribusi, dan/atau transmisi konten yang mengandung unsur perjudian berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE. Landasan hukum utama untuk penuntutan perjudian online di Indonesia adalah pasal ini.¹⁴ Penegakan peraturan terhadap perjudian online di Indonesia dilakukan oleh beberapa organisasi, termasuk Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Kementerian Komunikasi dan Informasi, Kementerian Kehakiman, kepolisian, dan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Badan-badan ini harus bekerja sama, sebagaimana diwajibkan oleh KUHP dan peraturan perundang-undangan lainnya.¹⁵

Menurut Satjipto Rahardjo, “penegakan hukum selalu melibatkan manusia di dalamnya dan melibatkan juga tingkah laku manusia. Hukum tidak dapat tegak dengan sendirinya, artinya

¹⁰ Pasal 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

¹¹ Aksa, F. N., Widia, S. M., & Hanani, S. (2025). Perbandingan Metode Penelitian Yuridis Normatif Dan Yuridis Empiris: Penelitian Di Uin Sjech M Djamil Djambek. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(6), hl 2232.

¹² Novitadiningrum, A., Sunariyo, S., & Surahmah, S. (2025). Penerapan Diversi dalam Penyelesaian Tindak Pidana Kekerasan Fisik yang Dilakukan oleh Anak di Wilayah Hukum POLRES Kota Samarinda. *Panji Selaten Law Review*, 1(1), hl 15

¹³ Sari, A. K. (2023). Pengaruh politik hukum dalam penegakan hukum di Indonesia. *Dalihan Na Tolu: Jurnal Hukum, Politik dan Komunikasi Indonesia*, 1(02), hl 53.

¹⁴ Handayani, A., Hidayat, S., & Saputra, D. N. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber crime di Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), hl 209-210.

¹⁵ Ibid 212.

hukum tidak mampu mewujudkan sendiri janji-janji serta kehendak-kehendak yang tercantum dalam (peraturan-peraturan) hukum. Janji dan kehendak tersebut, misalnya untuk memberikan hak kepada seseorang, memberikan perlindungan kepada seseorang, mengenakan pidana terhadap seseorang yang memenuhi persyaratan tertentu dan sebagainya". Satjipto Rahardjo juga mengemukakan bahwa "penegakan hukum pada hakekatnya merupakan suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide serta konsep-konsep yang sifatnya abstrak menjadi kenyataan, termasuk ide tentang keadilan, kebenaran, dan kepastian hukum.¹⁶ Penegakan hukum kejahatan cybebcime di Indonesia secara signifikan dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu hukum, pola pikir aparat penegak hukum, perilaku masyarakat, sarana dan prasarana, serta budaya. Penegakan hukum tidak dapat dicapai hanya dengan penerapan hukum, penegakan hukum selalu melibatkan orang dan perilaku manusia. Tanpa penegakan hukum, hukum tidak dapat ditegakkan. Aparat harus berurusan dengan individu atau kelompok masyarakat yang dicurigai melakukan kejahatan di luar dari penerapan hukum secara profesional dan masuk akal. Polisi harus bekerja lebih keras untuk mengikuti perkembangan zaman dan perubahan dalam dunia kriminal, terutama mengingat ekspansi kejahatan siber yang mengkhawatirkan dan semakin meluas, karena penegakan hukum adalah institusi terpenting dalam perang melawan kejahatan siber.¹⁷

Permainan yang dapat dimainkan di komputer atau perangkat seluler melalui internet disebut perjudian online yang termasuk Kejahatan dunia maya. Perjudian online biasanya dimulai dengan coba-coba bagi mereka yang menikmatinya. Namun, mereka tergoda untuk mencoba lagi setelah mereka menang sekali bertanya-tanya apakah mereka bisa menang lagi. Hal ini mendorong mereka untuk mengambil taruhan yang lebih besar yang akhirnya bisa menjadi kompulsif. Orang-orang sekarang berpikir bahwa semakin banyak uang yang mereka pertaruhkan semakin banyak uang yang akan mereka dapatkan jika mereka menang dan jika mereka kalah mereka akan beruntung dan mencoba lagi.¹⁸ Pada dasarnya, perjudian online dilarang oleh Pasal 27(2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, yang menyatakan bahwa "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."¹⁹ Sanksi pidana mengenai judi online juga diatur oleh Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024 yang menyatakan bahwa "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 Rp 1 0. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)²⁰

Perjudian online dapat memiliki banyak dampak negatif, baik disadari atau tidak oleh pemain. Hal ini termasuk kecanduan atau ketergantungan dan kesulitan keuangan, yang dapat mengakibatkan perilaku ilegal dan melanggar hukum dalam jangka panjang. Daya tarik berbagai promosi, diskon, bonus, dan kelipatan taruhan judi online yang tinggi adalah beberapa faktor dan penyebab yang mendorong pemain untuk berjudi online.²¹ Berdasarkan wawancara dilakukan pada tanggal 09 Mei 2025 dengan Bapak Brigadir Ridhko Reskrim Polresta Samarinda menjelaskan bahwa Penegakan hukum dalam menangani judi online yaitu Polresta

¹⁶ Abdul Gafur Acmad, Mulyani (2021), *Perspektif Hukum Progresif Dalam Penegakan Hukum Di Indonesia*, Vol. 1 No. 1 (2021): Isu-isu Krusial Dalam Hukum Keluarga, hl 1556-1557.

¹⁷ Irawati, A., Fadholi, H. B., Alamsyah, A. N., Dwipayana, D. P., & Muslih, M. (2021, August). Urgensi Cyber Law dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia Di Era Digital. In *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*, hl 5

¹⁸ Al Amin, A. (2024). Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa: Studi Tinjauan Pustaka. *Martyvel: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), hl 42.

¹⁹ Pasal 27 Ayat 2 Undang-undang No 01 Tahun 2024

²⁰ Pasal 45 Ayat (3) Undang -undang Nomor 01 Tahun 2024

²¹ Ratih Dwi Anggraini Puspitaningtyas Krisnowo, Annisa Nur Halizah dkk. (2024), *Fenomena Judi Online di Lingkungan Mahasiswa: Penegakan Hukum, Faktor, Dampak, serta Upaya Pencegahan*, Yuriska : Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 16No. 2, hl 298.

Samarinda menerapkan UU ITE Pasal 27 ayat 2 UU 2/2024 “ Terdapat beberapa pelaku yang kami kenakan sanksi subsider berdasarkan Pasal 303 KUHP bis. Namun, dalam penanganan tindak pidana perjudian pelaku harus tertangkap tangan agar dapat diperoleh barang bukti yang sah.” “Laporan dari masyarakat tetap kami terima, namun sering kali kami tidak dapat langsung memperoleh barang bukti karena adanya kekhawatiran terkait keabsahan proses penangkapan. Oleh karena itu, laporan dari masyarakat biasanya kami jadikan sebagai informasi awal untuk dilakukannya penyelidikan lebih lanjut sesuai prosedur yang berlaku.”

Dampak Dari Perspektif Hukum Sosial Yang Dialami Oleh Masyarakat Terhadap Kasus Judi Online

Di antara kejahatan dan masalah kriminal yang ditimbulkan oleh perjudian online adalah pencurian, perampokan, dan kekerasan dalam rumah tangga. Selain itu, anak-anak dan remaja yang berjudi online cenderung memiliki prestasi akademis yang lebih buruk, kurang bersemangat untuk belajar, atau menunjukkan perilaku aneh lainnya²². Dampak dari perjudian online di Indonesia sangat kompleks dan mencakup aspek sosial, psikologis, dan finansial. Hubungan sosial dalam masyarakat dan keluarga dapat dirusak oleh permainan online. Kecanduan judi tersebar luas dan sering kali menyebabkan pengucilan sosial dan perselisihan dalam keluarga.²³ Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif) atau benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum (pusa) sistem yang mengalami benturan itu.”²⁴ Kecanduan judi online memiliki dampak merugikan bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial seseorang. Gejala psikologis seperti kesedihan, tekanan batin, keputusasaan, kehilangan kontrol, dan bahkan potensi untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain dapat timbul akibat kecanduan judi online. Penting untuk diingat bahwa pembatasan lisensi usaha judi tidak secara otomatis melarang aktivitas olahraga, rekreasi, atau rutinitas. Hal ini hanya berlaku jika jenis permainan tersebut tidak dianggap sebagai judi.²⁵ Kejahatan dan penipuan merupakan dua bentuk penipuan yang umum terkait dengan situs perjudian online ilegal adalah pencurian identitas dan penipuan kartu kredit. Aktivitas perjudian ilegal terkadang digunakan oleh kelompok kejahatan terorganisir sebagai sumber pendanaan²⁶

Satjipto Raharjo mengatakan sosiologi hukum adalah “pengetahuan hukum terhadap masyarakat dalam konteks sosialnya.”. Dalam sosiologi hukum, masyarakat adalah yang utama dan hukum adalah yang kedua. Hal ini berbeda dengan ilmu hukum normatif, yang melihat undang-undang sebagai sumber hukum. Menelaah sistem hukum dari sudut pandang ilmu sosial adalah tujuan sosiologi hukum. Sosiologi hukum pada dasarnya menyatakan bahwa berbagai institusi sosial masyarakat di mana hukum adalah salah satunya yang memberikan arti penting dan kekuatan pada hukum.²⁷ Sebuah komunitas global yang terhubung melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dikenal sebagai “masyarakat digital.” Internet dan penyebaran cepat perangkat pintar telah secara drastis mengubah cara orang bekerja, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Banyak fenomena sosial yang mencerminkan pergeseran dalam cara informasi diserap dan diproses telah muncul sebagai

²² Susanti, R. (2021). Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan: online gambling and social control of rural communities. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), hl 132

²³ Sriyana, S. (2025). Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital. *Jurnal Sociopolitico*, 7(1), hl 28.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/dampak>

²⁵ Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh, hl 88.

²⁶ Wijaya, F. A. (2024). Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 3(4), hl 323.

²⁷ Serlika Aprita, S. H. (2021). *Sosiologi Hukum*. Kencana Prenada Media, hl. 2-3.

akibat dari perkembangan ini. Masalah-masalah sosial, ekonomi, dan budaya telah muncul seiring dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi digital.²⁸ Diperkirakan 196,71 juta orang, atau sekitar 73,7% dari total populasi Indonesia, diperkirakan akan menjadi pengguna internet pada tahun 2020, menurut data Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII). Meningkatnya jumlah pengguna internet membuat internet dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berisiko disalahgunakan. Sejak tahun 2008, lebih dari 144 orang telah dihukum karena melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) di Indonesia, yang menunjukkan betapa berbahayanya dunia digital.²⁹ Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan yaitu “Dampak hukum sosial yang umum terjadi ialah kecenderungan masyarakat untuk meminjam uang, yang kemudian menimbulkan utang dan berujung pada kecanduan terhadap judi online. Kondisi ini dapat mendorong individu melakukan tindak pidana seperti pencurian, penggelapan, atau pelanggaran hukum lainnya. Secara sosial dan psikologis, situasi tersebut juga memicu stres serta konflik dalam keluarga akibat upaya mengembalikan modal yang telah hilang”.

KESIMPULAN

1. Pelaksanaan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online oleh kepolisian resor kota samarinda masih belum optimal dan menghadapi sejumlah kendala, sementara itu Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Informasi Elektronik No 01 Tahun 2024 secara tegas melarang distribusi dan atau akses terhadap konten perjudian, serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) telah dengan jelas medeskripsikan bahwa perjudian sebagai tindak pidana. Namun demikian, implementasi ketentuan tersebut terhadap kasus perjudian masih mengalami hambatan dikarenakan ketergantungan pada penangkapan langsung sebagai bukti formil menjadi hambatan utama, sehingga beberapa kasus tidak dapat dilanjutkan ke polres hukum.
2. Aktivitas perjudian online memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat di kota samarinda. Dari perspektif sosiologis praktik ini turut berkontribusi terhadap penurunan nilai-nilai moral dan etika, serta mendorong meningkatnya perilaku penyimpangan. Banyak individu yang terjerumus dalam praktik perjudian online yang akhirnya menghadapi masalah finansial dan terlibat dengan tindak pidana

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Sitanggang, B. P. S. E. D. S. H. M. C. R. Y. N. (2023). Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online. *Mediation : Journal of Law*, 2(4).
- Ahmad Al Amin. (2024). Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa: Studi Tinjauan Pustaka Online Gambling Among High School and College Students: A Literature Review Study. *Martyvel Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://journal.umpr.ac.id/martyvel>
- Army Handayani, Nurlaelah, Sufyan Hidayat, & David Nugraha Saputra. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber crime di Indonesia. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.984>
- Dr. Feri Sulianta. (2025). Masyarakat Digital: Tren, Tantangan, dan Perubahan di Era Teknologi.
- Fauzah Nur Aksa, S. M. W. S. H. (2025). Perbandingan Metode Penelitian Yuridis Normatif Dan. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(6), 2226–2236.

²⁸ Sulianta, F. (2025). *Masyarakat digital: Tren, tantangan, dan perubahan di era teknologi*. Feri Sulianta, hl 1.

²⁹ Isabella, I., Iriyani, A., & Lestari, D. P. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), hl 167.

- Ferdian Atma Wijaya. (2024). Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 329. <https://doi.org/10.55606/jhps.v3i4.4474>
- Gafur Acmad, A. (2021). Perspektif Hukum Progresif Dalam Penegakan Hukum Di Indonesia. *Isu-Isu Krusial Dalam Hukum Keluarga*, 1(1).
- Irawati, A., Fadholi, H. B., Alamsyah, A. N., Dwipayana, D. P., & Muslih, M. (2021). Urgensi Cyber Law Dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia Di Era Digital. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>
- Iriyani, A., & Puji Lestari, D. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 3.
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *Pundimas: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2). <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kartika Sari, A. (2023). Pengaruh Politik Hukum Dalam Penegakan Hukum Di Indo. *Dalihan Na Tolu Jurnal Hukum*, 1. <https://jurnal.seaninstitute.or.id/index.php/Jhui>
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tahun 2023
- Novitadiningrum Adinda, Sunariyo. Surahman. (2025). Penerapan Diversi dalam Penyelesaian Tindak Pidana Kekerasan Fisik yang Dilakukan oleh Anak di Wilayah Hukum Polres Kota Samarinda Surahman 3. *Panji Selatan Law Review*, 1.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan. *Jurnal Perspektif*, 2(1). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. <https://www.ppatk.go.id/News/Read/1373/Gawat-Jumlah-Fantastis-Uusia-Anak-Main-Judi-Online.Html>
- Ratih Dwi Anggraini Puspitaningtyas Krisnowo, A. N. H. M. E. (2024). Fenomena Judi Online Di Lingkungan Mahasiswa : Penegakan Hukum, Faktor, Dampak Serta Upaya Pencegahan. *Yuriska : Jurnal Ilmu Hukum*, 16(2). <https://journal.uwgm.ac.id/index.php/yuriska>
- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Sebayang, D. K., & Agusmidah, A. (2024). Fenomena Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Perspektif Sosiologi Hukum : Pencucian Uang Melalui Pinjaman Online. *Jurnal Retentum*, 6(2), 155. <https://doi.org/10.46930/retentum.v6i2.4896>
- Septu Haudli Bakhtiar, A. N. A. (2024). Fenomena Judi Online Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3).
- Sriyani. (2025). Judi Online, Dampak Sosial, Ekonomi Dan Psikologis Di Era Digital. *Jurnal Sociopolitico*, 7.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling And Social Control Of Rural Communities). *Etnorefika: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 95. <https://doi.org/10.33772/etnorefika.v10i1.1094>
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan diubah kedua kalinya dengan Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik



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

Wahfidz Addiyansyah, R. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor Kata Kunci Abstrak. Manifesto: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya, 1(1).
<https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto>

Wahyudi, R., & Sulchan, A. (2023). Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Yang Di Lakukan Oleh Anak (Studi Kasus Polrestabes Semarang) Law Enforcement On Online Gambling Criminal Actions Performed By Children (Study Of Police Office Semarang). Jurnal Ilmiah Sultan Agung.