



Analisis Hukum terhadap Maraknya Kembali Situs Judi Online Meski Telah Diblokir Pemerintah

Hafizh Zaki Putra Mahendra

Program Studi Ilmu Hukum, UIN Walisongo Semarang

Email Korespondensi: hfdzaky@gmail.com

Article received: 15 September 2025, Review process: 25 September 2025

Article Accepted: 10 Oktober 2025, Article published: 19 November 2025

ABSTRACT

The re-emergence of online gambling platforms in Indonesia despite repeated state blocking indicates a gap between normative prohibition and digital enforcement. This study aims to identify the legal causes enabling the return of blocked gambling sites and to assess whether the Criminal Code (KUHP) and the ITE Law are adequate to regulate this problem. This research employs a normative legal method using statutory and conceptual approaches based on primary legislation and scholarly literature. The findings show that the persistence of online gambling is driven by four factors: low-barrier digital access, weak inter-agency coordination and delayed blocking responses, sophisticated digital disguise and rapid domain regeneration, and low legal awareness combined with poor digital literacy among users. Although prohibitions are explicit, enforcement remains reactive and technologically outpaced, allowing operators to exploit legal and technical blind spots. The study concludes that effective control requires not only punitive rules, but also regulatory refinement, technological upgrading, and public digital-literacy strengthening.

Keywords: Online gambling, Legal enforcement, Digital literacy

ABSTRAK

Kemunculan kembali situs judi online di Indonesia meskipun telah diblokir menunjukkan adanya kesenjangan antara larangan normatif dan efektivitas penegakan hukum digital. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor hukum yang memungkinkan situs judi daring muncul kembali serta menilai kecukupan KUHP dan UU ITE dalam mengatur persoalan tersebut. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual melalui penelaahan sumber hukum primer dan literatur akademik. Hasil penelitian menunjukkan empat faktor utama: akses teknologi yang rendah hambatan, lemahnya koordinasi antar-lembaga dan keterlambatan blokir, penggunaan penyamaran digital serta regenerasi domain, dan rendahnya kesadaran hukum serta literasi digital pengguna. Meskipun larangan telah tegas, penegakan masih reaktif dan tertinggal secara teknologi, memberi ruang bagi pelaku untuk memanfaatkan celah regulatif dan teknis. Penelitian menyimpulkan bahwa pengendalian tidak cukup dengan pemblokiran, melainkan memerlukan pembaruan regulasi, penguatan kapasitas teknis, dan penguatan literasi digital publik.

Kata Kunci: Judi online, Penegakan hukum, Literasi digital

PENDAHULUAN

Pejudian online merupakan kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain judi harus setuju aturan permainan dan taruhan yang akan dilakukan. Jika penjudi berhasil memenangkan pertandingan maka penjudi akan mendapatkan hadiah sesuai dengan jumlah taruhan yang dipertaruhkan. Sesuai dengan Pasal 303 ayat (3) dalam KUHP (kitab undang-undang hukum pidana) perjudian bisa dapat diartikan sebagai tindakan berjudi yang melibatkan permainan yang mungkin menangnya tergantung pada faktor keberuntungan. Tapi, kalau peluang menang semakin besar karena keahlian atau keterampilan pemain, kegiatan tersebut masih dianggap sebagai perjudian. Selain itu, kegiatan berjudi juga mencakup segala bentuk taruhan yang berhubungan dengan hasil dari suatu perlombaan atau permainan yang tidak diikuti oleh para peserta, serta bentuk taruhan lainnya yaitu tiap permainan yang mengharapkan untuk menang bergantung padahal yang kebetulaan, nasib, dan hoki yang tidak dapat di duga serta diperhitungkan (Ahmad & Rafly, 2023).

Judi online bukan cuman permainan biasa, tetapi juga kegiatan yang membawa berbagai dampak buruk bagi individu, keluarga, dan masyarakat. Ada beberapa dampak bermain judi online yaitu konflik pada keluarga yang dimana mengakibatkan pertengkaran dalam keluarga akibat masalah keuangan dan kecanduan perilaku yang di akibatkan oleh judi online serta dampak pada ekonomi dari judi online yang mengakibatkan penurunan kondisi ekonomi rumah tangga karena uang yang harusnya di pakai untuk kebutuhan sehari-hari dan buat biaya keluarga malah dihabiskan untuk berjudi dari itu membuat penurunan ekonomi dan makin melarat. Dari sisi psikologis, judi online dapat menimbulkan stres, kecemasan, depresi serta gangguan tidur dan berbagai masalah kesehatan mental lainnya (Annisa et al., 2024)

Cepatnya pertumbuhan dan perkembangan dalam teknologi telah membuat dampak yang sangat besar terhadap dunia seperti terjadinya kegiatan yang dilakukan secara online yang salah satunya digunakan seperti perjudian. Judi online telah jadi fenomena yang sangat banyak di indonesia, dengan platform yang berjalan secara global dan dapat mudah di akses menggunakan internet. Kemajuan teknologinya membuat judi online mudah di akses secara luas oleh masyarakat dari berbagai usia, tanpa memerlukan tempat-tempat perjudian (sriyani, 2025).

Melihat besarnya dampak negatif tersebut, perhatian publik kemudian tertuju pada bagaimana negara menanggapi fenomena ini melalui perangkat hukum yang ada. Pemerintah telah menetapkan berbagai aturan yang melarang perjudian, salah satunya pada Pasal 303 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melarang segala bentuk perjudian, termasuk judi online dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 dari UU ITE Nomor 1 Tahun 2008. Meskipun begitu ada aturan yang melarang segala bentuk perjudian, kenyataannya judi online masih banyak dan terus berkembang. Situasi ini menyebabkan isu hukum mengenai sejauh mana efektivitas hukum di indonesia mampu memadai perkembangan teknologi digital (Nasisza Fitria et al., 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh **Aringga dan Meuraksa (2024)** dalam *Jurnal Riset Hukum Indonesia* mengamati aspek efektivitas penegakan hukum terhadap praktik judi online di Indonesia. Penelitian tersebut menemukan bahwa upaya pemberantasan judi online masih mengalami banyak hambatan, terutama pada tahap pelacakan dan pembuktian karena pelaku memanfaatkan teknologi yang terus berubah serta keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum dan lemahnya koordinasi antara lembaga seperti Kominfo, Kepolisian, dan Otoritas Jasa Keuangan membuat kebijakan pemblokiran belum memberikan efek jera bagi pelaku. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara praktis, kebijakan pemerintah masih bersifat **reaktif** dan belum mampu menjawab dinamika kejahatan digital yang semakin kompleks (Dedi Aringga & El Walad Meuraksa, 2024). Sementara pada Firmansyah (2023) dalam artikelnya berjudul "*Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia*" menekankan kajian pada aspek kebijakan hukum pidana. Firmansyah menilai bahwa regulasi yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP belum relevan untuk menjerat pelaku judi online secara efektif karena tidak secara eksplisit mengatur kejahatan berbasis teknologi. Serta artikel ini juga menegaskan bahwa UU ITE hanya bersifat pelengkap dan belum menjadi instrumen utama dalam penegakan hukum terhadap kejahatan judi daring. Oleh karena itu menyarankan perlunya pembaruan kebijakan hukum pidana (penal policy reform) agar Indonesia memiliki dasar hukum yang komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi (Firmansyah Firmansyah, 2024)

Penelitian Juhara, Amalia, dan Mulyana (2025) yang membahas efektivitas penegakan hukum terhadap praktik judi online dari dua perspektif, yaitu yuridis dan sosiologis. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa walaupun hukum positif Indonesia telah mengatur secara tegas larangan perjudian, namun faktor non-hukum seperti rendahnya kesadaran hukum masyarakat, kemudahan akses internet, serta lemahnya pengawasan siber berkontribusi besar terhadap maraknya praktik judi online. Penelitian ini juga menegaskan bagaimana aspek teknologi sering kali melewati kemampuan aparat penegak hukum untuk mendeteksi dan menindak pelanggaran (Nasisza Fitria et al., 2025). Ketiga penelitian tersebut memiliki peran penting dalam menjelaskan kondisi hukum dan kendala penegakan hukum terhadap praktik judi online di Indonesia. Dari hasil kajian tersebut dapat dilihat bahwa belum ada penelitian yang secara spesifik menyoroti penyebab maraknya kembali situs judi online meskipun telah diblokir oleh pemerintah. Masih terdapat celah penelitian dalam memahami hubungan antara efektivitas pengaturan hukum dengan kemampuan teknologi yang digunakan oleh pelaku untuk menghindari pengawasan negara. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menganalisis secara hukum fenomena kemunculan kembali situs judi online yang telah diblokir serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan lemahnya efektivitas hukum dalam pengendalian perjudian online di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian yang berfokus pada kajian terhadap peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, dan literatur yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Data diperoleh melalui studi kepustakaan yang bersumber dari bahan hukum primer seperti KUHP dan UU ITE, serta bahan hukum sekunder berupa jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pengaturan hukum dan faktor-faktor penyebab maraknya kembali situs judi online meskipun telah diblokir oleh pemerintah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum terhadap Praktik Judi Online di Indonesia

Di Indonesia di era sekarang ini sudah sangat marak sekali terjadi kasus kasus judol yang membuat masyarakat-masyarakat terutama kaum menengah kebawah atau SDM yang kurang menjadi terkena imbas negatif dari judi online. Banyak warga terpengaruh dengan iklan-iklan judol yang marak sekali di HP yang menjanjikan iming-iming keuntungan yang sangat besar, padahal jika kita telaah dengan logika itu tidak masuk akal. Di Indonesia sendiri judol dilarang keras di Indonesia yaitu sesuai dengan hukum positif yang ada di Indonesia. Praktik judi online di Indonesia secara tegas dilarang oleh hukum positif, karena itu dapat merusak moral, sosial, dan ekonomi masyarakat. Larangan ini tidak hanya terdapat dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), tetapi juga dalam Undang-Undang Informasi dan transaksi elektronik (UU ITE).

Dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan bahwa siapa pun yang tanpa izin dengan sengaja menyelenggarakan, menawarkan, atau memberi kesempatan untuk bermain judi, atau menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian, dapat dihukum penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak 25 juta rupiah. Artinya, semua bentuk kegiatan perjudian yang dilakukan tanpa izin baik itu membuka tempat judi, menyediakan sarana, mengajak orang berjudi, maupun mengambil keuntungan dari perjudian termasuk tindak pidana (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), 2021). Mengacu pada KUHP Pasal 303 ayat (1) sudah jelas bahwa judol dilarang di Indonesia, dalam ketentuan ini tidak hanya menyasar pada penyelenggara atau pihak yang memfasilitasi perjudian saja, tetapi juga mereka yang ikut serta secara aktif dalam kegiatan tersebut. Jadi masyarakat yang ikut bermain judol juga ikut terlibat dalam permainan itu, yang itu dapat memperburuk citra sosial setiap individu yang bermain judol. Dan tidak hanya citra sosial saja yang buruk tetapi orang yang bermain juga dapat dikenai sanksi pidana. Hal ini juga ditegaskan kembali dalam pasal 303 bis KUHP, yang menyatakan bahwa siapapun yang turut serta bermain judi juga dapat dijatuhi hukuman pidana dengan demikian, dalam kitab undang-undang pidana ini mengatur secara menyeluruh baik terhadap pelaku, penyelenggara, maupun pihak yang mengambil keuntungan dari aktivitas tersebut.

Meskipun di dalam KUHP tidak secara eksplisit menyebut istilah “ judi online”, namun substansi hukumnya tetap berlaku, karena unsur utamanya masih

sama, yaitu adanya unsur taruhan uang atau barang dengan hasil yang bergantung pada keberuntungan semata. Dengan demikian, bentuk perjudian modern apapun seperti judi online juga termasuk dalam ruang lingkup pasal ini. Lebih lanjutnya, dari perspektif hukum pidana, undur utama didalam perjudian yaitu adanya pertaruaan nilai ekonomi dengan harapan untuk memperoleh keuntungan yang bergantung pada nasib. Karena sega bentuk permainan apapun yang sudah memenuhi unsur tersebut, baik dilakukan secara langsung maupun melalui media digital, itu dapat dikategorikan menjadi tindak pidana perjudian. Selain itu, penegakkan hukum terhadap judi online dengan menggunakan KUHP juga didukung oleh asas *lex generalis* (aturan hukum), yang artinya KUHP dapat digunakan untuk menjerat pelaku jika tidak ada aturan khusus yang lebih spesifik(Ardianto & Fakultas, 2016) Dengan demikian, Pasal 303 KUHP tetap menjadi dasar utama dalam melarang segala bentuk perjudian di indonesia, termasuk judi online karena prinsip hukumnya bersifat umum dan juga tetap berlaku terhadap setiap bentuk kegiatan yang mengandung unsur pertaruaan dan keuntungan yang bergantung pada faktor keberuntungan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, KUHP sering kali dianggap kurang memadai untuk mengatasi bentuk-bentuk perjudian modern, serta tidak menjelaskan juga secara eksplisit tentang kegiatan perjudian yang sudah berbasis internet maupun digital. Oleh karena itu, KUHP kemudian diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Tansaksi Elektronik (UU ITE) sebagai aturan untuk pelengkap dan untuk menjangkau bentuk kejahatan-kejahatan yang ada di dunia maya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat telah mendorong perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bentuk-bentuk kejahatan yang ada di masyarakat. Salah satunya fenomena yang muncul adalah **perjudian daring atau secara online**, yang dilakukan melalui media elektronik seperti situs web dan aplikasi serta media sosial lainnya. Menurut **Rahmatullah, Kurnia Lestari, dan Megayati (2024)**, kehadiran UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan bentuk adaptasi dari hukum nasional terhadap kejahatan digital yang sebelumnya belum diatur dalam KUHP. Dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE disebutkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi bermuatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana. Ketentuan ini menjadi dasar hukum utama untuk menjerat pelaku judi online yang memanfaatkan media digital sebagai sarana kegiatan ilegalnya(Rahmatullah et al., 2024).

Dalam penerapannya ketentuan hukum dalam UU ITE belum berjalan secara efektif di lapangan. Berdasarkan penelitian **Maharani, Hartono, dan Setianto (2023)** dalam studi terhadap *Putusan Nomor 95/Pid.B/2021/PN SBY*, ditemukan bahwa aparat penegak hukum masih lebih sering menggunakan **Pasal 303 KUHP** dibanding Pasal 27 ayat (2) UU ITE untuk menjerat pelaku perjudian daring. Hal ini terjadi karena masih adanya keterbatasan pemahaman terhadap norma khusus yang diatur dalam UU ITE, serta kendala dalam pembuktian

elektronik di pengadilan. Maharani menegaskan bahwa kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dalam menafsirkan dan menerapkan aturan khusus agar tidak menimbulkan ketidak konsistenan dalam praktik hukum (Maharani et al., 2023).

Selain aspek penerapan dalam hukum ada tantangan lain dalam penanganan perjudian daring juga datang dari sisi teknis dan kelembagaan. bahwa situs judi online di Indonesia sulit diberantas secara total karena sebagian besar beroperasi menggunakan server luar negeri dan sering berganti domain setelah diblokir oleh pemerintah. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memang telah melakukan pemblokiran ribuan situs, tetapi langkah tersebut belum mampu memberhentikan laju kemunculan situs baru. Menurut Mawei, solusi yang dibutuhkan bukan hanya pemblokiran, tetapi juga kerja sama lintas lembaga seperti antara Kominfo, Kepolisian, dan lembaga keuangan untuk melacak aliran dana hasil perjudian serta memperkuat regulasi pelaksana UU ITE agar lebih operasional (Mawei, 2025)

Berdasarkan penjelasan yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum terhadap praktik perjudian daring di Indonesia telah diatur secara tegas melalui **Pasal 27 ayat (2) UU ITE** beserta sanksinya. Tapi efektivitas dalam penerapan pasal tersebut masih menghadapi berbagai kendala, baik dari sisi **pemahaman aparat penegak hukum, keterbatasan pembuktian elektronik, maupun koordinasi antar-lembaga**. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya penguatan regulasi pelaksana serta peningkatan kapasitas aparat dalam menangani perkara berbasis teknologi agar penegakan hukum dapat berjalan lebih optimal.

Faktor Penyebab Maraknya Kembali Situs Judi Online

1. Faktor Kemudahan Akses Teknologi dan Internet

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat berinteraksi dan mengakses hiburan. Internet sekarang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, dengan tingkat penetrasi yang terus meningkat setiap tahun. Menurut data yang dilaporkan, lebih dari 80% penduduk Indonesia kini terhubung dengan jaringan internet, baik melalui telepon seluler maupun jaringan nirkabel rumah tangga (Dr. Budiyanto, S.H., 2025). Akses yang luas ini memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi digital dan kemudahan akses informasi, namun di sisi lain juga bisa berdampak buruk misalnya membuka ruang bagi penyalahgunaan teknologi, termasuk dalam praktik perjudian daring.

Kemudahan teknologi memungkinkan setiap individu untuk mengakses berbagai platform digital tanpa batasan dan waktu. Situs perjudian online beroperasi secara lintas negara dengan server yang tersebar di berbagai penjuru dunia, sehingga sulit dijangkau oleh aparat penegak hukum nasional. Sistem digital yang bersifat global ini menjadikan pengawasan konvensional tidak lagi efektif, karena pelaku kejahatan bisa memindahkan server atau mengganti domain situs dalam hitungan jam tanpa meninggalkan jejak hukum yang jelas (Julian et al., 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa kemudahan teknologi yang diharapkan menjadi alat untuk kemajuan justru dapat dimanfaatkan untuk menghindari

penegakan hukum dan memperluas jaringan kejahatan siber. Selain aspek teknis, kemudahan akses internet juga berhubungan erat dengan rendahnya literasi digital masyarakat. Banyak pengguna internet yang belum memiliki kesadaran hukum dan pemahaman etis terhadap penggunaan teknologi. Mereka cenderung menggunakan internet untuk hiburan tanpa memahami risiko yang diterimannya. Akibat dari itu banyak masyarakat yang tidak sengaja terlibat dalam praktik perjudian online, baik sebagai pemain maupun promotor judi online. Hal ini, memperlihatkan bahwa lebih dari separuh pengguna internet di Indonesia tidak mampu membedakan antara situs legal dan ilegal, terutama karena penyamaran yang dilakukan melalui media sosial dan platform hiburan daring (Hasianto Hendarto & Sri Handayani, 2024).

Fenomena ini diperburuk oleh kemajuan teknologi finansial (fintech) yang memungkinkan transaksi cepat, mudah, dan relatif anonim. Platform perjudian daring memanfaatkan dompet digital, kartu prabayar, dan mata uang kripto untuk menyamarkan aliran dana, sehingga sulit dilacak oleh otoritas keuangan. Sistem ini memungkinkan pengguna melakukan transaksi kecil secara berulang tanpa menimbulkan kecurigaan. Dalam praktiknya, transaksi seperti ini telah menciptakan ekosistem kejahatan ekonomi digital yang sangat kompleks, di mana kecepatan perkembangan teknologi jauh melampaui kemampuan pengawasan lembaga keuangan dan hukum (Rinduni et al., 2024). Kemudahan akses internet dan keterjangkauan perangkat digital menjadikan remaja semakin rentan terlibat dalam aktivitas judi online. Aktivitas ini sering terjadi berawal dari rasa penasaran terhadap permainan daring yang kemudian berkembang menjadi kebiasaan dan ketergantungan, sehingga berdampak pada kondisi sosial dan psikologis. Sistem algoritma media sosial turut memperkuat fenomena ini dengan menampilkan iklan-iklan yang disesuaikan dengan minat pengguna. Dalam jangka panjang, kemudahan akses teknologi tanpa regulasi yang kuat dapat memperlebar kesenjangan moral dan sosial dalam masyarakat, di mana aktivitas ilegal dianggap biasa karena mudah dilakukan tanpa risiko langsung (Fadijasminee02 et al., 2025)

Kemudahan akses terhadap teknologi dan internet menjadi ancaman yang besar. Tapi disatu sisi lain menjadi dampak baik salah satunya kemajuan dan modernisasi, tapi di sisi lain juga membuka peluang besar bagi kejahatan digital seperti perjudian daring. Untuk itu, pemerintah dan masyarakat harus bersinergi dalam membangun sistem pengawasan siber yang cerdas, memperkuat literasi digital, serta mengembangkan regulasi yang mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tanpa langkah-langkah ini kemajuan digital justru akan menjadi ancaman bagi stabilitas sosial dan hukum di Indonesia.

2. Faktor Lemahnya Pengawasan Pemerintah dan Penegakan Hukum

Lemahnya pengawasan pemerintah terhadap aktivitas digital menjadi salah satu penyebab utama sulitnya pemberantasan judi daring di Indonesia. Perkembangan teknologi yang sangat cepat tidak diimbangi dengan kesiapan regulasi dan kapasitas aparat dalam mengawasi ruang siber. Banyak instansi pemerintah yang masih menggunakan sistem manual dalam mendeteksi dan memblokir situs ilegal, sementara pelaku kejahatan siber sudah mengoperasikan jaringan otomatis yang dapat mengganti domain atau server dalam hitungan jam.

Kondisi ini membuat sistem pemblokiran selalu tertinggal dibandingkan dengan kecepatan adaptasi para pelaku judi daring (Army Handayani et al., 2025). Pengawasan yang lemah juga dipengaruhi oleh keterbatasan koordinasi antarlembaga. Dalam praktiknya, tugas pengawasan dibagi antara Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dan Kepolisian. Namun, keempat lembaga tersebut sering kali bekerja secara sektoral tanpa sistem terpadu yang memungkinkan respons cepat terhadap temuan situs ilegal. Hal ini menyebabkan penindakan bersifat parsial dan tidak menyentuh akar permasalahan. Sebagian situs judi daring yang diblokir dapat kembali beroperasi dengan domain baru dalam waktu singkat, karena tidak ada mekanisme lintas lembaga yang memastikan koordinasi berkelanjutan (Dr. Budiyanto, S.H., 2025)

Masalah lain muncul pada aspek hukum positif. Kerangka hukum nasional, terutama Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebenarnya telah mengatur larangan aktivitas perjudian daring. Namun, penegakan hukumnya masih menghadapi banyak hambatan, salah satunya kesulitan dalam pembuktian digital. Sistem hukum pidana Indonesia masih berorientasi pada kejahatan konvensional yang mengandalkan alat bukti fisik, padahal dalam konteks kejahatan siber, sebagian besar bukti bersifat elektronik dan mudah dihapus. Rendahnya kapasitas sumber daya manusia di bidang digital forensik juga membuat banyak kasus berhenti di tahap penyelidikan tanpa kejelasan hukum lebih lanjut (Muh. Alvahrefi Bakhtiar, Josef S.B tuda, 2024)

Lemahnya pengawasan juga berakar pada keterbatasan teknologi yang digunakan pemerintah. Sistem deteksi dan pemantauan situs masih mengandalkan pelaporan manual dari masyarakat atau media, bukan hasil pemindaian otomatis. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan besar antara kecepatan teknologi yang digunakan oleh pelaku dengan kemampuan sistem pengawasan negara. Pelaku menggunakan jaringan *virtual private network* (VPN), server luar negeri, dan algoritma penyamaran digital untuk menghindari sensor. Sementara itu, pemerintah hanya mengandalkan basis data situs yang telah dilaporkan sebelumnya, bukan algoritma prediktif yang mampu mendeteksi situs baru secara real time. Selain aspek struktural, lemahnya pengawasan juga berkaitan dengan kurangnya literasi hukum digital di kalangan aparat dan masyarakat. Banyak pengguna internet yang tidak memahami bahwa perjudian daring merupakan tindak pidana, sementara sebagian aparat masih menganggapnya sebagai pelanggaran ringan. Sikap permisif ini menyebabkan pelaku kejahatan merasa aman untuk terus beroperasi. Sebagai akibatnya, upaya represif pemerintah sering kali bersifat sementara, tanpa efek jera yang nyata. Dalam jangka panjang, lemahnya pengawasan hukum menciptakan persepsi negatif terhadap kemampuan negara dalam melindungi warganya di ruang digital (Andini et al., 2020).

Di sisi lain, pengawasan yang lemah juga terkait dengan keterbatasan anggaran dan infrastruktur. Pemerintah belum memiliki sistem nasional terpadu yang mampu mengintegrasikan data transaksi digital dengan sistem hukum dan perbankan. Tanpa sistem pengawasan otomatis, setiap upaya pemblokiran hanya

bersifat reaktif. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa kebijakan hukum siber di Indonesia masih berada dalam tahap *responsive policy*, di mana tindakan baru diambil setelah pelanggaran terjadi, bukan untuk mencegahnya. Padahal, di era digital, upaya pencegahan jauh lebih efektif dibandingkan penindakan setelah kejahatan terjadi. Selain kelemahan dalam penegakan hukum, masalah transparansi juga menjadi sorotan. Belum adanya laporan publik yang komprehensif mengenai hasil penindakan dan jumlah situs yang diblokir membuat masyarakat sulit menilai sejauh mana kebijakan pemerintah berhasil. Transparansi data diperlukan agar masyarakat dapat ikut berperan dalam pengawasan publik dan membangun kepercayaan terhadap sistem hukum digital. Dengan keterbukaan informasi, pemerintah dapat membangun partisipasi publik yang lebih luas dalam mendukung pemberantasan judi daring di Indonesia (Widianingrum, 2024).

Dari berbagai aspek tersebut, jelas bahwa lemahnya pengawasan dan penegakan hukum bukan hanya masalah teknis, tetapi juga kelemahan struktural dalam tata kelola pemerintahan digital. Penegakan hukum siber di Indonesia memerlukan reformasi menyeluruh, mencakup pembaruan regulasi, peningkatan kapasitas sumber daya manusia, serta modernisasi infrastruktur pengawasan. Pengawasan siber harus diarahkan bukan hanya untuk menindak pelaku, tetapi juga untuk mencegah munculnya kembali jaringan kejahatan digital yang terus berevolusi.

3. Faktor Modus Penyamaran dan Kemunculan Situs Baru

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kejahatan siber dilakukan, termasuk dalam aktivitas perjudian daring. Salah satu faktor utama yang membuat situs judi online sulit diberantas adalah kemampuan pelaku untuk beradaptasi melalui berbagai bentuk penyamaran dan regenerasi situs baru. Pelaku memanfaatkan kelemahan sistem pengawasan siber serta lambannya penegakan hukum untuk mempertahankan eksistensi jaringan mereka. Dalam praktiknya, kejahatan ini tidak berdiri secara tunggal, melainkan bekerja dalam sistem terorganisasi yang terdiri atas penyedia server, pengelola domain, penyebar tautan, dan pengendali keuangan. Struktur tersebut menjadikan perjudian daring sebagai bentuk kejahatan siber yang sangat dinamis dan sulit ditangani dengan pendekatan hukum konvensional (Dr. Budiyanto, S.H., 2025). Pelaku judi online menerapkan metode **penyamaran digital (digital disguise)** agar situs mereka tampak seperti platform legal. Salah satu bentuk penyamaran paling umum adalah menyamarkan situs taruhan menjadi portal hiburan, blog permainan daring, atau laman berita olahraga. Secara visual, situs ini tampak wajar dan tidak mengandung indikasi ilegal, namun di dalam struktur kodenya terdapat tautan tersembunyi (*hidden link*) yang mengarahkan pengguna ke laman taruhan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurseno dkk. (2024), ditemukan bahwa sebagian besar situs judi tersembunyi menggunakan pola pemrograman yang sama, yaitu menanamkan skrip otomatis yang aktif ketika pengguna mengklik konten tertentu di halaman utama. Pola ini membuat sistem pendeteksian berbasis kata kunci yang digunakan pemerintah tidak lagi efektif karena permukaan situs tidak menampilkan istilah eksplisit seperti "taruhan" atau "casino". Selain penyamaran

konten, pelaku juga menggunakan **metode penggandaan situs (site cloning)**, yaitu pembuatan situs tiruan yang meniru desain dan struktur situs resmi. Dengan menyalin tampilan situs populer, seperti portal gim daring atau toko digital, pelaku dapat menipu pengguna awam untuk mempercayai bahwa situs tersebut sah. Begitu pengguna masuk, mereka diarahkan ke sistem taruhan digital yang tersembunyi. Dalam banyak kasus, situs tiruan juga memuat perangkat lunak berbahaya yang berfungsi mencuri data pribadi pengguna, termasuk akun e-wallet dan informasi perbankan (Nurseno et al., 2024).

Metode lain yang digunakan oleh pelaku perjudian daring adalah **perpindahan domain cepat** atau *domain hopping*, yaitu strategi mengganti alamat situs secara berkala untuk menghindari pemblokiran. Menurut **Rahmawati dkk (2024)** menjelaskan bahwa operator judi daring umumnya memiliki **puluhan hingga ratusan domain cadangan** yang telah disiapkan sebelumnya. Ketika satu domain terblokir, sistem otomatis segera **mengalihkan pengguna ke situs baru** yang identik dengan tampilan dan fungsi sebelumnya. Fenomena ini menunjukkan bagaimana pelaku kejahatan siber terus beradaptasi dengan upaya pemerintah yang masih terbatas pada sistem **pemblokiran reaktif**, bukan pencegahan berbasis algoritma deteksi otomatis. Selain itu, artikel tersebut menegaskan bahwa banyak **server situs judi online berlokasi di luar negeri**, sehingga **menimbulkan kesulitan yurisdiksi dan koordinasi lintas negara** dalam penegakan hukum. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa praktik *domain hopping* dan penggunaan **server lintas negara** merupakan bagian dari **kejahatan siber transnasional**, di mana pelaku memanfaatkan celah koordinasi antarinstansi dan antarnegara untuk terus beroperasi tanpa gangguan berarti (Julian et al., 2025).

Penyamaran digital juga berlangsung pada ranah keuangan. Pelaku tidak lagi mengandalkan rekening bank konvensional, tetapi beralih pada sistem keuangan digital seperti dompet elektronik, *voucher top-up*, dan aset kripto. Transaksi dilakukan secara berulang dalam nominal kecil agar tidak terdeteksi oleh sistem pelaporan keuangan nasional. Aktivitas semacam ini menyebabkan penegakan hukum sulit membuktikan adanya aliran dana ilegal karena sebagian besar transaksi dilakukan di luar sistem perbankan formal. Praktik semacam ini merupakan bentuk baru dari *cyber laundering*, yaitu pencucian uang berbasis digital yang dilakukan untuk menyamarkan hasil tindak pidana, termasuk dari aktivitas perjudian daring (Puanandini, 2021). Selain menyamarkan aktivitas digital dan finansial, pelaku juga membangun **jaringan promosi tersembunyi** melalui sistem afiliasi atau *affiliate marketing*. Mereka bekerja sama dengan individu atau kelompok yang menyebarkan tautan situs judi lewat media sosial, forum komunitas, hingga pesan instan pribadi. Sistem ini menggunakan kode unik untuk melacak pengguna baru, sehingga setiap afiliasi mendapat komisi berdasarkan jumlah pemain yang berhasil direkrut. Mekanisme ini menjadikan distribusi tautan bersifat desentralisasi dan sulit dikontrol. Penelitian Parandita (2023) menemukan bahwa sistem afiliasi judi daring di Indonesia bekerja seperti piramida digital, di mana setiap anggota jaringan memiliki peran ganda sebagai pemain dan perekrut.

Pola ini memperluas penyebaran situs ilegal sekaligus mengaburkan pelaku utama di balik operasi besar (Afrinda Parandita & Artikel, 2023).

Dalam aspek teknis, pelaku judi online juga memanfaatkan **Virtual Private Network (VPN)** dan *proxy server* untuk menyamarkan lokasi pengguna dan operator. VPN berfungsi mengenkripsi data pengguna dan mengalihkan lalu lintas internet melalui server luar negeri, sehingga aktivitas mereka tidak dapat dilacak secara langsung oleh sistem nasional. BSSN (2024) mencatat bahwa lebih dari 60% aktivitas ilegal daring di Indonesia melibatkan penggunaan VPN sebagai sarana penyamaran alamat IP. Penggunaan VPN ini juga memungkinkan pelaku mengakses kembali situs yang telah diblokir, karena sistem pemblokiran berbasis DNS tidak mampu menembus jaringan terenkripsi. Oleh sebab itu, penyamaran berbasis jaringan menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah dalam upaya penegakan hukum siber (Badan Siber dan Sandi Negara, 2024). Dari sisi hukum, fenomena penyamaran situs judi online menunjukkan masih adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dengan kemampuan regulasi nasional. Seperti dijelaskan oleh Rahma Agri Firdaus (2023), sistem hukum di Indonesia masih cenderung berorientasi pada tindak pidana konvensional, sehingga belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan kejahatan siber yang bersifat lintas batas dan anonim. Dalam penegakannya, kejahatan digital sering kali terhambat karena keterbatasan alat bukti elektronik yang bisa dijadikan dasar hukum, lemahnya kerja sama internasional antarpemegak hukum, serta kurangnya kemampuan aparat dalam bidang forensik digital. Kondisi ini membuat pelaku kejahatan siber, termasuk perjudian daring, lebih mudah memanfaatkan celah hukum dan perbedaan yurisdiksi antarnegara untuk menghindari proses hukum (Firdaus, 2024).

Secara keseluruhan, pola penyamaran dan kemunculan situs baru merupakan refleksi dari kemampuan adaptif pelaku kejahatan siber dalam memanfaatkan kelemahan sistem hukum dan teknologi pengawasan nasional. Mereka tidak hanya menyembunyikan aktivitas di balik infrastruktur digital, tetapi juga membangun ekosistem kejahatan yang kompleks dan berlapis. Hal ini memperlihatkan bahwa kebijakan penanganan judi online di Indonesia tidak cukup dilakukan melalui pemblokiran situs semata, melainkan harus dibarengi dengan peningkatan kemampuan forensik digital, pengawasan transaksi keuangan daring, serta kolaborasi internasional dalam pertukaran data dan pelacakan lintas negara. Selain itu, diperlukan juga pendekatan preventif berupa peningkatan literasi digital masyarakat agar publik lebih kritis terhadap situs dan aplikasi yang mencurigakan. Dengan demikian, pemberantasan judi online tidak hanya bergantung pada aparat, tetapi juga pada kesadaran kolektif masyarakat digital untuk menolak dan melaporkan aktivitas ilegal di ruang siber.

4. Faktor Keterlambatan Blokir dan Respons Pemerintah

Masalah keterlambatan blokir terhadap situs judi online merupakan salah satu hambatan terbesar dalam upaya penegakan hukum siber di Indonesia. Meskipun pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah melakukan ribuan pemblokiran, efektivitas langkah tersebut masih belum signifikan karena sifatnya yang reaktif. Pemblokiran umumnya baru

dilakukan setelah laporan diterima, bukan berdasarkan sistem deteksi dini. Hal ini menyebabkan rentang waktu antara munculnya situs baru dan penindakannya menjadi celah yang dimanfaatkan oleh pelaku. Dalam periode waktu singkat, situs-situs baru sudah dapat menarik ribuan pengguna sebelum teridentifikasi oleh sistem pengawasan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kebijakan blokir masih berjalan di belakang kecepatan teknologi yang dimanfaatkan oleh pelaku kejahatan siber (Dr. Budiyanto, S.H., 2025).

Faktor teknis menjadi penyebab utama keterlambatan tersebut. Sistem pemblokiran di Indonesia sebagian besar masih berbasis daftar hitam (*blacklist system*) yang memerlukan input manual dari hasil pengawasan. Pola ini tidak mampu mengimbangi sifat adaptif situs judi online yang mampu berganti domain dalam hitungan jam. Penelitian oleh Muchlis Nurseno dkk. (2024) menunjukkan bahwa pola regenerasi domain situs ilegal memiliki siklus hidup rata-rata kurang dari 12 jam, artinya satu domain bisa berganti alamat beberapa kali dalam sehari tanpa terdeteksi oleh sistem tradisional. Tanpa integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) atau *machine learning*, sistem pemantauan manual akan selalu tertinggal satu langkah di belakang para pelaku (Nurseno et al., 2024). Selain faktor teknis, keterlambatan juga disebabkan oleh kendala koordinasi antar lembaga. Dalam praktiknya, Kominfo, Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Kepolisian, dan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) memiliki peran yang berbeda-beda, tetapi belum memiliki sistem terpadu yang memungkinkan penanganan cepat secara lintas sektor. Misalnya, Kominfo memiliki kewenangan administratif untuk memblokir, tetapi tidak berwenang melakukan penyidikan keuangan atau penangkapan pelaku. Sebaliknya, kepolisian memerlukan waktu untuk memperoleh bukti digital yang sah sebelum dapat menindak. Ketidadaan *single command system* menyebabkan penanganan menjadi lambat, padahal situs judi online dapat berganti domain berkali-kali selama proses birokrasi berlangsung. Dalam perspektif hukum pidana, situasi ini menunjukkan lemahnya sinergi antarinstansi dalam mengatasi kejahatan lintas yurisdiksi (Julian et al., 2025).

Dari sisi kebijakan, keterlambatan dalam penanganan situs judi online juga dipengaruhi oleh desain hukum yang terlalu berhati-hati terhadap isu kebebasan berekspresi dan perlindungan data pribadi. Galang Taufani (2023) menjelaskan bahwa kebijakan pemblokiran konten digital di Indonesia, khususnya setelah lahirnya Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020, dilakukan dengan prinsip kehati-hatian agar tidak melanggar hak digital masyarakat. Setiap permintaan pemblokiran harus melalui proses verifikasi administratif dan penilaian kelayakan, sehingga memakan waktu cukup lama sebelum tindakan teknis dapat dilakukan. Prinsip ini penting untuk menjaga hak asasi warga digital, tetapi pada saat yang sama justru menghambat kecepatan respons terhadap situs berbahaya seperti judi daring. Dalam konteks kejahatan siber yang terus berkembang dengan cepat, keseimbangan antara perlindungan hak dan efektivitas kebijakan menjadi tantangan utama. Ketika sistem hukum terlalu administratif dan berbelit, pelaku kejahatan digital dapat memanfaatkan jeda waktu tersebut untuk memindahkan data atau mengaktifkan kembali situs baru dengan domain berbeda (Taufani, 2023).

Secara struktural, kendala lain muncul dari keterbatasan sumber daya manusia dan infrastruktur digital di lembaga penegak hukum. Masih sedikit aparat yang memiliki kemampuan forensik digital tingkat lanjut untuk menelusuri jaringan situs ilegal. Sementara itu, sistem pelaporan publik yang tersedia belum optimal digunakan oleh masyarakat karena rendahnya literasi digital. Akibatnya, banyak situs ilegal beroperasi cukup lama sebelum dilaporkan secara resmi. Dalam laporan BSSN (2024), disebutkan bahwa sebagian besar serangan dan aktivitas siber ilegal di Indonesia masih belum terpantau secara real-time karena minimnya pusat data terpadu antar lembaga (Badan Siber dan Sandi Negara, 2024). Keterlambatan blokir dan penegakan hukum juga menciptakan efek domino terhadap persepsi publik. Ketika masyarakat melihat bahwa situs judi online dapat muncul kembali dalam waktu singkat, mereka mulai meragukan efektivitas kebijakan pemerintah. Hal ini menurunkan kepercayaan terhadap penegakan hukum di ranah digital dan berpotensi menormalisasi perilaku ilegal di masyarakat.

5. Faktor Rendahnya Kesadaran Hukum dan Literasi Digital Masyarakat

Rendahnya kesadaran hukum serta minimnya literasi digital pada masyarakat menjadi faktor yang memperkuat pertumbuhan aktivitas perjudian daring di Indonesia. Bagi banyak pengguna, perjudian yang dijalankan melalui gawai pribadi dipersepsikan sebagai praktik privat, sehingga tidak dibayangkan sebagai perbuatan yang masuk kategori tindak pidana sebagaimana diatur dalam ketentuan KUHP maupun UU ITE. Kekosongan pemahaman ini dimanfaatkan oleh penyelenggara judi daring melalui iklan, bonus, dan mekanisme promosi yang agresif. Rendahnya literasi digital turut menyebabkan masyarakat gagal mengenali karakter ilegal situs yang mereka akses dan tidak membaca risiko-risiko yang melekat pada penggunaan platform tersebut. Menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi penyuluhan, mayoritas peserta tidak memiliki informasi dasar tentang aspek hukum maupun risiko digital dari praktik judi daring, dan baru setelah kegiatan literasi diberikan terjadi peningkatan kesadaran atas status pidana sekaligus bahaya yang menyertainya (Intansari et al., 2024). Selain itu, rendahnya kesadaran hukum juga tampak dalam minimnya pelaporan masyarakat terhadap aktivitas ilegal daring. Banyak korban perjudian daring yang enggan melapor karena malu atau takut terjerat hukum. Kondisi ini menunjukkan adanya krisis kepercayaan terhadap sistem hukum yang dianggap lambat dan tidak memberikan perlindungan bagi pelapor. Masyarakat Indonesia cenderung bersifat pasif terhadap pelanggaran hukum di ruang digital karena menganggap aktivitas daring bersifat pribadi dan tidak berdampak langsung terhadap lingkungan sosial mereka (Afrinda Parandita & Artikel, 2023).

Dari sisi sosial, rendahnya literasi digital bukan hanya membuka celah bagi pelaku kejahatan, tetapi sekaligus memperlebar basis pengguna bagi perjudian daring. Pola yang berulang terlihat: masyarakat terseret oleh imajinasi keuntungan cepat, sementara mereka tidak sadar bahwa sistem permainan dirancang untuk menempatkan pengguna pada posisi kalah. Ketidak cakapan membaca risiko baik finansial maupun hukum berakar pada absennya pendidikan hukum yang memadai dalam kurikulum dasar serta minimnya kampanye publik yang membahas bahaya judi daring secara terang-terangan. Dalam kerangka penegakan

hukum modern, perbaikan tata edukasi publik adalah bagian dari strategi preventif, bukan sekadar pelengkap penindakan. Literatur mutakhir menekankan perlunya kerja bersama antara lembaga pendidikan, penegak hukum, dan penyedia platform digital untuk membangun disiplin hukum di ruang siber agar masyarakat tidak lagi menjadi pasar empuk bagi industri judi daring (Hardi et al., 2025). Upaya peningkatan kesadaran hukum perlu diiringi dengan penguatan literasi digital yang bersifat praktis dan beretika. Literasi ini bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat dan aplikasi, tetapi juga pemahaman atas tanggung jawab moral dalam berinteraksi di ruang digital. Pengguna internet perlu dibekali kecakapan untuk mengenali situs atau tautan mencurigakan, membaca kebijakan privasi, dan memahami prosedur pelaporan apabila menjumpai aktivitas yang berpotensi melanggar hukum. Dengan pendekatan seperti ini, masyarakat berperan aktif dalam menjaga ruang digital tetap aman dan sehat, bukan sekadar sebagai konsumen teknologi. Sila dan Taufik (2023) menegaskan bahwa perlindungan terhadap kejahatan siber tidak dapat sepenuhnya bergantung pada aparat; partisipasi masyarakat melalui kewaspadaan dan pelaporan menjadi elemen penting dalam membangun ekosistem keamanan digital nasional (Eka Sila & Mochamad Taufik, 2023).

Kesadaran hukum dan literasi digital masyarakat harus dibangun secara sistematis melalui pendidikan dan kebijakan publik. Pemerintah perlu memasukkan materi literasi digital dan hukum siber ke dalam kurikulum pendidikan menengah serta menyelenggarakan program sosialisasi hukum yang berkelanjutan di tingkat daerah. Selain itu, kolaborasi dengan platform digital seperti media sosial juga penting untuk memperluas jangkauan kampanye anti-judi daring. Dengan kombinasi antara edukasi hukum, pengawasan teknologi, dan partisipasi masyarakat, diharapkan praktik perjudian daring dapat ditekan secara signifikan dan kesadaran hukum masyarakat meningkat dalam menghadapi tantangan era digital.

SIMPULAN

Maraknya kembali situs judi online meskipun telah diblokir pemerintah menunjukkan bahwa kebijakan pemblokiran bersifat teknis semata dan tidak memiliki daya paksa hukum yang cukup untuk menghentikan munculnya ulang situs melalui domain baru, server luar negeri, maupun aplikasi lain yang lebih sulit diawasi. Instrumen hukum dalam KUHP dan UU ITE hanya menjerat perbuatan perjudian sebagai tindak pidana, tetapi belum memberikan mekanisme penindakan yang menyorot penyedia layanan, penyokong infrastruktur digital, atau jalur pembayaran yang digunakan dalam operasional judi daring. Kondisi ini semakin diperburuk oleh rendahnya kesadaran hukum dan literasi digital masyarakat yang membuat promosi dan praktik judi online tetap diminati dan mudah diakses. Melihat kondisi tersebut, penanganan judi online tidak dapat hanya bergantung pada pemblokiran, tetapi memerlukan reformulasi kebijakan yang memberi daya paksa terhadap aktor teknologi yang memfasilitasi keberlangsungan situs, serta penguatan edukasi hukum dan literasi digital sebagai upaya preventif berbasis masyarakat. Sinergi antara aparat penegak hukum,

lembaga pendidikan, penyedia layanan digital, dan publik perlu dibangun agar pengawasan hukum di ruang siber tidak hanya represif, tetapi juga menekan akar permintaan dan mempersempit ruang gerak pelaku secara struktural. Arah penelitian lanjut dapat diarahkan pada perancangan model pengawasan siber yang proaktif dan lintas kelembagaan agar respons negara tidak terus bersifat reaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrinda Parandita, R., & Artikel, S. (2023). Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru Di Masyarakat. *Jurnal Hukum Dan Kebijakan*, 1(1), 22–28.
<https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo>
- Ahmad, F. fanani, & Rafly, putra tritasyah. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 117, 171–185.
<https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>
- Andini, M. D., Amirullah, M., & Muchtar, H. N. (2020). Penggunaan Aplikasi Virtual Private Network (VPN) Point To Point Tunneling Protocol (PPTP) Dalam Mengakses Situs Terblokir. *Supremasi Hukum: Jurnal Penelitian Hukum*, 29(2), 148–166. <https://doi.org/10.33369/jsh.29.2.148-166>
- Annisa, L., Najwa, S., Cindy, C., Jusini, delas H., Dinda, F., & Mic, F. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia Fakultas Psikologi; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331.
- Ardianto, F. D., & Fakultas. (2016). Febri Didin Ardianto Fakultas. *Educacao e Sociedade*, 1(1), 1689–1699.
http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/03/emi
- 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>
- Badan Siber dan Sandi Negara. (2024). Lanskap Keamanan Siber Indonesia. *Id-SIRTII/CC*, 70, 1–107. bit.ly/44bzpHM
- Dedi Aringga, R., & El Walad Meuraksa, M. A. (2024). Mewujudkan Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia. *Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum*, 7(1), 60–70. <https://doi.org/10.32493/rjih.v7i1.43500>
- Dr. Budiyanto, S.H., M. H. (2025). PENGANTAR CYBERCRIME dalam Sistem Hukum Pidana di Indonesia.
- Eka Sila, G., & Mochamad Taufik, C. (2023). Literasi Digital Untuk Melindungi Masyarakat Dari Kejahatan Siber. *Komversal*, 5(1), 112–123. <https://doi.org/10.38204/komversal.v5i1.1225>
- Fadiajasminee02, Mufidah, E. L., Ramadlonniah, A. D., Solikhah, I. R., Pratiwi, S. E., & Novitasari, D. (2025). Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi

-
- Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 91–96. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v4i2.25821>
- Firdaus, R. A. (2024). *Perlindungan Hukum dan Pencegahan Kejahatan Siber di Era Digital dalam Sistem Hukum di Indonesia* Rahma Agri Firdaus Pendahuluan Hukum pidana siber adalah cabang dari hukum pidana yang khusus mengatur tentang tindak pidana yang dilakukan dengan menggunakan. 4(1).
- Firmansyah Firmansyah. (2024). Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 310–318. <https://doi.org/10.55606/jhps.v3i4.4473>
- Hardi, L. A. K., Lestari, K. W., Asfar, M., Fitrianto, H., Widjayanto, F. R., Latifah, N., Aqila, R. S., & Sholikin, A. N. (2025). Literasi Digital Dalam Memitigasi Risiko Judi Dan Pinjaman Online Bagi Komunitas Perempuan Di Desa Blungun Kabupaten Blora Provinsi Jawa Tengah. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 550–562. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i2.58494>
- Hasianto Hendarto, D., & Sri Handayani, R. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), p-ISSN.
- Intansari, I., Uyun, L. F., Setiani, N., Suviyah, R., & Ghozali, A. S. (2024). Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi Online. *Jurnal SOLMA*, 13(3), 2086–2094. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.16631>
- Julian, A. R., Syah, P., & Suwarno. (2025). Upaya dan tantangan diskomdigi dalam pemblokiran situs judi online di provinsi lampung. *SOCIOLOGIE: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi*, 4(1), 111–123. <https://jurnalsociologie.fisip.unila.ac.id>
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), P. 303 ayat (1). (1946). P. R. I. (2021). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 ayat (1). (1946). Pemerintah Republik Indonesia*. 167–186.
- Maharani, S., Hartono, M. S., & Setianto, M. J. (2023). ANALISIS YURIDIS PENANGANAN PERKARA TINDAK PIDANA JUDI ONLINE PADA PUTUSAN NOMOR 95 / PID . B / 2021 / PN SBY Program Studi Ilmu Hukum Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Komunikasi Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal Komunikasi Yustisia*, 6(95), 172–183.
- Mawei, O. P. Y. et all. (2025). Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Lex Administratum*, 13(1), 12.
- Muh. Alvahrefi Bakhtiar, Josef S.B tuda, A. M. H. S. (2024). *Jurnal Inovasi Global*. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551.
- Nasisza Fitria, Juhara, Amalia, M., & Mulyana, A. (2025). *Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia : Analisis Yuridis dan Sosiologis*. 153–164.
- Nurseno, M., Aditiawarman, U., Al Qodri Maarif, H., & Mantoro, T. (2024).

-
- Detecting Hidden Illegal Online Gambling on .go.id Domains Using Web Scraping Algorithms. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 23(2), 365–378. <https://doi.org/10.30812/matrik.v23i2.3824>
- Puanandini, D. A. (2021). Pidana Pencucian Uang Hasil Kejahatan Siber (Cyber Crime) Melalui Mata Uang Digital (Crypto Currency). *Jurnal Pemuliaan Hukum*, 4(2), 57–70.
- Rahmatullah, M., Lestari, B. F. K., & Megayati, D. (2024). Tinjauan Yuridis Perjudian Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Unizar Recht Journal (URJ)*, 3(3), 414–424.
- Rinduni, R., Ramadani, A. T., & Arrizal, B. H. (2024). Dampak penyalahgunaan aplikasi dana dalam transaksi judi onlinedi kalangan remaja. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(4), 167. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14059903>
- sriyani. (2025). Judi Online, Dampak Sosial, Dampak Ekonomi, Dampak Psikologis. *Jurnal Sociopolitico*, vol 7 no 1, 30.
- Taufani, G. (2023). *Dampak Pemblokiran Dalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informasi Nomor 5 Tahun 2020 Terhadap Hak Atas Internet Di Indonesia*. 5.
- Widianingrum, A. R. (2024). Analisis Implementasi Kebijakan Hukum Terhadap Penanganan Kejahatan Siber Di Era Digital.