

**Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi *Online*
Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Hukum
Program Kekhususan Hukum Pidana



Diajukan Oleh:

Muhammad Rofiq Salim

NIM: 30302200337

**PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
SEMARANG
2025**

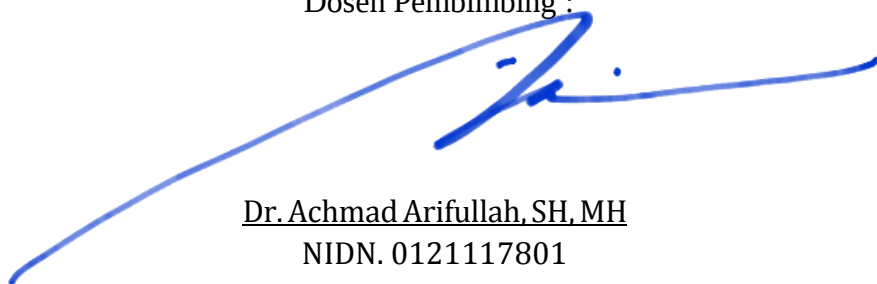
**Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi *Online*
Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang**



Pada tanggal, **22-1-2025**

Telah disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing :



Dr. Achmad Arifullah, SH, MH

NIDN. 0121117801

HALAMAN PENGESAHAN
Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi Online
Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Rofiq Salim
NIM 30302200337

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal, 20 Agustus 2025
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim Penguji
Ketua,

Prof. Dr. H. Jawade Halidz, S.H., M.H
NIDN. 0620046701

Anggota,

Dr. Denny Suwondo, S.H., M.H
NIDN. 0617106301

Anggota,

Dr. Achmad Arifulloh, S.H., M.H
NIDN. 0121117801



Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum UNISSULA

Prof. Dr. H. Jawade Halidz, S.H., M.H
NIDN. 0620046701



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rofiq Salim

NIM : 30302200337

Fakultas : Hukum

Dengan ini saya menyatakan bahwa, karya tulis yang berjudul :

Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi Online Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang Adalah benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan tindak plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Semarang, 22 Agustus 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Rofiq Salim
NIM : 30302200337



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rofiq Salim

NIM 30302200337

Fakultas : Hukum

Dengan ini saya menyerahkan Karya Ilmiah berupa skripsi yang berjudul : **Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi Online Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang**, Menyetujui menjadi Hak Milik Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang serta memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam Karya Ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 22 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Rofiq Salim
NIM : 30302200337

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- “Hukum tidak hanya berbicara tentang larangan, tetapi juga tentang perlindungan”.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayah Syafiq dan Mama Woro, yang tiada henti-hentinya selalu memberikan motivasi, semangat, doa dan nasihat kepada penulis.
2. Adek Yasmin yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan nasihat kepada penulis.
3. Rekan-rekan Fakultas Hukum Unissula Angkatan 2022.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat serta salam terhatur kepada Nabi Muhammad SAW, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi Online Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang**, Dengan maksud untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Hukum Strata Satu (S-1) di Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Selama penulisan skripsi ini penulis sadar bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud sebagaimana adanya sekarang. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Prof. Dr. H.Gunarto., SH., SE.Akt., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Prof. Dr. H. Jawade Hafidz., SH., M.H selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Hj. Widayati, S.H., M.H selaku Dekan I Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Denny Suwondo, S.H., M.Hum selaku Dekan II Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Dr. Muhammad Ngazis., S.H., M.H selaku Kepala Prodi S-1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

6. Dr. Ida Musofiana., SH., MH selaku Sekretaris Prodi II S-1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang, sekaligus Dosen Wali Penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dini Amalia Fitri., S.H., M.H selaku Sekretaris Prodi II S-1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
8. Dr. Achmad Arifullah., S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, kritik, dan saran yang dengan sabar, ikhlas, semangat dan sepuh hati sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Karyawan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
10. Sahabat – sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
11. Teman – Teman Mahasiswa Fakultas Hukum Islam Sultan Agung Semarang Angkatan 2022, yang saling memberikan informasi serta saling memberi semangat.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wr.wb

Semarang, Januari 2025

Penulis

Muhammad Rofiq Salim

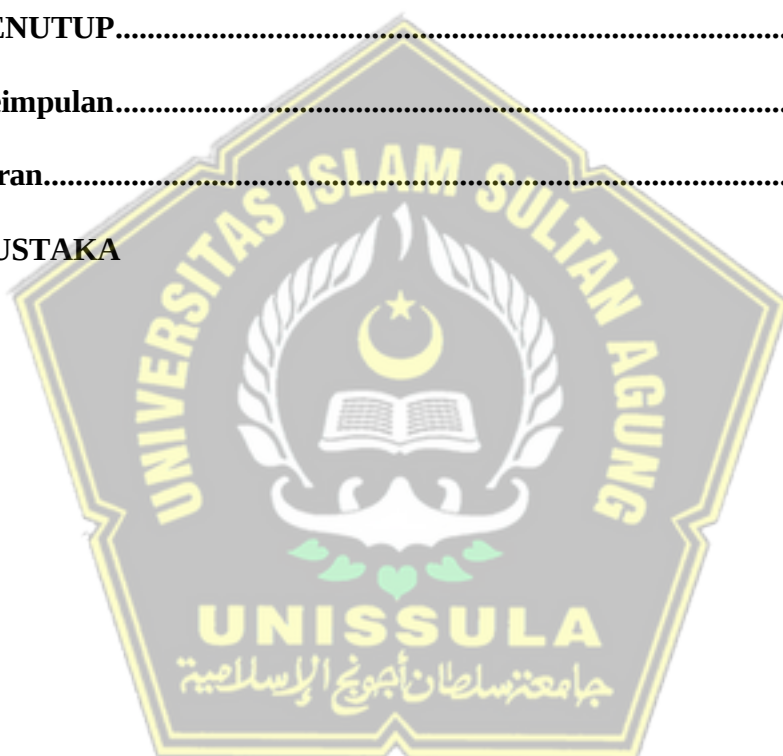


DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian	7
1. Secara Teoritis	7
2. Secara Praktis	8
E. Terminologi.....	8
F. Metode Penelitian.....	55
a. Metode Pendekatan.	55
b. Spesifikasi Penelitian	56
c. Jenis dan Sumber Data	56
d. Metode Pengumpulan Data	57
e. Metode Analisis Data	57

G. Sistematika Penulisan.....	58
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	59
A. Kebijakan Perlindungan Hukum.....	59
1. Pengertian Perlindungan Hukum.....	59
2. Teori-teori Perlindungan Hukum.....	62
3. Kebijakan Perlindungan Hukum di Indonesia.	64
4. Perlindungan Hukum bagi Kelompok Rentan.....	65
5. Kebijakan Perlindungan Hukum dalam Era Digital.....	66
B. Korban Kejahatan	67
1. Pengertian Korban Kejahatan.....	67
2. Teori-teori tentang Korban Kejahatan.....	72
3. Hak dan Perlindungan Hukum bagi Korban kejahatan	73
4. Tipe-tipe Korban Kejahatan dan Bentuk Kekerasan.....	75
5. Dampak Kejahatan Terhadap Korban	77
C. Judi <i>Online</i>	78
1. Pengertian dan Karakteristik Judi <i>Online</i>	78
2. Faktor-faktor Penyebab Judi <i>Online</i>	82
3. Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Individu dan Masyarakat	88
4. Perlindungan Hukum terhadap Judi <i>Online</i> di Indonesia	92
5. Korban Judi <i>Online</i>	96
D. Hukum Positif di Masa yang Akan Datang	100
1. Pengertian dan Konsep Hukum Positif.....	100
2. Teori-teori yang mendasari Hukum Positif.....	104
3. Dinamika Perkembangan Hukum Positif di Indonesia.....	107
4. Kebutuhan Hukum Positif di Masa Depan.....	109

5. Peran Internasional dalam Pembentukan Hukum Positif Masa Depan	114
BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	118
A. Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi <i>Online</i> Dalam Hukum Positif Saat Ini	118
B. Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi <i>Online</i> Dalam Hukum Positif yang Akan Datang	166
BAB IV : PENUTUP.....	171
A. Keimpulan.....	171
B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	



ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk munculnya fenomena judi *online* yang semakin marak di Indonesia. Judi *online* tidak hanya menyebabkan kerugian ekonomi, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis pelakunya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif Indonesia saat ini dan memberikan rekomendasi untuk kebijakan hukum di masa mendatang. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan analitis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap korban judi *online* saat ini belum memadai, mengingat masih lemahnya regulasi dan pengawasan terhadap aktivitas perjudian daring. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan kebijakan hukum yang lebih komprehensif, termasuk penyediaan rehabilitasi bagi korban dan penegakan hukum yang tegas terhadap pelaku penyedia platform judi *online*. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembuat kebijakan dalam merancang regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci : *Perlindungan Hukum, Judi Online, Korban, Hukum Positif, Kebijakan*

ABSTRACT

The advancement of digital technology has significantly impacted various aspects of life, including the increasing prevalence of online gambling in Indonesia. Online gambling not only causes economic losses but also affects the psychological condition of its perpetrators. This study aims to analyze the legal protection policies for online gambling victims within the current positive law in Indonesia and provide recommendations for future legal policies. This research adopts a normative juridical method with a descriptive analytical approach. The results indicate that the current legal protection for online gambling victims is inadequate, given the weak regulations and supervision over online gambling activities. Therefore, comprehensive legal policy reforms are needed, including rehabilitation provisions for victims and strict law enforcement against online gambling platform providers. This study is expected to contribute to policymakers in designing regulations that are more adaptive to technological developments.

Keywords : Legal Protection, Online Gambling, Victims, Positive Law, Policy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara hukum memiliki komitmen untuk menegakkan keadilan dan kesejahteraan bagi seluruh rakyatnya.¹ Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan.² Berdasarkan

¹ Komitmen Indonesia sebagai negara hukum yang menegakkan keadilan dan kesejahteraan bagi seluruh rakyatnya diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, antara lain:

1. UUD 1945 Pasal 1 Ayat 3: Pasal ini secara eksplisit menyatakan bahwa "*Negara Indonesia adalah negara hukum.*" Ini adalah dasar konstitusional yang menegaskan bahwa Indonesia menganut prinsip-prinsip hukum dalam penyelenggaraan negara, termasuk keadilan dan kesejahteraan.
2. UUD 1945 Pasal 27 Ayat 1: "*Segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya.*" Pasal ini mengatur prinsip persamaan di hadapan hukum sebagai bagian dari keadilan yang ditegakkan negara.
3. UUD 1945 Pasal 28H Ayat 1: "*Setiap orang berhak hidup sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal, dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat serta berhak memperoleh pelayanan kesehatan.*" Ini menunjukkan komitmen negara untuk menjamin kesejahteraan rakyat sebagai bagian dari hak asasi manusia.
4. UU Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia: UU ini mengatur hak-hak dasar manusia, termasuk keadilan, hak untuk hidup sejahtera, dan perlindungan hukum bagi setiap warga negara. Pasal 9 menyebutkan "*Setiap orang berhak untuk hidup, mempertahankan hidup, dan meningkatkan taraf kehidupannya.*"
5. UU Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan: UU ini menegaskan prinsip-prinsip negara hukum yang berlandaskan pada konstitusi, mencakup pentingnya keadilan dan kesejahteraan dalam pembentukan hukum yang adil.
6. UU Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik: UU ini mendukung kesejahteraan rakyat dengan memastikan setiap orang berhak atas pelayanan publik yang baik dan adil dari pemerintah.

² Sejarah perkembangan teknologi mencakup perjalanan panjang inovasi manusia yang telah mengubah berbagai aspek kehidupan. Berikut adalah beberapa tonggak penting dalam sejarah perkembangan teknologi:

1. Revolusi Agrikultur (Sekitar 10.000 SM)

Perkembangan teknologi dimulai dari kemampuan manusia untuk bertani dan berternak. Revolusi agrikultur memungkinkan manusia menetap, memproduksi makanan secara sistematis, dan memulai kehidupan bermasyarakat yang lebih kompleks. Teknologi seperti alat batu untuk bertani, irigasi, dan domestikasi hewan menjadi kunci dalam era ini.

2. Penemuan Roda (Sekitar 3.500 SM)

Roda merupakan salah satu inovasi teknologi paling penting dalam sejarah. Pertama kali ditemukan di Mesopotamia, roda menjadi dasar dari banyak penemuan lain, seperti kereta, mesin penggerak, dan transportasi yang lebih efisien. Ini mempercepat perdagangan dan interaksi antarbudaya.

3. Revolusi Industri (Akhir Abad ke-18 hingga Awal Abad ke-19)

laporan *We Are Social* tahun 2023, pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta orang, atau sekitar 77% dari populasi. Dengan adanya revolusi

Revolusi Industri menandai era transisi besar dari tenaga kerja manusiadan hewan ke mesin. Inovasi seperti mesin uap (James Watt, 1775), pabrik tekstil, dan lokomotif uap mengubah ekonomi dunia. Produksi massal dimulai, memungkinkan peningkatan kesejahteraan serta urbanisasi yang pesat. Revolusi ini juga melahirkan perkembangan teknologi lainnya seperti telegraf dan kapal uap.

4. Penemuan Listrik (Akhir Abad ke-19)

Penemuan listrik oleh ilmuwan seperti Michael Faraday dan Nikola Tesla membuka jalan bagi berbagai inovasi. Listrik mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia, dari penerangan, transportasi (kereta listrik), komunikasi (telepon oleh Alexander Graham Bell), hingga industri (pabrik yang menggunakan tenaga listrik). Listrik menjadi fondasi bagi perkembangan teknologi lebih lanjut.

5. Perkembangan Komputer (Abad ke-20)

Komputer pertama, seperti ENIAC (1945), adalah mesin besar yang digunakan untuk kalkulasi ilmiah. Namun, dengan perkembangan transistor dan microprocessor, komputer semakin kecil dan lebih kuat. Pada tahun 1970-an dan 1980-an, komputer pribadi seperti Apple II dan IBM PC mulai muncul, yang membuat teknologi komputer tersedia untuk umum.

6. Penemuan Internet (Akhir Abad ke-20)

Internet berawal dari proyek ARPANET pada tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan AS untuk menghubungkan komputer di berbagai universitas dan lembaga riset. Pada tahun 1980-an dan 1990-an, *World Wide Web* (WWW) yang dikembangkan oleh Tim Berners-Lee memungkinkan internet dapat diakses secara luas dan menjadi alat komunikasi serta informasi yang penting. Internet telah merubah cara manusia berinteraksi, bekerja, belajar, dan bahkan berdagang.

7. Revolusi Digital (Awal Abad ke-21)

Masuknya era digital ditandai dengan penggunaan teknologi komputer yang lebih luas dan berkembangnya perangkat mobile seperti *smartphone*. Perangkat ini tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga sebagai alat multifungsi yang menggabungkan kamera, internet, aplikasi, dan hiburan dalam satu alat. Era digital ini juga ditandai dengan kemunculan layanan berbasis cloud computing, media sosial, kecerdasan buatan (AI), dan big data, yang terus mengubah cara manusia hidup dan bekerja.

8. Kecerdasan Buatan (AI) dan Revolusi Industri 4.0 (Tahun 2010-an - Sekarang)

Kecerdasan buatan mulai digunakan secara luas dalam berbagai sektor, dari industri manufaktur hingga kesehatan. AI memungkinkan otomatisasi yang lebih cerdas dan analisis data yang lebih mendalam. Bersamaan dengan itu, konsep Revolusi Industri 4.0 mencakup penggunaan teknologi canggih seperti *Internet of Things* (IoT), robotik, bioteknologi, dan nanoteknologi dalam dunia bisnis dan kehidupan sehari-hari.

9. Blockchain dan Mata Uang Digital (Bitcoin) (Tahun 2009 - Sekarang)

Teknologi blockchain, yang digunakan dalam *cryptocurrency* seperti Bitcoin (diperkenalkan pada tahun 2009 oleh Satoshi Nakamoto), adalah inovasi yang mengubah cara transaksi digital dilakukan. Blockchain adalah teknologi desentralisasi yang memungkinkan transparansi dan keamanan data di berbagai sektor, seperti keuangan, kesehatan, dan supply chain management.

10. Perkembangan Teknologi Masa Depan

Teknologi yang sedang berkembang pesat meliputi komputasi kuantum, bioteknologi, kendaraan otonom, serta pengembangan energi terbarukan seperti energi surya dan angin. Selain itu, penelitian di bidang teknologi antariksa seperti proyek *SpaceX* membuka kemungkinan koloni manusia di planet lain, memperluas horizon manusia di luar Bumi.

teknologi ini, kegiatan yang dulunya dilakukan secara tradisional kini telah beralih ke platform digital, termasuk aktivitas yang berkaitan dengan kejahatan siber, salah satunya adalah judi *online*.³

Di era digital yang dinamis ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah secara mendasar mengubah tatanan sosial, ekonomi, dan hukum. Teknologi kini menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari cara kita berkomunikasi, bekerja, hingga berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan pesat teknologi seperti internet, kecerdasan buatan (AI), otomatisasi, dan komputasi awan telah membawa banyak kemajuan, namun juga menimbulkan tantangan hukum yang kompleks. Teknologi ini menciptakan peluang baru yang belum pernah ada sebelumnya, tetapi juga menimbulkan berbagai isu yang mempengaruhi individu, perusahaan, serta pemerintah. Salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana hukum dapat segera beradaptasi untuk mengatasi perkembangan teknologi ini. Di era digital, hukum tidak dapat lagi sepenuhnya bergantung pada regulasi yang sudah ada sejak lama, mengingat kecepatan perkembangan teknologi yang terus meningkat.⁴ Salah satu bentuk kejahatan yang paling sering ditemukan di era digital ini adalah judi *online*. Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian dilarang keras di Indonesia, dan dalam

³ <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/10/digital-2023-october-global-statshot-report/>. Lihat juga dalam <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>. diakses pada 25 Oktober 2024 Pukuln 10.00 WIB

⁴ Rajagukguk, Ratna marselina. *Hukum dan Teknologi: Menghadapi Tantangan Hukum di Era Digital*, Program Studi Hukum Universitas Medan Area, Indonesia, Hlm. 1

ketentuan Pasal 303 KUHP pelaku tindak pidana perjudian diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah dan dalam Pasal 303 Bis KUHP diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Namun, Kemajuan teknologi dan mudahnya akses internet memfasilitasi serta mendorong masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas perjudian *online*, yang kemudian menimbulkan kekhawatiran terkait peningkatan tren perjudian.⁵

Pada 2022, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat sebanyak 121 juta transaksi judi online dengan nilai mencapai Rp155 triliun, yang menunjukkan betapa masifnya peredaran dana dalam aktivitas ilegal ini.¹ Tahun berikutnya, Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto mengungkapkan bahwa sekitar 3,2 juta warga negara Indonesia terlibat dalam praktik judi online, dengan 80 persen di antaranya melakukan taruhan bernilai kecil di bawah Rp100 ribu, sehingga meskipun nominal per individu rendah, akumulasi transaksi tetap signifikan dan lebih banyak menyasar masyarakat bawah.² Situasi ini semakin mengkhawatirkan pada 2024, ketika Menko Polkam Budi Gunawan menyatakan bahwa jumlah pemain judi online melonjak menjadi 8,8 juta orang, di mana 80 persen berasal dari kalangan ekonomi lemah dan mayoritas adalah anak muda. Hal ini menjadikan judi online bukan hanya persoalan hukum, melainkan juga masalah sosial yang serius, fenomena judi *online* tidak hanya menjadi permasalahan nasional, tetapi juga internasional, menurut laporan Statista tahun 2022, pasar judi *online* global diproyeksikan

akan mencapai USD 145,6 miliar pada tahun 2027.⁶ Di Indonesia sendiri, meskipun aktivitas judi dilarang, survei menunjukkan bahwa setidaknya 15% dari pengguna internet pernah terlibat dalam aktivitas judi *online* pada tahun 2022.⁷ Pemerintah telah berupaya untuk menutup akses ke situs-situs judi *online*⁸, namun hal ini masih belum cukup efektif dalam menghentikan fenomena yang terus berkembang.⁹

Di tengah masyarakat Indonesia, judi *online* semakin meresahkan. Tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi, tetapi juga berdampak pada psikologis para pemainnya.¹⁰ Banyak masyarakat yang terjebak dalam hutang karena ketergantungan pada judi *online*.¹¹ Menurut data dari CNBC Indonesia, sebanyak 3,3 juta situs yang terkait dengan judi *online* telah diblokir sejak 17 Juli 2023 hingga September 2024. Meskipun demikian, jumlah situs yang muncul dan tersebar masih terus meningkat, menunjukkan bahwa pemblokiran ini belum sepenuhnya menghentikan peredaran situs judi *online*¹².

⁵ Dr. Halil Khusairi, M.Ag, *Nasib Generasi Muda Ditengah Fenomena Judi Online*, IAIN Kerinci.

⁶ <https://www.statista.com/outlook/amo/online-gambling/worldwide> diakses pada 25 Oktober 2024 dan didukung dengan PPAATK, *PPAATK: Ada 121 Juta Transaksi Judi Online dengan Nilai Rp155 Triliun di Tahun 2022*, Portal Keterbukaan Informasi Publik PPAATK, 2022, <https://ppid.ppatk.go.id/?p=6542#:~:text=PPAATK:%20Ada%20121%20Juta%20Transaksi,Portal%20Keterbukaan%20Informasi%20Publik%20PPAATK>, diakses 21 Agustus 2025; DetikNews, *Menko Polhukam: 3,2 Juta WNI Bermain Judi Online di 2023*, 14 November 2023, <https://news.detik.com/berita/d-7306928/menko-polhukam-3-2-wni-bermain-judi-online-di-2023>, diakses 21 Agustus 2025; CNN Indonesia, *Pemain Judi Online di Indonesia Capai 8,8 Juta, Mayoritas Anak Muda*, 14 November 2024, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20241114163300-12-1166671/pemain-judi-online-di-indonesia-capai-88-juta-mayoritas-anak-muda>, diakses 21 Agustus 2025 Pukul 07.45 WIB

⁷ Badan Pusat Statistik 2022

⁸ Upaya pemerintah tersebut terdapat adalah Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring

⁹ menggunakan VPN (Virtual Private Network) atau jaringan Tor.

Para pelaku judi *online* bisa dianggap sebagai korban. Karena para pelaku perjudian *online* merupakan korban dari ketergantungan dan eksploitasi oleh operator situs judi *online*. Mereka sering kali tidak menyadari bahaya psikologis dan sosial yang ditimbulkan oleh kegiatan ini.¹³ Oleh karena penulis tertarik untuk menulis skripsi tentang Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi *Online* Dalam Hukum Positif Yang Akan Datang, mengingat para pelaku bisa saja menjadi korban dari jaringan kejahatan terorganisir dan ketergantungan yang diciptakan oleh perjudian *online*.



¹⁰ <https://www.kominfo.go.id/berita/siaran-pers/detail/lindungi-masyarakat-kominfo-tingkatkan-upaya-penanganan-judi-online> diakses pada 25 Oktober 2024 Pukul 7.41 WIB

¹¹ <https://indonesia.go.id/kategori/kependudukan/8319/jangan-terjebak-judi-online?lang=1> diakses pada 25 Oktober 2024 Pukul 7:41 WIB

¹² <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240911174847-37-571107/judi-online-bikin-warga-ri-miskin-kominfo-blokir-33-juta-situs> diakses pada 25 Oktober 2024 Pukul 7.50 WIB

¹³ *Journal of Gambling Studies*, 26, 175-187. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. 2012

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif saat ini?
2. Bagaimana implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif yang akan datang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan memahami implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif Indonesia saat ini.
2. Mengetahui dan memahami implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* yang dapat diterapkan pada hukum positif yang akan datang.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis: Memberikan pemahaman lebih mendalam tentang implementasi perlindungan hukum bagi pelaku atau korban judi *online*, serta memperkaya literatur hukum terkait kebijakan hukum yang ada maupun yang akan datang dalam menghadapi fenomena judi *online*.

2. Secara Praktis: Memberikan masukan bagi para pembuat kebijakan dan aparat penegak hukum terkait perlindungan yang lebih efektif bagi korban judi *online*, termasuk strategi penegakan hukum yang adil dan sesuai dengan prinsip hak asasi manusia.

E. Terminologi

1. Pengertian Kebijakan

a. Menurut Bahasa

Kebijakan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti: cara bertindak dalam menghadapi atau menangani suatu masalah; pernyataan cita-cita, tujuan, prinsip, atau haluan sebagai garis pedoman untuk manajemen dalam usaha mencapai sasaran¹⁴.

Kebijakan (*policy*) menurut *Black's Law Dictionary*, diartikan sebagai:

*A general principle by which a government is guided in its management of public affairs, or the legislature in its measures. Public policy is the principle that injury to the public good is a basis for denying the legality of a contract or other transaction.*¹⁵

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada 25 Oktober 2024 pukul 10.39 WIB

¹⁵ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. Hlm 1348.

Kebijakan adalah prinsip umum yang membimbing pemerintah dalam pengelolaan urusan publik, atau yang membimbing badan legislatif dalam menyusun langkah-langkahnya. Kebijakan publik merupakan prinsip bahwa kerugian terhadap kepentingan umum dapat menjadi dasar untuk menolak legalitas suatu kontrak atau transaksi lainnya.

b. Menurut Istilah

Kebijakan menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

- 1) Thomas R. Dye berpendapat bahwa kebijakan (*policy*) adalah apa pun yang dipilih oleh pemerintah untuk dilakukan atau tidak dilakukan (*“whatever government chooses to do or not to do”*). Ini berarti kebijakan adalah arah tindakan atau serangkaian tindakan yang diambil oleh pemerintah, yang bertujuan untuk mengatasi masalah tertentu dalam masyarakat.¹⁶
- 2) David Easton berpendapat bahwa kebijakan (*policy*) adalah distribusi nilai-nilai dalam masyarakat yang berwenang *the authoritative allocation of values for a society*. Ini mengacu pada proses pembuatan keputusan yang mempengaruhi nilai-nilai dan sumber daya dalam masyarakat.¹⁷

¹⁶ Dye, T. R. (2005). *Understanding Public Policy*. Pearson/Prentice Hall. Hlm. 3.

¹⁷ Sumber: Easton, D. (1965). *A Systems Analysis of Political Life*. John Wiley & Sons. Hlm. 50.

- 3) James E. Anderson berpendapat bahwa kebijakan (*policy*) adalah suatu arah tindakan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok, atau pemerintah dalam mengatasi suatu masalah atau persoalan tertentu *a purposive course of action followed by an actor or set of actors in dealing with a problem or matter of concern.*¹⁸
- 4) Carl J. Friedrich berpendapat bahwa kebijakan (*policy*) adalah sebuah rangkaian tindakan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok, atau pemerintah yang diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu. *policy is a series of actions proposed by an individual, group, or government aimed at specific goals. For Friedrich, policy reflects decisions to act or not to act, and it directly impacts the parties involved.*¹⁹
- 5) William N. Dunn berpendapat bahwa Kebijakan (*policy*) adalah keseluruhan kegiatan yang saling berkaitan dan diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu yang berlangsung dalam suatu periode waktu *policy as a series of systematically organized actions implemented to achieve specific predetermined objectives. Dunn emphasizes that policy is an action taken by the government or other institutions to solve public problems.*²⁰

¹⁸ Anderson, James E. (2006). *Public Policymaking: An Introduction*. Boston: Houghton Mifflin. Hlm. 7.

¹⁹ Friedrich, Carl J. (1963). *Man and His Government: An Empirical Theory of Politics*. New York: McGraw-Hill. Hlm. 182.

²⁰ Dunn, William N. (2003). *Public Policy Analysis: An Introduction*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education. Hlm. 5.

- 6) Menurut Solichin Abdul Wahab berpendapat, bahwa kebijakan adalah suatu rangkaian tindakan yang diusulkan oleh seorang aktor atau beberapa aktor dalam suatu bidang tertentu, serta ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Kebijakan mencakup segala sesuatu yang dilakukan oleh pemerintah atau pihak berwenang, baik yang diambil maupun yang tidak diambil, yang bertujuan untuk mengatasi suatu masalah.²¹
- 7) Taufiqurrahman berpendapat bahwa kebijakan adalah rangkaian tindakan atau kegiatan yang ditetapkan dan dilaksanakan oleh pemerintah, serta memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu dalam masyarakat. Kebijakan berfungsi sebagai panduan bagi pemerintah dalam mengelola dan memecahkan masalah yang muncul di tengah masyarakat.²²
- 8) Riant Nugroho berpendapat bahwa kebijakan adalah panduan atau petunjuk bagi tindakan yang diambil oleh otoritas yang sah untuk mencapai tujuan tertentu. Kebijakan merupakan langkah-langkah yang dirumuskan oleh pemerintah untuk mengatasi persoalan yang

²¹ Solichin Abdul Wahab. (2004). *Analisis Kebijakan Publik: Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 3.

²² Taufiqurrahman. (2015). *Pengantar Ilmu Kebijakan Publik*. Malang: UB Press. hlm. 21.

terjadi di masyarakat dan bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan.²³

- 9) Winarno berpendapat bahwa kebijakan adalah keputusan yang sistematis dan komprehensif yang dilakukan oleh pemerintah untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial dan ekonomi yang ada di masyarakat. Kebijakan mencakup keputusan-keputusan yang berdampak luas terhadap masyarakat dan dibuat melalui proses yang terstruktur.²⁴

2. Pengertian Perlindungan Hukum

a. Menurut Bahasa

Perlindungan Hukum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti:

- 1) Perlindungan: Tindakan atau perbuatan melindungi; tempat berlindung.
- 2) Hukum: Peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah.²⁵

²³ Riant Nugroho. (2014). *Public Policy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. hlm. 12.

²⁴ Winarno, Budi. (2012). *Kebijakan Publik: Teori dan Proses*. Yogyakarta: Media Pressindo. hlm. 18.

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada 25 Oktober 2024 Pukul 12.46 WIB

Perlindungan hukum (*legal protection*) menurut *Black's Law Dictionary*, memiliki arti:

*Legal Protection: The protection afforded by the law to a person, property, or a right from being violated, infringed, or encroached upon by others. It includes remedies available through judicial proceedings to uphold a person's rights or claims under the law.*²⁶

Perlindungan hukum adalah perlindungan yang diberikan oleh hukum kepada seseorang, properti, atau hak dari pelanggaran, pelanggaran hak, atau gangguan oleh pihak lain. Perlindungan hukum mencakup berbagai upaya hukum yang tersedia melalui proses peradilan untuk menegakkan hak atau klaim seseorang di bawah hukum.

b. Menurut Istilah

Perlindungan hukum menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

- 1) Leon Duguit berpendapat bahwa perlindungan hukum (*legal protection*) adalah jaminan yang diberikan oleh masyarakat atau negara untuk melindungi hak-hak individu dan mencegah pelanggaran oleh orang lain atau institusi yang memiliki kekuasaan. Perlindungan hukum penting untuk menjamin hak-hak individu

²⁶ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. hlm. 1054.

dalam masyarakat dan menegakkan keadilan melalui peraturan dan lembaga hukum.²⁷

- 2) Hans Kelsen berpendapat bahwa perlindungan hukum (*legal protection*) adalah perlindungan yang diberikan oleh norma hukum kepada individu dari tindakan yang melanggar hak-hak mereka. Perlindungan ini bertujuan untuk menjaga tatanan sosial dan memastikan hak-hak serta kewajiban yang diatur dalam undang-undang dijalankan dengan baik. Dalam sistem hukum, perlindungan hukum merupakan mekanisme untuk mengatur kehidupan bermasyarakat agar setiap individu bisa mendapatkan keadilan.²⁸
- 3) Roscoe Pound berpendapat bahwa perlindungan hukum (*legal protection*) adalah mekanisme yang diciptakan oleh hukum untuk menjaga hak-hak individu dari ancaman atau tindakan yang tidak adil. Perlindungan hukum ini memastikan bahwa individu dapat menjalankan hak-hak mereka dalam masyarakat tanpa gangguan atau pelanggaran dari pihak lain, serta adanya mekanisme untuk mengajukan gugatan ketika hak-hak tersebut dilanggar.²⁹
- 4) John Rawls berpendapat bahwa perlindungan hukum (*legal protection*) adalah bagian dari prinsip keadilan yang mendasari

²⁷ Duguit, Leon. (1945). *Law in the Modern State*. New York: A.A. Knopf. hlm. 42.

²⁸ Kelsen, Hans. (1949). *General Theory of Law and State*. Cambridge, MA: Harvard University Press. hlm. 123.

²⁹ Pound, Roscoe. (1968). *Jurisprudence: Vol. IV*. St. Paul: West Publishing Co. hlm. 201.

sistem sosial dan politik. Menurut Rawls, hukum harus menyediakan perlindungan bagi hak-hak dasar setiap individu dan mendistribusikan keadilan secara adil. Perlindungan hukum ini meliputi penegakan hak-hak individu serta jaminan bahwa hukum berlaku secara adil tanpa diskriminasi.³⁰

- 5) Philipus M. Hadjon berpendapat bahwa perlindungan hukum adalah upaya yang diberikan oleh aparat hukum untuk memberikan rasa aman kepada masyarakat melalui pencegahan tindakan sewenang-wenang dari penguasa. Perlindungan hukum juga mencakup upaya penegakan hak-hak warga negara yang dilanggar oleh pihak yang berwenang.³¹
- 6) Satjipto Rahardjo berpendapat bahwa perlindungan hukum adalah memberikan jaminan bagi hak-hak individu agar dapat terlindungi dari tindakan-tindakan yang sewenang-wenang oleh pihak yang berwenang atau oleh individu lain. Perlindungan hukum ini dilakukan melalui mekanisme perundang-undangan dan lembaga penegak hukum yang berfungsi untuk memastikan hak-hak tersebut dihormati dan dilindungi.³²

³⁰ Rawls, John. (1971). *A Theory of Justice*. Cambridge, MA: Harvard University Press. hlm. 53.

³¹ Philipus M. Hadjon. (1987). *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia: Sebuah Studi tentang Prinsip-Prinsipnya dalam Hukum Pemerintahan Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu. hlm. 2.

³² Satjipto Rahardjo. (2000). *Ilmu Hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti. hlm. 54.

- 7) Muchsin berpendapat bahwa perlindungan hukum adalah berbagai upaya yang dilakukan untuk melindungi hak-hak masyarakat dari pelanggaran dan penyalahgunaan oleh pihak lain, termasuk negara atau otoritas lainnya. Perlindungan ini mencakup jaminan adanya mekanisme hukum yang dapat digunakan untuk menegakkan keadilan jika terjadi pelanggaran hak.³³
- 8) Maria Farida berpendapat bahwa perlindungan hukum adalah suatu bentuk perlindungan yang diberikan oleh hukum untuk melindungi hak-hak individu atau kelompok masyarakat dari segala bentuk pelanggaran dan penyalahgunaan oleh pihak lain, termasuk kekuasaan negara, yang dilakukan melalui mekanisme peraturan perundang-undangan dan lembaga-lembaga penegak hukum.³⁴

3. Pengertian Korban

a. Menurut Bahasa

Korban menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki

arti:

³³ Muchsin. (2003). *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. hlm. 11.

³⁴ Maria Farida Indrati. (2007). *Ilmu Perundang-undangan, Dasar-dasar dan Pembentukannya*. Jakarta: Kanisius. hlm.. 172.

Orang, benda, dan sebagainya yang menjadi sasaran (menderita) akibat suatu kejadian, tindakan, atau perbuatan; orang yang menderita atau terbunuh akibat suatu kejadian.³⁵

Korban menurut *Black's Law Dictionary*, korban (*victim*) diartikan sebagai:

A person who has suffered injury, loss, or harm as a result of a crime, accident, or other event or action. The term is often used in legal contexts to refer to someone who has been harmed by the wrongful act of another.

Korban adalah seseorang yang menderita cedera, kerugian, atau kerusakan akibat kejahatan, kecelakaan, atau peristiwa atau tindakan lain. Istilah ini sering digunakan dalam konteks hukum untuk merujuk pada seseorang yang telah dirugikan oleh tindakan melanggar hukum yang dilakukan oleh pihak lain.³⁶

b. Menurut Istilah

Perlindungan hukum menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

1. Hans von Hentig berpendapat bahwa korban (*victim*) adalah individu yang menjadi subjek atau penerima dari suatu tindakan

³⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada 25 Oktober 2024 Pukul 13.10 WIB

³⁶ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters, hlm.. 1878.

kriminal atau pelanggaran yang menyebabkan penderitaan fisik, mental, atau ekonomi. Von Hentig menekankan bahwa korban tidak hanya sebagai objek dari kejahatan, tetapi juga memiliki peran penting dalam dinamika kejahatan.³⁷

2. Benjamin Mendelsohn berpendapat bahwa korban (*victim*) adalah orang yang menderita akibat tindakan yang dilakukan oleh orang lain atau oleh peristiwa tertentu. Menurutnya, korban kejahatan bukan hanya yang mengalami luka fisik, tetapi juga yang mengalami kerugian psikologis atau sosial sebagai akibat dari tindakan kriminal. Mendelsohn mengembangkan *typology* korban berdasarkan tingkat keterlibatan mereka dalam terjadinya kejahatan.³⁸
3. Ezzat Fattah berpendapat bahwa korban (*victim*) adalah individu atau kelompok yang mengalami penderitaan, kerugian, atau cedera sebagai akibat dari tindakan atau kelalaian orang lain, termasuk kejahatan atau pelanggaran hak. Fattah juga menekankan bahwa korban sering kali tidak hanya menderita kerugian langsung, tetapi juga dapat mengalami dampak jangka panjang secara sosial dan psikologis.³⁹

³⁷ von Hentig, Hans. (1948). *The Criminal and His Victim: Studies in the Sociobiology of Crime*. New Haven: Yale University Press, hlm.. 380.

³⁸ Mendelsohn, Benjamin. (1963). *The Origin of the Doctrine of Victimology*. Excerpta Criminologica, Vol. 3, hlm. 1-9.

³⁹ Fattah, Ezzat A. (1991). *Understanding Criminal Victimization: An Introduction to Theoretical Victimology*. Scarborough, Ontario: Prentice-Hall, hlm. 12.

4. Michael J. Lynch berpendapat bahwa korban (*victim*) adalah individu yang mengalami kerugian sebagai akibat dari tindakan kriminal atau pelanggaran hukum, termasuk kerugian fisik, psikologis, dan ekonomi. Lynch juga menekankan bahwa korban tidak hanya terbatas pada kejahatan individu, tetapi juga mencakup korban kejahatan korporasi, seperti kejahatan lingkungan atau ekonomi.⁴⁰
5. Moeljanto berpendapat bahwa korban adalah seseorang yang menderita secara fisik, mental, atau emosional akibat dari suatu perbuatan melawan hukum atau tindak pidana. Korban dapat mengalami penderitaan yang mencakup berbagai aspek kehidupan, baik secara langsung akibat tindakan pelaku maupun secara tidak langsung melalui dampak sosial atau ekonomi.⁴¹
6. Soerjono Soekanto berpendapat bahwa korban adalah pihak yang dirugikan baik secara materiil maupun imateriil sebagai akibat dari tindakan pelanggaran hukum atau kejahatan. Korban tidak hanya terbatas pada kerugian fisik, tetapi juga mencakup penderitaan psikologis dan sosial yang dialami oleh individu atau kelompok.⁴²

⁴⁰ Lynch, Michael J. (1990). *The Greening of Criminology: A Perspective on the Environment and Crime*. Critical Criminology, Vol. 2, hlm. 32-34.

⁴¹ Moeljanto. (2002). *Perlindungan Hukum terhadap Korban Kejahatan*. Jakarta: Bina Aksara. Hlm. 45.

⁴² Soerjono Soekanto. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press. Hlm. 108.

7. Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa korban adalah individu yang mengalami penderitaan atau kerugian akibat tindakan kejahatan yang dilakukan oleh orang lain. Korban tidak hanya mencakup individu yang mengalami kerugian fisik, tetapi juga mereka yang menderita kerugian sosial, ekonomi, dan psikologis akibat peristiwa tersebut.⁴³
8. Menurut Muladi dan Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa korban adalah orang atau pihak yang menderita, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagai akibat dari tindakan kejahatan atau perbuatan melawan hukum lainnya. Korban juga dapat mengalami penderitaan mental dan psikologis sebagai dampak dari tindakan tersebut.⁴⁴
9. Dalam Pasal 1 angka 2 UU Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban jo. UU Nomor 31 Tahun 2014, menyebutkan bahwa korban adalah seseorang yang mengalami penderitaan fisik, mental, dan/atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana.⁴⁵

⁴³ Barda Nawawi Arief. (1991). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hlm. 95.

⁴⁴ Muladi & Barda Nawawi Arief. (1998). *Teori-teori dan Kebijakan Pidana*. Bandung: Alumni. Hlm. 124.

⁴⁵ UU Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, Pasal 1 angka 2. Perlindungan lebih lanjut bagi korban dijelaskan dalam UU Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas UU Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, menyebutkan bahwa korban memiliki hak untuk mendapatkan kompensasi, restitusi, serta bantuan medis dan psikososial.

10. Dalam Pasal 1 angka 3 UU Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang menyebutkan bahwa Pasal 1, korban adalah seseorang yang mengalami penderitaan, baik fisik, mental, seksual, ekonomi, maupun sosial yang diakibatkan oleh tindak pidana perdagangan orang.⁴⁶
11. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 2018 tentang Pemberian Kompensasi, Restitusi, dan Bantuan Kepada Saksi dan Korban, menyebutkan bahwa korban adalah orang yang mengalami penderitaan fisik, mental, seksual, dan/atau kerugian ekonomi sebagai akibat dari suatu tindak pidana.⁴⁷

4. Pengertian Judi

a. Menurut Bahasa

Judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti:
Permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu dan kartu) dengan mempertaruhkan untung-untungan.⁴⁸

Judi (*gambling*) menurut *Black's Law Dictionary*, memiliki arti:

⁴⁶ UU Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, Pasal 1 angka 3.

⁴⁷ Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 2018 tentang Pemberian Kompensasi, Restitusi, dan Bantuan Kepada Saksi dan Korban

⁴⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, pada 25 Oktober 2024 Pukul 20.50 WIB

The act of risking something of value, especially money, for a chance to win a prize. It typically involves games of chance or betting on uncertain outcomes, such as in lotteries, card games, or horse races.

Judi adalah tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, terutama uang, dengan harapan memenangkan hadiah. Biasanya melibatkan permainan untung-untungan atau taruhan pada hasil yang tidak pasti, seperti dalam lotere, permainan kartu, atau pacuan kuda.⁴⁹

b. Menurut Istilah

Judi menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

- 1) Howard J. Shaffer berpendapat bahwa judi (*gambling*) adalah kegiatan yang melibatkan taruhan pada peristiwa dengan hasil yang tidak pasti, di mana peserta bersedia mengambil risiko untuk memperoleh keuntungan. Shaffer berpendapat bahwa judi bukan hanya soal taruhan finansial, tetapi juga berkaitan dengan aspek psikologis, seperti kegembiraan dan sensasi mengambil risiko.⁵⁰
- 2) Gerda Reith berpendapat bahwa judi (*gambling*) adalah aktivitas yang melibatkan pertaruhan uang atau sesuatu yang

⁴⁹ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. Hlm. 796.

⁵⁰ Shaffer, Howard J. (1999). *Understanding the means and objects of addiction: Technology, the Internet, and gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 15(4), 383-404. Hlm. 385.

bernilai pada peristiwa yang tidak dapat diprediksi dengan pasti, di mana hasilnya sebagian besar ditentukan oleh keberuntungan. Reith juga menekankan bahwa judi sering kali dikaitkan dengan kontrol sosial dan norma budaya di masyarakat tertentu.⁵¹

3) Mark Griffiths berpendapat bahwa judi (*gambling*) adalah perilaku di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang berharga (biasanya uang) pada hasil dari suatu peristiwa yang tidak pasti, dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih besar. Griffiths menyoroti bahwa judi adalah aktivitas yang berisiko dan sering kali menyebabkan masalah jika dilakukan secara kompulsif.⁵²

4) Menurut Henry R. Lesieur dan Richard J. Rosenthal berpendapat bahwa judi (*gambling*) adalah tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai pada peristiwa yang tidak pasti dengan harapan memenangkan sesuatu yang lebih besar. Mereka juga menekankan bahwa judi yang bermasalah sering kali disertai dengan perilaku kompulsif, di mana

⁵¹ Reith, Gerda. (2003). *Gambling: Who Wins? Who Loses?* New York: Prometheus Books. Hlm.11.

⁵² Griffiths, Mark D. (1995). *Adolescent Gambling*. New York: Routledge. Hlm. 2.

pelaku merasa sulit menghentikan kebiasaan berjudi meskipun sudah mengalami kerugian besar.⁵³

- 5) David Miers mendefinisikan judi sebagai aktivitas yang melibatkan pertarungan uang atau barang berharga pada suatu kejadian yang hasilnya bergantung pada keberuntungan atau peluang. Menurut Miers, judi sering diatur oleh hukum untuk mencegah dampak negatif sosial dan ekonomi yang dapat timbul dari aktifitas ini.⁵⁴
- 6) Soerjono Soekanto berpendapat bahwa judi adalah suatu perbuatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan melalui spekulasi atau taruhan dengan hasil yang tidak dapat dipastikan. Perjudian sering kali berkaitan dengan keberuntungan, di mana individu mempertaruhkan sesuatu yang berharga (uang atau benda) untuk memperoleh sesuatu yang lebih besar, meskipun ada risiko kerugian.⁵⁵
- 7) Sudikno Mertokusumo berpendapat bahwa judi adalah suatu bentuk perbuatan hukum yang melibatkan dua pihak atau lebih, di mana pihak-pihak tersebut sepakat untuk

⁵³ Lesieur, Henry R., & Rosenthal, Richard J. (1991). *Pathological Gambling: A Review of the Literature. Journal of Gambling Studies*, 7(1), 5-40. Hlm. 6.

⁵⁴ Miers, David. (2004). *Regulating Commercial Gambling: Past, Present, and Future*. Oxford: Oxford University Press. Hlm. 28.

⁵⁵ Soerjono Soekanto. (1983). *Pokok-Pokok Sosiologi Hukum*. Jakarta: Rajawali Press. Hlm. 112.

mempertaruhkan sesuatu (biasanya uang) pada hasil yang tidak pasti. Hasil dari judi sepenuhnya ditentukan oleh keberuntungan atau peluang, sehingga pelaku judi berharap untuk memperoleh keuntungan tanpa bekerja keras.⁵⁶

- 8) Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa judi adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan mempertaruhkan sesuatu yang berharga (umumnya uang) pada hasil dari suatu permainan, perlombaan, atau kejadian yang tidak pasti. Barda menekankan bahwa perjudian dilarang dalam sistem hukum pidana Indonesia karena dampak sosial dan ekonomi yang merugikan masyarakat.⁵⁷
- 9) Wirjono Prodjodikoro berpendapat bahwa judi adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dari hasil taruhan pada suatu peristiwa yang tidak dapat diprediksi dengan pasti. Ia menekankan bahwa judi adalah aktivitas yang melanggar norma hukum dan moral, dan sering kali dikaitkan dengan penyimpangan sosial.⁵⁸

⁵⁶ Sudikno Mertokusumo. (2002). *Penemuan Hukum Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Liberty. Hlm. 54.

⁵⁷ Barda Nawawi Arief. (1996). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hlm. 117.

⁵⁸ Wirjono Prodjodikoro. (2003). *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. Jakarta: Refika Aditama. Hlm. 85.

10) Lamintang berpendapat bahwa judi adalah perbuatan yang dilarang oleh hukum karena dianggap merusak tatanan sosial dan berpotensi menyebabkan masalah ekonomi. Judi melibatkan aktivitas di mana seseorang mempertaruhkan sejumlah uang atau barang untuk mendapatkan keuntungan yang bergantung pada hasil yang tidak pasti dan tidak dapat diprediksi.⁵⁹

11) Dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan bahwa judi adalah semua permainan yang bergantung pada kemungkinan (nasib) untuk menang atau kalah, di mana tujuan dari permainan tersebut adalah untuk mendapatkan keuntungan, baik yang dilakukan dengan cara mempertaruhkan uang atau barang. Adapun bunyi pasalnya, sebagai berikut:
“Yang disebut judi adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan kemungkinan menang atau kalahnya terutama pada untung-untungan belaka, juga apabila kemungkinan itu menjadi bertambah besar disebabkan oleh kecakapan si pemain.”⁶⁰

⁵⁹ Lamintang, P.A.F. (1990). *Delik-Delik Khusus Kejahatan Terhadap Harta Kekayaan*. Jakarta: Sinar Grafika. Hlm. 132.

⁶⁰ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 ayat (3).

12) Dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyebutkan bahwa judi adalah tindakan atau permainan yang berfungsi sebagai sarana pertaruhan uang atau barang berharga, yang hasilnya tidak dapat dipastikan, dan sering kali bergantung pada keberuntungan atau nasib. Adapun bunyi Pasalnya sebagai berikut:

“Segala tindak pidana perjudian adalah kejahatan.”⁶¹

13) Dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menyebutkan bahwa:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”⁶²

14) Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974 menyebutkan tentang aturan yang lebih rinci mengenai penertiban perjudian di Indonesia, dan menegaskan bahwa setiap tindakan perjudian harus dilarang dan ditertibkan, baik dalam bentuk tradisional maupun yang menggunakan teknologi modern.⁶³

⁶¹ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

⁶² Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

5. Pengertian *Online*

a. Menurut Bahasa

Online menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti:

Terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.⁶⁴

Online menurut *Black's Law Dictionary*, memiliki arti :

Operating under the direct control of, or connected to, a main computer system or network, particularly the internet. It refers to the state of being connected to or available through a computer network, typically used for communication, transactions, or access to information.

Online adalah keadaan di mana suatu sistem beroperasi di bawah kendali langsung atau terhubung dengan sistem komputer utama atau jaringan, khususnya internet. Istilah ini merujuk pada kondisi terhubung dengan atau tersedia melalui jaringan komputer, biasanya untuk komunikasi, transaksi, atau akses informasi.⁶⁵

⁶³ Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974.

⁶⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, pada 26 Oktober 2024 Pukul 09.48 WIB

⁶⁵ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. Hlm. 1312.

b. Menurut Istilah

Online menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

- 1) John December berpendapat bahwa *online* adalah suatu keadaan atau kondisi di mana suatu sistem, perangkat, atau individu terhubung dengan jaringan komputer, terutama internet, untuk berkomunikasi, berbagi informasi, atau melakukan transaksi. *Online* merupakan bagian dari jaringan yang memungkinkan akses ke sumber daya yang terdistribusi secara global.⁶⁶
- 2) Rayport dan Jaworski berpendapat bahwa *online* adalah terhubung dengan internet atau jaringan komputer lainnya untuk mengakses informasi, layanan, atau aplikasi digital. Mereka menekankan bahwa *online* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan melalui jaringan internet, termasuk pencarian informasi, komunikasi, atau transaksi elektronik.⁶⁷
- 3) Turban dan kawan-kawan berpendapat bahwa *online* adalah situasi di mana seseorang, komputer, atau perangkat lain

⁶⁶ December, John. (1997). *An Introduction to Online Networks*. Communications of the ACM. Hlm. 78.

⁶⁷ Rayport, Jeffrey F., & Jaworski, Bernard J. (2001). *Introduction to E-commerce*. McGraw-Hill/Irwin. Hlm. 35.

terhubung dengan jaringan (biasanya internet) dan mampu mengirim dan menerima informasi. *Online* mencakup semua aktivitas yang melibatkan interaksi dengan jaringan, seperti *e-commerce*, *email*, dan *browsing web*.⁶⁸

- 4) Kenneth C. Laudon dan Carol Traver berpendapat bahwa *online* adalah merujuk pada status terhubung dengan jaringan, terutama internet, yang memungkinkan akses ke informasi, transaksi digital, komunikasi elektronik, serta berbagai bentuk layanan yang tersedia di dunia maya. Istilah *online* digunakan untuk mendeskripsikan individu atau sistem yang aktif berpartisipasi dalam dunia digital.⁶⁹
- 5) Manuel Castells berpendapat bahwa *online* adalah suatu keadaan terhubung dengan jaringan komunikasi digital, terutama internet, yang memungkinkan interaksi sosial, ekonomi, dan budaya di ruang maya. *Online* adalah salah satu elemen utama dari transformasi digital yang membentuk masyarakat jaringan.⁷⁰
- 6) Onong Uchjana Effendy berpendapat bahwa *online* adalah suatu kondisi di mana suatu perangkat atau individu

⁶⁸ Turban et al (2006). *Electronic Commerce: A Managerial Perspective*. Pearson Education. Hlm. 28.

⁶⁹ Laudon, Kenneth C., & Traver, Carol G. (2012). *E-commerce 2012: Business, Technology, Society*. Pearson. Hlm. 40.

⁷⁰ Castells, Manuel. (2000). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell. Hlm. 45.

terhubung dengan jaringan komputer, terutama internet, yang memungkinkan terjadinya interaksi atau komunikasi. *Online* dalam konteks ini tidak hanya terbatas pada pengiriman informasi, tetapi juga mencakup aktivitas lainnya, seperti perdagangan elektronik, perbankan digital, dan kegiatan berbasis jaringan lainnya.⁷¹

7) Darmawan berpendapat bahwa *online* adalah suatu keadaan di mana suatu perangkat atau sistem terhubung dengan jaringan komputer atau internet. Kondisi *online* memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai sumber daya digital, berkomunikasi secara real-time, serta melakukan berbagai aktivitas secara daring seperti belajar, berbelanja, atau bekerja.⁷²

8) Rulli Nasrullah berpendapat bahwa *online* adalah suatu kondisi terhubung dengan internet yang memungkinkan terjadinya interaksi melalui media digital. Ia menekankan bahwa *online* berkaitan erat dengan perkembangan teknologi komunikasi, di mana individu dan masyarakat dapat

⁷¹ Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm. 51.

⁷² Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm. 82.

berpartisipasi dalam berbagai kegiatan secara digital, seperti sosial media, pendidikan, atau bisnis.⁷³

9) Taufik Abdullah berpendapat bahwa *online* adalah suatu keadaan di mana suatu perangkat, individu, atau sistem terhubung dengan jaringan internet, yang memungkinkan akses informasi, komunikasi, dan transaksi elektronik secara cepat dan efisien. *Online* digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan melalui jaringan digital, baik untuk kebutuhan pribadi, bisnis, maupun pendidikan.⁷⁴

10) Ade Mulyana berpendapat bahwa *online* adalah kondisi di mana seseorang atau sebuah sistem dapat mengakses dan terhubung dengan jaringan internet untuk berbagai keperluan, mulai dari komunikasi hingga transaksi bisnis. Aktivitas *online* juga meliputi penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti perbankan daring, perdagangan elektronik, dan pembelajaran daring.⁷⁵

11) Di Indonesia, *online* secara umum tidak dijelaskan secara eksplisit dalam bentuk satu kata dalam undang-undang. Namun, pengertian terkait aktivitas yang terkoneksi dengan

⁷³ Nasrullah, Rulli. (2014). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hlm. 23.

⁷⁴ Abdullah, Taufik. (2013). *Revolusi Digital dan Dampaknya terhadap Komunikasi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Hlm. 101.

⁷⁵ Mulyana, Ade. (2011). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika. Hlm. 45.

jaringan internet dapat ditemukan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang mengatur tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk internet. Berikut beberapa definisi yang berkaitan dengan *online* dalam konteks undang-undang di Indonesia:

a) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE):

- (1) Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang memiliki arti atau makna atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Makna terkait dengan *online* adalah informasi yang disampaikan melalui internet, baik itu

pesan, dokumen, atau data lainnya yang dipertukarkan secara digital, berhubungan langsung dengan aktivitas *online*.

- (2) Dalam Pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Maksud terkait dengan *online* adalah aktivitas yang dilakukan melalui jaringan komputer atau internet, seperti *e-commerce*, adalah bentuk kegiatan *online*.⁷⁶

- b) Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan

Transaksi Elektronik (PP PSTE) Pasal 1 ayat 4 menyebutkan bahwa sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan,

⁷⁶ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pasal 1

mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik. Makna terkait dengan *online* adalah semua aktivitas digital yang dilakukan melalui sistem elektronik, yang seringkali terhubung dengan internet (*online*), seperti layanan berbasis *web* atau *cloud computing*, termasuk dalam kategori sistem elektronik.⁷⁷

- c) Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) menyebutkan bahwa Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Makna terkait dengan *online* adalah aktivitas perjudian secara daring (*online gambling*) juga diatur dalam

⁷⁷ Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE), Pasal 1.

undang-undang ini, menunjukkan adanya pengakuan atas aktivitas yang dilakukan secara *online* melalui jaringan internet.⁷⁸

6. Pengertian Judi Online

a. Menurut Bahasa

Judi *online* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tidak didefinisikan secara spesifik sebagai istilah tersendiri. Namun, pengertian dari kata-kata pembentuknya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Judi: Permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu) dengan mempertaruhkan untung-untungan.
- 2) *Online*: Terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.

Berdasarkan definisi tersebut, judi *online* memiliki arti sebagai permainan taruhan yang menggunakan uang atau barang berharga yang dilakukan melalui jaringan internet atau jejaring komputer.⁷⁹

Judi *online* (*online gambling*) menurut *Black's Law Dictionary*, tidak didefinisikan secara spesifik sebagai istilah tersendiri. Namun,

⁷⁸ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

⁷⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, pada 26 Oktober 2024 Pukul 16.55 WIB.

pengertian dari kata *gambling* dan *online* dapat digabungkan untuk memahami konsep judi *online*, sebagai berikut:

1) *Gambling: The act of risking something of value, especially money, for a chance to win a prize. It typically involves games of chance or betting on uncertain outcomes, such as in lotteries, card games, or horse races.* Artinya, judi adalah tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, terutama uang, dengan harapan memenangkan hadiah. Biasanya melibatkan permainan untung-untungan atau taruhan pada hasil yang tidak pasti.

2) *Online: Operating under the direct control of, or connected to, a main computer system or network, particularly the internet. It refers to the state of being connected to or available through a computer network, typically used for communication, transactions, or access to information.*

Artinya, *online* merujuk pada kondisi terhubung dengan jaringan komputer, khususnya internet, dan digunakan untuk komunikasi, transaksi, atau akses informasi.

Jadi, judi *online* menurut konsep dalam *Black's Law Dictionary* memiliki arti sebagai tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai

dalam permainan atau taruhan yang dilakukan melalui jaringan internet.⁸⁰

b. Menurut Istilah

Judi *online* menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

1) Mark Griffiths berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, terutama internet. Judi *online* (*online gambling*) memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam berbagai jenis permainan taruhan yang tersedia melalui situs *web* atau *platform* daring. Ia menyebut bahwa judi *online* (*online gambling*) meningkatkan aksesibilitas dan peluang berjudi karena memungkinkan orang untuk berjudi kapan saja dan dari mana saja tanpa harus pergi ke tempat perjudian fisik.⁸¹

2) Gerda Reith berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) adalah bentuk perjudian yang dilakukan secara digital melalui jaringan internet. Menurut Reith, judi *online* (*online gambling*) berbeda dari bentuk perjudian

⁸⁰ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. Hal 796 (untuk *gambling*) dan 1312 (untuk *online*).

⁸¹ Griffiths, Mark. (2003). *Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations*. *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 6(6), 557-568. hlm. 558.

konvensional karena anonimitas, kecepatan transaksi, dan kemudahan akses yang ditawarkannya. Judi *online* (*online gambling*) menghilangkan batasan geografis dan waktu, yang memperluas cakupan pemain dan meningkatkan risiko kecanduan.⁸²

3) David Forrest berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain dapat bertaruh uang pada permainan atau aktivitas yang disediakan secara digital. Menurut Forrest, judi *online* (*online gambling*) seringkali lebih menarik bagi pemain karena beragam pilihan permainan, kemudahan akses, dan teknologi interaktif yang memudahkan partisipasi. Namun, hal ini juga meningkatkan risiko kerugian finansial karena sifatnya yang sangat mudah diakses.⁸³

4) Williams dan Wood berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) adalah salah satu bentuk perjudian elektronik yang paling berkembang pesat. Judi *online* (*online gambling*) mencakup permainan kasino, taruhan olahraga,

⁸² Reith, Gerda. (2006). *Research on the Social Impacts of Gambling*. *Journal of Gambling Issues*, Nomor 16, 1-8. hlm. 3.

⁸³ Forrest, David. (2013). *An Economic and Social Review of Gambling in Great Britain*. *Journal of Gambling Business and Economics*, Vol. 7(3), 1-33. hlm. 10.

poker, dan bentuk taruhan lainnya yang diakses melalui internet. Mereka berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) memiliki karakteristik unik, seperti anonimitas dan akses 24/7, yang membuatnya berbeda dari perjudian tradisional dan membawa risiko kecanduan lebih tinggi.⁸⁴

5) Howard J. Shaffer berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) adalah aktivitas taruhan yang dilakukan menggunakan internet, di mana pemain mempertaruhkan uang atau barang berharga untuk mendapatkan hasil yang tidak pasti. Shaffer berpendapat bahwa judi *online* (*online gambling*) meningkatkan risiko perjudian patologis karena aksesibilitasnya yang mudah dan sifat permainan yang cepat, yang dapat memicu kecanduan lebih cepat dibandingkan bentuk perjudian konvensional.⁸⁵

6) Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa judi *online* adalah salah satu bentuk kejahatan berbasis teknologi informasi yang berkembang pesat di era digital. Judi *online* adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui media internet, di mana pelaku berjudi tanpa harus bertatap muka dan dapat

⁸⁴ Williams, Robert J., & Wood, Robert T. (2007). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. *Journal of Gambling Issues*, Nomor 20, 124-156. hlm. 127.

⁸⁵ Shaffer, Howard J. (2006). *Internet Gambling and Addiction*. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 22(1), 23-55. hlm. 25.

dilakukan dari jarak jauh. Ia menekankan bahwa judi *online* mencakup unsur ketidakpastian dan taruhan yang sama seperti perjudian konvensional, namun dengan risiko lebih besar karena sifatnya yang sulit diawasi.⁸⁶

7) Rochmat Soemitro berpendapat bahwa judi *online* adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media perantara. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk melakukan taruhan dalam berbagai jenis permainan, seperti kasino, poker, atau taruhan olahraga, tanpa harus berada di tempat perjudian fisik. Soemitro menekankan bahwa judi *online* menjadi semakin marak karena kemudahan akses dan minimnya kontrol yang dilakukan oleh otoritas lokal.⁸⁷

8) Romli Atmasasmita berpendapat bahwa judi *online* adalah suatu bentuk kegiatan ilegal yang dilakukan melalui internet, yang melibatkan taruhan uang atau benda berharga lainnya pada hasil yang tidak pasti. Judi *online* memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, sehingga para pelaku bisa dengan mudah mengakses

⁸⁶ Arief, Barda Nawawi. (2010). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*. Bandung: Citra Aditya Bakti. hlm. 198.

⁸⁷ Soemitro, Rochmat. (2002). *Aspek Hukum Perjudian di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. hlm. 115.

permainan dari berbagai negara. Atmasasmita menekankan bahwa judi *online* memiliki dampak negatif yang besar terhadap moralitas dan ekonomi masyarakat, khususnya generasi muda.⁸⁸

9) Syaiful Bakhri berpendapat bahwa judi *online* adalah tindakan perjudian yang menggunakan perangkat elektronik dan internet untuk menghubungkan pemain dengan platform perjudian digital. Menurutnya, judi *online* memiliki dampak sosial yang signifikan karena mudahnya akses dan potensi kecanduan yang tinggi. Ia menegaskan bahwa pemerintah perlu meningkatkan regulasi dan pengawasan terhadap situs judi *online* untuk mencegah dampak negatifnya di masyarakat.⁸⁹

10) Achmad Ali berpendapat bahwa judi *online* adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, yang memungkinkan pemain untuk bertaruh dalam berbagai permainan atau acara tanpa batasan geografis. Ia menyebut bahwa judi *online* berkembang pesat di Indonesia karena sulitnya otoritas mengendalikan situs-situs yang beroperasi dari luar negeri. Ia juga menyatakan bahwa judi *online*

⁸⁸ Atmasasmita, Romli. (2004). *Teori dan Kapita Selekta Kriminologi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. hlm. 89.

⁸⁹ Bakhri, Syaiful. (2017). *Cybercrime: Kejahatan Dunia Maya*. Jakarta: Rajawali Pers. hlm. 202.

merupakan salah satu bentuk kejahatan yang dapat berdampak besar terhadap ekonomi dan sosial masyarakat.⁹⁰

Judi *online* menurut undang-undang yang berlaku di Indonesia, sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyebutkan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Judi *online* dilarang keras dalam konteks distribusi atau penyebaran informasi atau dokumen yang memfasilitasi aktivitas perjudian melalui jaringan elektronik atau internet. UU ITE menegaskan bahwa setiap tindakan yang menggunakan teknologi informasi untuk berjudi atau menyediakan layanan perjudian dianggap sebagai pelanggaran hukum.⁹¹

⁹⁰ Ali, Achmad. (2011). *Sosiologi Hukum: Kajian Hukum Secara Sosiologis*. Jakarta: Kencana. hlm. 157.

⁹¹ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pasal 27 ayat (2).

2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303

KUHP mengatur tentang perjudian secara umum, yang juga mencakup judi *online*, meskipun pada masa penyusunannya, teknologi internet belum berkembang. Pasal 303 KUHP menyebutkan bahwa “Barang siapa dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu, diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah”. Dan pada Pasal 303 ayat (3) menyebutkan bahwa judi adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan kemungkinan menang atau kalahnya terutama pada untung-untungan belaka. Meskipun KUHP tidak secara eksplisit menyebut judi *online*, ketentuan dalam Pasal 303 berlaku juga untuk perjudian yang dilakukan secara daring, mengingat sifat permainan yang mendasarkan hasilnya pada untung-untungan. Jika judi dilakukan melalui internet, ketentuan ini dapat diterapkan.⁹²

3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian melarang segala bentuk perjudian di Indonesia, termasuk judi *online*, dengan tujuan untuk menjaga

⁹² Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 ayat (1) dan ayat (3).

ketertiban sosial dan moralitas masyarakat. Walaupun undang-undang ini tidak secara khusus menyebut judi *online* (karena internet belum ada pada saat itu), prinsip umum penertiban perjudian mencakup segala jenis perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring. Padam Pasal (1) menyebutkan bahwa "Segala tindak pidana perjudian adalah kejahatan". Jadi, semua bentuk perjudian termasuk perjudian melalui media daring (judi *online*), dianggap sebagai tindakan ilegal berdasarkan undang-undang ini, dan harus ditertibkan oleh negara.⁹³

7. Pengertian Hukum Positif di Masa yang Akan Datang

a. Menurut Bahasa

Hukum positif Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai hukum yang berlaku di suatu negara pada suatu waktu tertentu (tertulis maupun tidak tertulis) dan diterapkan oleh lembaga yang berwenang.

Hukum positif di masa yang akan datang tidak didefinisikan secara langsung dalam KBBI, namun dari definisi tersebut, hukum positif di masa yang akan datang dapat dimaknai sebagai hukum yang akan

⁹³ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal (1).

berlaku di masa depan, yang disusun dan diterapkan oleh lembaga yang berwenang sesuai dengan perkembangan dan perubahan sosial, politik, dan teknologi di masyarakat.⁹⁴

Hukum positif (*positive law*) *Black's Law Dictionary*, memiliki arti:

Law that has been enacted by a duly authorized legislature, as opposed to natural law or customary law. It is the body of law that derives its force from express legislative enactment or from the sovereign power of a recognized authority.

Artinya, hukum positif adalah hukum yang telah ditetapkan oleh badan legislatif yang berwenang, berbeda dengan hukum alam atau hukum kebiasaan. Ini adalah kumpulan hukum yang memperoleh kekuatannya dari penetapan legislatif yang tegas atau dari kekuasaan kedaulatan otoritas yang diakui. Meskipun *Black's Law Dictionary* tidak secara eksplisit membahas hukum positif di masa yang akan datang, pengertian tersebut mengindikasikan bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang akan dibentuk dan diberlakukan oleh otoritas berwenang di masa depan, mengikuti perkembangan sosial, politik, ekonomi, dan teknologi.⁹⁵

⁹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses melalui laman resmi KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Pada 26 oktober 2024 pukul 18.18 WIB

⁹⁵ Garner, Bryan A. (2019). *Black's Law Dictionary*, 11th Edition. Thomson Reuters. hlm. 1452.

b. Menurut Istilah

Hukum positif di masa yang akan datang menurut istilah yang didefinisikan oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

1) Hans Kelsen berpendapat bahwa hukum positif (*positive law*)

adalah norma yang dihasilkan oleh lembaga yang berwenang dan harus ditaati karena merupakan hasil dari sistem hukum yang berlaku. Kelsen menekankan bahwa hukum positif di masa yang akan datang akan tetap menjadi instrumen utama dalam menjaga ketertiban sosial, namun akan semakin berkembang dalam hal interpretasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang terus berubah. Hukum akan semakin mengadopsi pendekatan sistematis untuk menciptakan keadilan dan ketertiban.⁹⁶

2) Lon Fuller berpendapat bahwa hukum positif (*positive law*)

di masa yang akan datang adalah hukum yang harus mempertimbangkan prinsip-prinsip moral dan etika dalam pembuatannya. Fuller mengemukakan bahwa hukum yang adil bukan hanya soal mengikuti prosedur yang ada, tetapi juga harus mencerminkan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat. Menurutnya, hukum di masa yang akan datang

⁹⁶ Kelsen, Hans. (1949). *General Theory of Law and State*. Cambridge: Harvard University Press. hlm. 123.

perlu lebih adaptif terhadap perubahan sosial dan teknologi, dengan memperhatikan keseimbangan antara aturan formal dan moralitas.⁹⁷

3) Ronald Dworkin berpendapat bahwa hukum positif (*positive law*) di masa yang akan datang akan adalah hukum yang semakin mengakomodasi interpretasi yang lebih luas tentang hak-hak individu. Dworkin mengkritik pandangan positivisme hukum tradisional yang menganggap hukum sebagai sekumpulan aturan tetap. Ia percaya bahwa hukum di masa akan datang lebih banyak didasarkan pada prinsip-prinsip keadilan yang berkembang, dan hakim akan berperan penting dalam menafsirkan undang-undang berdasarkan hak-hak moral yang dimiliki setiap individu.⁹⁸

4) John Rawls berpendapat bahwa hukum positif (*positive law*) di masa yang akan datang adalah hukum yang senantiasa sejalan dengan prinsip keadilan. Dalam pandangannya, sistem hukum masa depan harus lebih fokus pada distribusi keadilan sosial melalui aturan-aturan yang menjamin kesetaraan dan kebebasan individu. Rawls percaya bahwa sistem hukum akan berkembang menuju perlindungan yang

⁹⁷ Fuller, Lon L. (1964). *The Morality of Law*. New Haven: Yale University Press. hlm. 96.

⁹⁸ Dworkin, Ronald. (1977). *Taking Rights Seriously*. Cambridge: Harvard University Press. hlm. 81.

lebih kuat terhadap hak-hak dasar, termasuk dalam konteks ekonomi dan sosial.⁹⁹

- 5) Herbert Hart berpendapat bahwa hukum positif (*positive law*) di masa yang akan datang semakin rumit dengan perkembangan masyarakat dan teknologi. Ia menyatakan bahwa hukum harus dapat beradaptasi dengan dinamika sosial dan perubahan teknologi. Menurut Hart, hukum positif di masa yang akan datang memerlukan lebih banyak fleksibilitas dalam penerapannya untuk dapat menangani tantangan baru seperti hak digital, privasi, dan etika teknologi.¹⁰⁰
- 6) Satjipto Rahardjo berpendapat bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang harus lebih humanistik, hukum yang mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas masyarakat. Menurutnya, hukum tidak bisa hanya mengandalkan teks dan aturan formal, tetapi juga harus mengutamakan keadilan substantif. Di masa yang akan datang, hukum diharapkan lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat yang terus berkembang,

⁹⁹ Rawls, John. (1971). *A Theory of Justice*. Cambridge: Harvard University Press. Hal 53.

¹⁰⁰ Hart, H.L.A. (1961). *The Concept of Law*. Oxford: Oxford University Press. hlm. 252.

sehingga hukum dapat berfungsi sebagai alat untuk mencapai keadilan sosial yang sesungguhnya.¹⁰¹

7) Muchsin berpendapat bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang akan menghadapi tantangan besar seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan globalisasi. Hukum positif harus dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi, seperti hukum siber, perlindungan data pribadi, dan transaksi digital. Ia menekankan pentingnya reformasi hukum yang berkelanjutan agar dapat menghadapi dinamika masyarakat yang terus berubah di era digital.¹⁰²

8) Soerjono Soekanto berpendapat bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang harus lebih memperhatikan kondisi sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Ia berpendapat bahwa hukum harus mencerminkan nilai-nilai lokal dan budaya yang ada di masyarakat agar lebih mudah diterima dan ditaati. Dalam pandangannya, hukum di masa depan harus lebih partisipatif, di mana masyarakat juga dilibatkan dalam proses

¹⁰¹ Rahardjo, Satjipto. (2009). *Hukum dalam Jagat Ketertiban*. Jakarta: UKI Press. hlm. 118.

¹⁰² Muchsin. (2003). *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: UNS Press. hlm. 15.

pembentukan hukum agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat.¹⁰³

9) Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang harus lebih progresif dan responsif terhadap perkembangan sosial, khususnya dalam penegakan hukum pidana. Menurutnya, hukum pidana harus berorientasi pada perlindungan kepentingan masyarakat dan harus mampu menghadapi kejahatan yang semakin kompleks, seperti kejahatan siber dan korupsi. Hukum di masa depan harus memperkuat aspek pencegahan dan pemulihan, bukan hanya fokus pada penghukuman.¹⁰⁴

10) Maria Farida Indrati berpendapat bahwa hukum di masa yang akan datang adalah hukum yang menyesuaikan diri dengan perubahan global dan teknologi. Proses pembentukan hukum di masa yang akan datang juga harus lebih terbuka, transparan, dan melibatkan partisipasi publik yang lebih luas. Maria Farida menekankan perlunya penguatan supremasi

¹⁰³ Soekanto, SoerjoNomor (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press. hlm. 45.

¹⁰⁴ Arief, Barda Nawawi. (2010). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti. hlm. 210.

hukum dan sistem demokrasi dalam pengembangan hukum positif di masa yang akan datang.¹⁰⁵

- 11) Yahya Harahap berpendapat bahwa hukum positif di masa yang akan datang adalah hukum yang lebih menekankan pada upaya harmonisasi antara hukum nasional dengan hukum internasional. Menurutya, globalisasi menuntut adanya sinkronisasi hukum di berbagai negara, termasuk Indonesia. Ia juga menekankan pentingnya memperkuat aspek penegakan hukum dan memperbaiki sistem peradilan di Indonesia agar mampu mengatasi berbagai permasalahan hukum yang semakin kompleks.¹⁰⁶

Hukum positif yang berlaku di masa yang akan datang menurut undang-undang yang berlaku di Indonesia, sebagai berikut:

Hukum positif di Indonesia, Undang-Undang tidak memberikan definisi eksplisit tentang hukum positif yang berlaku di masa yang akan datang. Namun, konsep hukum positif secara umum dapat dirujuk dari pengertian-pengertian dalam peraturan perundang-undangan yang ada, di mana hukum positif adalah hukum tertulis yang

¹⁰⁵ Indrati, Maria Farida. (2007). *Ilmu Perundang-undangan: Dasar-dasar dan Pembentukannya*. Jakarta: Kanisius. hlm. 138.

¹⁰⁶ Harahap, Yahya. (2008). *Hukum Acara Perdata: Tentang Gugatan, Persidangan, Penyitaan, Pembuktian, dan Putusan Pengadilan*. Jakarta: Sinar Grafika. hlm. 110.

dibuat oleh otoritas yang berwenang dan berlaku saat ini, serta memiliki sanksi yang mengikat.

Hukum positif di masa depan secara prinsip diharapkan tetap didasarkan pada tiga elemen utama:

- 1) Undang-undang yang dibuat oleh otoritas yang sah (legislasi).
- 2) Didasarkan pada kebutuhan dan dinamika sosial, termasuk perkembangan teknologi, ekonomi, dan politik.
- 3) Ditegakkan oleh institusi yang berwenang, seperti lembaga peradilan, aparat penegak hukum, dan instansi pemerintah.

Beberapa undang-undang yang mengindikasikan arah hukum positif di masa depan antara lain:

- 1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan. Undang-Undang ini memberikan panduan tentang bagaimana suatu hukum positif dibentuk dan dijalankan di Indonesia.

Pembentukan peraturan perundang-undangan harus melibatkan asas-asas, seperti kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. Pasal 5 UU Nomor 12/2011 menyatakan bahwa peraturan perundang-undangan harus memenuhi asas-asas pembentukan peraturan yang baik, termasuk kejelasan tujuan, kesesuaian antara jenis, hierarki, dan materi muatan,

serta dapat dilaksanakan. Ini menunjukkan bahwa hukum positif di masa depan harus tetap relevan dengan perubahan sosial dan kebutuhan masyarakat.

2) Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945), sebagai sumber tertinggi dari hukum positif di Indonesia, UUD 1945 memberikan dasar bahwa hukum di masa depan harus selaras dengan prinsip-prinsip dasar negara, yaitu Pancasila, kedaulatan rakyat, hak asasi manusia, dan persatuan. Prinsip-prinsip ini tetap relevan dan mengikat dalam pembentukan hukum positif di masa mendatang. Pasal 1 ayat (3) UUD 1945: Menyatakan bahwa “Negara Indonesia adalah negara hukum.” Ini berarti segala bentuk hukum positif di masa mendatang harus menjunjung tinggi supremasi hukum, keadilan, dan kepastian hukum.

3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) undang-undang ini mencerminkan bagaimana hukum positif di Indonesia mulai mengatur perkembangan teknologi digital, yang di masa depan akan semakin krusial. Dalam konteks teknologi informasi dan dunia digital, undang-undang ini memastikan bahwa hukum positif Indonesia dapat mengantisipasi tantangan-tantangan masa depan, seperti transaksi

elektronik, perlindungan data pribadi, dan kejahatan siber.

Pasal 2 UU ITE: Menegaskan bahwa hukum positif dalam hal ini juga berlaku bagi perbuatan hukum yang dilakukan baik di Indonesia maupun di luar Indonesia, sepanjang pelaku atau hasil perbuatannya berdampak di Indonesia. Ini menunjukkan hukum di masa depan akan semakin terhubung dengan perkembangan teknologi global dan melindungi kepentingan nasional.

4) Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, undang-undang ini memberi landasan hukum bagi reformasi birokrasi dan pelayanan publik di masa depan. Dalam konteks hukum positif, undang-undang ini memastikan bahwa regulasi di masa depan harus mampu memberikan kepastian hukum dan transparansi, serta memastikan akses yang adil terhadap pelayanan publik yang efektif dan efisien.

F. Metode Penelitian

a. Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada analisis terhadap peraturan

perundang-undangan yang berlaku serta konsep-konsep hukum terkait perlindungan korban judi *online*.¹⁰⁷

b. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, karena bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kebijakan perlindungan hukum yang ada serta evaluasi terhadap regulasi yang dibutuhkan di masa depan.

c. Jenis dan Sumber Data

- 1) Bahan hukum primer: Peraturan perundang-undangan terkait judi *online*, seperti Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum pidana.
- 2) Bahan hukum sekunder: literatur hukum, jurnal ilmiah, serta putusan pengadilan terkait judi *online*.
- 3) Bahan hukum tersier: Bahan yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer, bahan hukum sekunder misalnya kamus besar bahasa Indonesia, kamus umum, kamus hukum serta bahan-bahan di luar bidang hukum yang relevan dan dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian ini.

¹⁰⁷ Abdulkadir, Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cetakan 1, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 52.

d. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*), Menurut Soerjono Soekanto, studi kepustakaan merupakan penelitian dokumen yang digunakan sebagai metode pengumpulan data melalui informasi tertulis, dengan menggunakan analisis isi atau yang dikenal sebagai content analysis. Metode penelitian kepustakaan (*library research*) dilakukan dengan memanfaatkan data dari beragam sumber bacaan, seperti buku, majalah, dan internet, yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh penulis dalam penelitian ini.¹⁰⁸

e. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa narasi dan angka. Data tersebut dianalisis sebagai bukti yang kemudian diinterpretasikan untuk memperkuat hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

¹⁰⁸ Soekanto, Soerjono, 2006, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta, Universitas Indonesia Press, hlm

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disajikan dalam empat bagian bab yang saling berkaitan satu sama lainnya, sistematika penulisannya sebagai berikut¹⁰⁹ :

- a. BAB I Pendahuluan: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, terminologi, metode penelitian, serta sistematika penulisan.
- b. BAB II Tinjauan Pustaka: membahas tentang kebijakan perlindungan hukum, korban kejahatan, judi *online*, dan hukum positif di masa yang akan datang.
- c. BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan: membahas tentang implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi online dalam hukum positif saat ini dan implementasi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif yang akan datang.
- d. BAB IV Penutup: membahas tentang kesimpulan dan saran bagi kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online*.

¹⁰⁹ Pattilima, Hamid, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Cetakan Ke-3, Bandung, Alfabeta 2011, hlm. 7.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kebijakan Perlindungan Hukum

1. Pengertian Perlindungan Hukum

a. Pengertian Menurut Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perlindungan hukum adalah usaha yang diberikan untuk melindungi hak-hak individu dari tindakan yang melanggar hukum dan ketidakadilan. Dalam konteks hukum, perlindungan ini berfungsi untuk memastikan bahwa hak-hak dasar setiap warga negara diakui dan dijamin, serta memberikan rasa aman dari potensi tindakan yang tidak sah atau merugikan. Definisi ini menekankan pada peran hukum sebagai alat untuk melindungi hak-hak masyarakat dan menjamin keadilan dalam berbagai aspek kehidupan.³

Sementara itu, menurut *Black's Law Dictionary*, perlindungan hukum atau *legal protection* diartikan sebagai mekanisme hukum yang menjamin dan menjaga hak-hak seseorang dari pelanggaran dan memberikan akses kepada prosedur hukum yang sah untuk menuntut hak-hak tersebut. Definisi ini menitikberatkan pentingnya hak-hak individu dalam sistem hukum dan menekankan bahwa perlindungan hukum harus diimplementasikan melalui prosedur yang jelas dan adil untuk mencegah penyelewengan. Dalam *Black's Law Dictionary*, perlindungan hukum tidak hanya mencakup hak untuk mendapatkan

³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Hlm 963.

keadilan, tetapi juga berbagai hak hukum yang diakui dalam proses penegakan hukum.⁴

b. Pengertian Menurut Istilah

Satjipto Rahardjo mendefinisikan perlindungan hukum sebagai langkah untuk memberikan rasa aman kepada masyarakat dengan memastikan bahwa hak-hak mereka sesuai dengan hukum yang berlaku.⁵ Menurutnya, perlindungan hukum bertujuan untuk menghindarkan masyarakat dari tindakan sewenang-wenang serta untuk menjamin keadilan. Senada dengan itu, Philipus M. Hadjon menyatakan bahwa perlindungan hukum berfungsi sebagai upaya preventif dan represif yang dilakukan oleh pemerintah untuk melindungi hak-hak dasar warga negara, serta sebagai bentuk kepastian hukum dan perlindungan hak asasi manusia.⁶ Fitzgerald dan David A. Robertson juga memberikan pendapat serupa dengan menekankan bahwa perlindungan hukum merupakan mekanisme yang melindungi individu dari pelanggaran hak, serta sebagai jaminan hukum untuk memperkuat hak-hak individu secara institusional.⁷

⁴ Garner, B.A., 2009, *Black's Law Dictionary*, (Henry Campbell Black), West Publishing, Hlm 123.

⁵ Rahardjo, Satjipto, 2009, *Ilmu Hukum* (A. Gunawan Setiardja), PT Citra Aditya Bakti, Hlm 123.

Satjipto Rahardjo mendefinisikan perlindungan hukum sebagai upaya memberikan rasa aman kepada masyarakat dengan memastikan bahwa hak-hak mereka sesuai dengan hukum yang berlaku. Perlindungan hukum ini bertujuan untuk menghindarkan masyarakat dari tindakan sewenang-wenang serta menjamin keadilan.

⁶ Hadjon, Philipus M., 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia: Sebuah Studi Tentang Prinsip-Prinsipnya dalam Penyelenggaraan Negara Berdasarkan Hukum* (Mohamad Ali), Bina Ilmu, Hlm 42. Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum berfungsi sebagai upaya preventif dan represif yang dilakukan oleh pemerintah untuk melindungi hak-hak dasar warga negara serta memastikan kepastian hukum dan perlindungan hak asasi manusia.

⁷ Fitzgerald, P.J., 1966, *Salmond on Jurisprudence* (Mohamad Ali), Sweet & Maxwell, Hlm 217. Fitzgerald menyatakan bahwa perlindungan hukum adalah mekanisme hukum yang melindungi individu atau kelompok dari potensi pelanggaran hak-hak mereka dan harus ditegakkan dengan adil. Robertson, David A.,

Dalam konteks Indonesia, perlindungan hukum dijamin melalui beberapa peraturan perundang-undangan, termasuk Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945)⁸ yang menyatakan dalam Pasal 28D Ayat (1) bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.⁹ Selain itu, Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia juga menyebutkan bahwa perlindungan hukum adalah segala upaya yang bertujuan untuk melindungi hak dasar individu dari ketidakadilan.¹⁰ Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan lebih lanjut menekankan bahwa seluruh regulasi yang dibentuk harus dapat menjamin hak-hak individu dan memberikan kepastian hukum bagi warga negara, memastikan bahwa hukum di Indonesia berjalan dengan landasan perlindungan yang kuat.¹¹

Kebijakan perlindungan hukum bagi korban judi *online* dirancang untuk mengurangi risiko dan dampak buruk dari kegiatan perjudian ilegal, baik melalui langkah preventif maupun represif. Perlindungan hukum preventif dilakukan pemerintah dengan memblokir situs-situs perjudian serta mengadakan kampanye edukasi mengenai bahaya judi

2004, *Human Rights and the Constitution* (Rizky Wibowo), Cambridge University Press, Hlm 88. Robertson menjelaskan bahwa perlindungan hukum adalah jaminan hukum dari negara untuk melindungi individu dari tindakan tidak adil dan memperkuat hak-hak mereka secara institusional.

⁸ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Hlm 14.

⁹ Pasal 28D Ayat (1) UUD 1945 menegaskan bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.

¹⁰ Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, Hlm 6. UU ini menjelaskan bahwa perlindungan hukum bertujuan untuk melindungi hak-hak dasar individu dari ketidakadilan.

¹¹ Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan, Hlm 28. UU ini menekankan bahwa setiap regulasi yang dibuat harus menjamin hak-hak individu dan memberikan kepastian hukum bagi warga negara.

online, sehingga masyarakat diharapkan tidak mudah terjebak dalam perjudian ilegal. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya korban, dengan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko ekonomi dan sosial yang ditimbulkan oleh perjudian *online*. Selain itu, kebijakan represif juga diterapkan dengan mengenakan sanksi hukum yang tegas terhadap pihak-pihak yang mengeksploitasi korban perjudian. Hukuman pidana dan denda yang ketat diharapkan dapat memberikan efek jera bagi pelaku sekaligus melindungi korban dari eksploitasi yang berkelanjutan. Di sisi lain, korban judi *online* menjadi lemah karena aktivitas ini dianggap ilegal, sehingga korban mengalami kesulitan dalam mendapatkan pengakuan hukum atau kompensasi. Dalam kasus perjudian *online*, korban cenderung kesulitan memperoleh ganti rugi karena sifat aktivitas yang ilegal, yang menghambat proses tuntutan hukum. Oleh sebab itu, kebijakan perlindungan bagi korban sangat penting untuk mengatasi keterbatasan dalam pembuktian hukum, yang dapat memberikan dukungan sosial dan ekonomi bagi korban serta menjaga keseimbangan dan keadilan dalam sistem hukum.¹²

2. Teori-teori Perlindungan Hukum

Berbagai teori tentang perlindungan hukum menyoroti pentingnya negara dalam memberikan perlindungan bagi warganya, terutama bagi

¹² Iskandar, 2022, *Evolusi Hukum Perlindungan di Indonesia*, Andi Publisher, Hlm 102.

Kebijakan perlindungan hukum bagi korban judi *online* terus berkembang untuk mengurangi risiko dari kegiatan perjudian ilegal dengan tindakan preventif dan represif untuk melindungi hak-hak korban.

korban aktivitas ilegal seperti judi *online*. Teori Negara Hukum menegaskan kewajiban negara untuk menjamin hak-hak warga negara dan memberikan payung hukum bagi korban. Dalam hal ini, negara harus memastikan perlindungan terhadap dampak negatif dari aktivitas ilegal melalui peraturan yang mendukung hak-hak korban agar mereka tidak mengalami kerugian lebih lanjut.¹³ Selanjutnya, Teori Keadilan (*Justice Theory*) mengedepankan kesetaraan dalam perlindungan hukum, menekankan bahwa keadilan harus diterapkan tanpa diskriminasi, baik bagi korban langsung maupun tidak langsung, demi memastikan bahwa setiap individu mendapatkan hak yang sama dalam proses penegakan hukum.¹⁴

Selain itu, Teori Hak Asasi Manusia (HAM) memperkuat argumen bahwa setiap individu memiliki hak dasar untuk dilindungi dari ancaman yang dapat merugikan mereka. Perlindungan hukum bagi korban judi *online* merupakan bentuk pemenuhan hak asasi manusia, yang menjamin hak korban untuk mendapatkan bantuan hukum dan pemulihan dari dampak aktivitas tersebut.¹⁵ Teori Kesejahteraan Sosial (*Welfare Theory*) melengkapi perspektif ini dengan menyoroti pentingnya peran negara dalam menjaga kesejahteraan sosial, khususnya bagi kelompok rentan yang sering kali menjadi korban judi *online*. Negara diharapkan dapat memberikan perlindungan yang mencegah korban dari dampak buruk

¹³ Setiadi, A. (2016). Perlindungan Hukum bagi Korban Kejahatan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 17(3), 89-106.

¹⁴ Nugroho, R. (2014). *Teori Keadilan dalam Hukum Indonesia*. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 44(2), 123-140.

¹⁵ Hamdani, S. (2015). *Perlindungan Hukum bagi Korban Kejahatan di Indonesia: Perspektif Hak Asasi Manusia*. *Jurnal Hukum & Peradilan*, 33(1), 45-60.

ekonomi dan psikologis yang muncul akibat ketergantungan pada aktivitas ilegal, guna menjaga kesejahteraan dan stabilitas sosial mereka.¹⁶

3. Kebijakan Perlindungan Hukum di Indonesia

Kebijakan perlindungan korban judi *online* dalam hukum positif di Indonesia mengalami perkembangan yang berakar sejak masa kolonial dan terus berevolusi hingga era modern. Awalnya, kebijakan hukum berfokus pada pemeliharaan ketertiban dan stabilitas pemerintah kolonial. Namun, setelah kemerdekaan, Indonesia mulai membentuk sistem hukum yang berdasar pada Pancasila dan UUD 1945. Perubahan ini membawa berbagai regulasi baru yang memberikan perlindungan kepada masyarakat, terutama bagi kelompok rentan, termasuk korban judi *online* yang semakin mengkhawatirkan di era digital saat ini.¹⁷

Beberapa undang-undang utama yang menjadi dasar perlindungan ini meliputi Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang menangani kasus penipuan *online* yang dapat terkait dengan judi *online*¹⁸; Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yang mencerminkan komitmen pemerintah dalam melindungi hak-hak pekerja¹⁹; serta Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang berperan penting dalam mencegah

¹⁶ Nasution, S. (2014). Teori Kesejahteraan Sosial: Kajian dari Perspektif Negara, Masyarakat, dan Individu. Raja Grafindo Persada. Hlm: 65-70

¹⁷ Iskandar, 2022, *Evolusi Hukum Perlindungan di Indonesia*, Andi Publisher, Hlm 102.

¹⁸ Santoso, 2019, *Perlindungan Konsumen di Era Digital*, Graha Ilmu, Hlm. 58

¹⁹ Simanjuntak, 2020, *Ketentuan Hukum Ketenagakerjaan di Indonesia*, Gramedia, Hlm. 74

eksploitasi anak melalui perjudian *online*.²⁰ Implementasi kebijakan ini juga melibatkan beberapa lembaga pemerintah, seperti Polri yang bertanggung jawab dalam penegakan hukum²¹, pengadilan dalam memberikan putusan yang adil²², dan Komnas HAM yang melakukan advokasi dan perlindungan hak asasi korban.²³

4. Perlindungan Hukum bagi Kelompok Rentan

Anak-anak dan remaja merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap kekerasan dan eksploitasi dalam lingkungan domestik dan masyarakat. Perlindungan hukum bagi mereka diatur melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang menegaskan hak anak untuk mendapatkan keselamatan, pendidikan, serta perlindungan dari kekerasan fisik dan mental. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) berperan dalam memantau pelanggaran hak anak dan memberikan rekomendasi dalam penanganan kasus kekerasan serta eksploitasi anak. Selain itu, regulasi ini mendukung perlindungan di bidang pendidikan, terutama bagi anak-anak yang bekerja atau mengalami putus sekolah.²⁴

Perlindungan hukum juga mencakup perempuan, pekerja, dan korban tindak pidana. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan dalam Rumah Tangga (PKDRT) melindungi

²⁰ Rahmawati, 2021, *Perlindungan Anak di Indonesia*, Pustaka Nasional, Hlm. 44

²¹ Adinugroho, 2023, *Peran Polri dalam Penegakan Hukum*, Pustaka Grafika, Hlm. 91

²² Soeparman, 2020, *Hukum dan Keadilan di Indonesia*, Alfabeta, Hlm. 125

²³ Putra, 2022, *HAM dan Perlindungan Korban*, Inisiasi Press, Hlm. 78

²⁴ Widjaja, 2018, *Perlindungan Anak dalam Sistem Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Hlm. 87

perempuan dari berbagai bentuk kekerasan dan diskriminasi dalam rumah tangga, sementara kebijakan nasional turut mendukung hak-hak perempuan dalam ketenagakerjaan dan kesetaraan gender.²⁵ Untuk pekerja, perlindungan diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 tentang BPJS, yang mengatur keselamatan kerja, upah minimum, dan jaminan sosial.²⁶ Selain itu, korban tindak pidana, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 dan revisinya, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014, berhak mendapatkan kompensasi, rehabilitasi, serta pendampingan dari Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK), yang memastikan proses hukum tanpa intimidasi terhadap korban.²⁷

5. Kebijakan Perlindungan Hukum dalam Era Digital

Perlindungan data pribadi, keamanan siber, dan hak kekayaan intelektual menjadi perhatian penting dalam era digital di Indonesia. Perlindungan data pribadi diatur melalui Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi, yang menjamin hak privasi dan mengatur pengelolaan data oleh pemerintah dan perusahaan swasta. UU ini mengatur pengumpulan, pengolahan, serta distribusi data pribadi agar tidak disalahgunakan, dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) sebagai pengawas yang berwenang memberikan

²⁵ Fadilah, 2021, *Kekerasan dan Diskriminasi terhadap Perempuan di Indonesia*, Gramedia, Hlm. 54

²⁶ Manulang, 2020, *Perlindungan Hukum bagi Pekerja di Indonesia*, Alfabeta, Hlm. 92

²⁷ Hakim, 2019, *Hak-Hak Korban dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*, Gadjah Mada University Press, Hlm. 134

sanksi terhadap pelanggaran.²⁸

Keamanan siber diatur melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang diperbarui pada 2016, mencakup larangan terhadap penipuan *online*, pencurian identitas, akses ilegal, dan eksploitasi daring. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) bersama kepolisian bertanggung jawab atas pengawasan dan penindakan pelanggaran keamanan siber. Pemerintah juga mengembangkan program edukasi dan infrastruktur keamanan siber untuk memperkuat ketahanan digital masyarakat.²⁹ Selain itu, hak kekayaan intelektual (HKI) meliputi hak cipta, merek dagang, dan paten, yang diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis. DJKI di bawah Kementerian Hukum dan HAM bertanggung jawab melindungi HKI, memfasilitasi pendaftaran, dan menindak pelanggaran hak kekayaan intelektual di dunia digital.³⁰

B. Korban Kejahatan

1. Pengertian Korban Kejahatan

a. Pengertian Menurut Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), korban kejahatan diartikan sebagai seseorang atau kelompok yang mengalami kerugian atau penderitaan akibat tindakan yang melanggar hukum. Pengertian ini

²⁸ Surya, 2023, *Perlindungan Data Pribadi di Era Digital*, Gramedia, Hlm. 45

²⁹ Pratama, 2022, *Keamanan Siber dan Tantangan Era Digital*, Pustaka Nasional, Hlm. 112

³⁰ Rahardjo, 2021, *Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia: Tantangan di Era Digital*, Pustaka Ilmu, Hlm. 76

mencakup segala bentuk kerugian, baik fisik, psikologis, maupun ekonomi, yang dialami oleh individu atau kelompok sebagai akibat dari perbuatan yang bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku di masyarakat.³¹

Sementara itu, *Black's Law Dictionary* mendefinisikan korban kejahatan sebagai individu atau entitas yang mengalami kerugian atau dampak negatif akibat dari tindakan kriminal yang dilakukan oleh orang lain. Definisi ini mencakup kerugian fisik, emosional, serta finansial yang dialami oleh korban sebagai akibat dari pelanggaran hukum yang dilakukan oleh pelaku. *Black's Law Dictionary* menekankan bahwa korban memiliki hak-hak tertentu untuk mendapatkan keadilan, pemulihan, atau kompensasi atas kerugian yang diderita.³²

b. Pengertian Menurut Istilah

Menurut para ahli, definisi korban kejahatan umumnya mengacu pada individu atau kelompok yang mengalami kerugian, baik fisik, psikologis, maupun ekonomi, akibat dari tindakan yang melanggar hukum. Menurut Mardjono Reksodiputro, korban kejahatan adalah seseorang yang dirugikan oleh tindakan kriminal dan berhak atas pemulihan melalui bantuan hukum dan dukungan psikososial. Reksodiputro menekankan

³¹ Tim Penyusun, 2021, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Hlm 932.

³² Garner, B.A., 2004, *Black's Law Dictionary*, (penerjemah: Tidak Ada), Thomson West, Hlm 1705.)

pentingnya perlindungan bagi korban agar mereka tidak terjebak dalam trauma berkelanjutan dan mendapatkan hak-haknya.³³

Dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, pengertian korban kejahatan dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, yang kemudian diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014. Undang-undang ini mendefinisikan korban sebagai individu yang menderita secara fisik, mental, dan kerugian ekonomi akibat kejahatan, serta memiliki hak atas kompensasi, rehabilitasi, dan pendampingan. Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) bertugas untuk memastikan bahwa hak-hak korban kejahatan terlindungi dan mendapatkan dukungan dalam proses hukum.³⁴

Dalam literatur hukum, korban kejahatan dikategorikan ke dalam beberapa jenis, termasuk korban langsung, korban tidak langsung, dan korban potensial. Korban langsung merujuk pada individu yang secara langsung mengalami penderitaan atau kerugian sebagai akibat langsung dari suatu tindakan kejahatan. Kerugian yang dialami oleh korban langsung ini dapat berupa fisik, psikologis, maupun kerugian ekonomi. Misalnya, dalam kasus tindak kekerasan, korban langsung adalah individu yang terluka atau menderita akibat kekerasan tersebut. Pengkategorian ini membantu memahami bahwa korban langsung memiliki hak yang lebih

³³ Reksodiputro, M., 2007, Kriminologi dan Sistem Peradilan Pidana, Universitas Indonesia Press)

³⁴ Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, Hlm 3

besar untuk mendapatkan kompensasi dan dukungan dalam proses hukum.³⁵

Selain korban langsung, ada juga korban tidak langsung atau korban sekunder, yaitu individu yang tidak mengalami kejadian kriminal secara langsung, tetapi tetap menderita akibat dari dampak peristiwa tersebut. Contoh korban tidak langsung bisa mencakup anggota keluarga atau orang-orang terdekat yang ikut merasakan penderitaan emosional atau kerugian ekonomi sebagai dampak dari kejahatan yang menimpa korban utama. Korban tidak langsung sering kali memerlukan pendampingan psikologis atau dukungan lainnya karena trauma yang dialami bisa memengaruhi kondisi mereka. Dalam berbagai sistem hukum, termasuk Indonesia, perlindungan terhadap korban tidak langsung juga diakui untuk memberikan dukungan menyeluruh bagi komunitas terdampak.³⁶

Sementara itu, korban potensial adalah mereka yang berada dalam situasi atau lingkungan berisiko tinggi untuk menjadi korban kejahatan. Korban potensial sering kali merupakan kelompok rentan yang, meskipun belum mengalami tindak kriminal, memiliki kemungkinan tinggi untuk terkena dampak karena kondisi lingkungan atau situasi tertentu. Misalnya, orang yang tinggal di daerah rawan kejahatan atau memiliki pekerjaan berisiko tinggi bisa dianggap sebagai korban potensial. Dengan

³⁵ Fattah, E.A., 1991, *Understanding Criminal Victimization*, Prentice Hall, Hlm 33

³⁶ Miers, D., 1989, *Positivist Victimology: A Critique*, Oxford University Press, Hlm 58

mengidentifikasi korban potensial, kebijakan pencegahan dapat diterapkan lebih efektif untuk mengurangi risiko yang dihadapi kelompok ini.³⁷

Dalam perspektif hukum pidana, konsep korban merujuk pada individu atau kelompok yang mengalami penderitaan fisik, mental, atau kerugian ekonomi sebagai akibat dari tindakan yang melanggar hukum. Hukum pidana melihat korban sebagai pihak yang dirugikan dan memiliki hak untuk memperoleh keadilan serta pemulihan atas kerugian yang diderita. Menurut Muladi, korban dalam konteks hukum pidana adalah pihak yang menderita secara langsung dari perbuatan kriminal dan berhak mendapatkan perlindungan hukum serta dukungan untuk mengurangi dampak negatif dari tindak pidana.³⁸

Dalam kriminologi, konsep korban dikenal sebagai *victimology*, yaitu cabang studi yang menganalisis peran korban dalam kejadian kriminal serta dampak yang mereka alami. Edwin H. Sutherland mendefinisikan korban sebagai individu yang tidak hanya menderita kerugian akibat tindakan kriminal tetapi juga terkadang memiliki peran dalam terjadinya kejahatan tersebut, baik secara pasif maupun aktif. Pendekatan kriminologi menekankan pentingnya memahami profil korban, kondisi sosial, serta faktor-faktor yang dapat membuat seseorang lebih rentan terhadap tindak pidana, guna mengembangkan strategi pencegahan yang lebih efektif.³⁹

³⁷ Newman, G.R., 1999, *Reducing Crime: A Framework for Preventive Action*, Crime Prevention Studies, Hlm 71

³⁸ Muladi, 2005, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Hlm. 124

³⁹ Sutherland, E.H., 1949, *Principles of Criminology*, J.B. Lippincott Company, Hlm 212

2. Teori-Teori tentang Korban Kejahatan

Victim Precipitation Theory menyatakan bahwa perilaku korban dapat berkontribusi atau mempercepat terjadinya kejahatan terhadap dirinya. Teori ini menyoroti bagaimana tindakan tertentu yang dilakukan oleh korban, baik secara sadar maupun tidak, bisa memicu respons agresif dari pelaku. Misalnya, dalam kasus-kasus kekerasan, sikap provokatif atau konfrontatif dari korban mungkin meningkatkan kemungkinan terjadinya tindak kriminal. Teori ini bukan bermaksud menyalahkan korban, tetapi memberikan pemahaman bahwa perilaku dan keputusan yang dibuat korban dapat memainkan peran dalam insiden kriminal.⁴⁰

Lifestyle Theory melihat hubungan antara gaya hidup individu dan risiko menjadi korban kejahatan. Teori ini berpendapat bahwa gaya hidup tertentu, seperti kebiasaan keluar malam, berada di tempat-tempat berisiko tinggi, atau berinteraksi dengan individu yang berpotensi terlibat dalam tindak kriminal, dapat meningkatkan risiko seseorang menjadi korban. Dengan kata lain, semakin sering seseorang terlibat dalam aktivitas berisiko, semakin besar pula peluangnya untuk menjadi korban. *Lifestyle Theory* menunjukkan bahwa pemilihan gaya hidup dapat mempengaruhi tingkat kerentanan seseorang terhadap kejahatan.⁴¹

Routine Activity Theory menyatakan bahwa peluang seseorang menjadi korban kejahatan dipengaruhi oleh tiga faktor utama: adanya pelaku potensial, korban yang cocok, dan kurangnya pengawasan atau penjagaan. Teori ini menjelaskan bahwa aktivitas rutin sehari-hari, seperti perjalanan kerja atau aktivitas rekreasi,

⁴⁰ Wolfgang, M.E., 1958, *Patterns in Criminal Homicide*, University of Pennsylvania Press, Hlm 75

⁴¹ Hindelang, M.J., Gottfredson, M.R., & Garofalo, J., 1978, *Victims of Personal Crime: An Empirical Foundation for a Theory of Personal Victimization*, Ballinger Publishing, Hlm 45

bisa menempatkan individu dalam situasi rentan. Ketika ketiga faktor ini bertemu, peluang terjadinya kejahatan akan meningkat. Routine Activity Theory berfokus pada faktor situasional dan lingkungan sebagai elemen penting yang mempengaruhi peluang seseorang untuk menjadi korban.⁴²

Social Learning Theory menjelaskan bagaimana pengalaman sosial dapat memengaruhi persepsi dan risiko seseorang untuk menjadi korban kejahatan. Teori ini menekankan bahwa individu dapat mempelajari pola perilaku dan sikap dari lingkungannya, termasuk sikap terhadap risiko dan kejahatan. Seseorang yang sering terpapar pada lingkungan dengan tingkat kejahatan tinggi mungkin mengembangkan persepsi bahwa menjadi korban adalah hal yang biasa dan bahkan dapat meniru perilaku yang membuatnya lebih rentan terhadap kejahatan. Social Learning Theory menyoroti peran signifikan dari pengaruh sosial dalam membentuk persepsi dan risiko menjadi korban.⁴³

3. Hak dan Perlindungan Hukum bagi Korban Kejahatan

Hak-hak korban dalam proses peradilan pidana di Indonesia mencakup beberapa aspek penting yang bertujuan untuk memberikan perlindungan dan pemulihan bagi korban. Salah satu hak yang diakui adalah hak untuk dilindungi dari ancaman atau intimidasi dari pihak yang terlibat dalam kasus kejahatan. Selain itu, korban juga memiliki hak atas kompensasi yang dapat membantu mereka mengatasi kerugian fisik, psikologis, atau ekonomi yang dialami akibat kejahatan. Korban berhak didengar dalam proses peradilan, yang memungkinkan

⁴² Cohen, L.E., & Felson, M., 1979, Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach, *American Sociological Review*, Hlm 593

⁴³ (Akers, R.L., 1998, *Social Learning and Social Structure: A General Theory of Crime and Deviance*, Northeastern University Press, Hlm 162

mereka memberikan kesaksian atau masukan yang relevan terhadap kasus mereka, serta memastikan bahwa kebutuhan dan suara mereka diperhatikan dalam sistem peradilan.⁴⁴

Perlindungan hukum bagi korban di Indonesia diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan, salah satunya adalah Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) yang memberikan panduan dalam pelaksanaan hak-hak korban dalam proses peradilan. Selain KUHAP, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, yang kemudian diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014, juga memberikan landasan hukum yang kuat untuk melindungi saksi dan korban dari ancaman yang mungkin timbul dalam proses hukum. Peraturan ini bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi korban, memastikan hak-hak mereka dihormati, dan menjamin adanya pendampingan hukum bagi mereka.⁴⁵

Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) memainkan peran krusial dalam melindungi korban dan saksi kejahatan. LPSK memiliki tugas utama untuk memberikan perlindungan fisik dan psikologis bagi korban yang merasa terancam, memberikan layanan kompensasi dan rehabilitasi, serta memastikan bahwa hak-hak korban dipenuhi selama proses peradilan. Selain itu, LPSK juga bertindak sebagai fasilitator antara korban dan lembaga penegak hukum, memastikan bahwa korban memperoleh akses yang adil terhadap dukungan hukum. Keberadaan LPSK di Indonesia bertujuan untuk mengurangi dampak buruk yang dialami korban dan saksi, serta meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem

⁴⁴ Gunawan, B., 2020, *Hak-Hak Korban dalam Proses Peradilan Pidana di Indonesia*, Jurnal Hukum dan Keadilan, Hlm 123

⁴⁵ Purwanto, A., 2019, *Perlindungan Hukum Bagi Korban Dalam Sistem Peradilan Pidana di Indonesia*, Jurnal Penegakan Hukum, Hlm 87

peradilan pidana.⁴⁶

4. Tipe-tipe Korban Kejahatan dan Bentuk Kekerasan

Korban kekerasan fisik mencakup individu yang mengalami penderitaan atau cedera fisik akibat tindak kekerasan, seperti penganiayaan, kekerasan rumah tangga, atau pembunuhan. Korban jenis ini sering kali membutuhkan pemulihan fisik dan psikologis yang intensif karena dampak langsung dari kekerasan yang dialami. Dalam kasus kekerasan rumah tangga, misalnya, korban sering kali mengalami trauma berkepanjangan dan memerlukan pendampingan khusus untuk pulih dari pengalaman tersebut. Korban kekerasan fisik memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan, kompensasi, serta dukungan psikologis melalui berbagai lembaga pendampingan di Indonesia.⁴⁷

Korban kekerasan seksual mencakup mereka yang menjadi sasaran tindakan seperti pelecehan, eksploitasi, dan tindak kekerasan seksual lainnya. Dampak yang dialami korban kekerasan seksual tidak hanya bersifat fisik tetapi juga melibatkan penderitaan psikologis dan sosial yang mendalam. Banyak korban kekerasan seksual menghadapi tantangan dalam melaporkan kasusnya karena stigma sosial yang melekat, sehingga dukungan dari keluarga, masyarakat, dan lembaga hukum sangat penting untuk memulihkan kondisi mereka. Di Indonesia, berbagai lembaga memberikan perlindungan hukum dan layanan pemulihan bagi korban kekerasan seksual.⁴⁸

Korban kejahatan ekonomi meliputi individu yang mengalami kerugian

⁴⁶ Rahmawati, S., 2021, *Peran LPSK Dalam Melindungi Korban Kejahatan di Indonesia*, Jurnal Perlindungan Hukum, Hlm 45

⁴⁷ Nasir, A., 2018, *Korban Kekerasan di Indonesia*, Balai Pustaka, Hlm 56

⁴⁸ Handayani, M., 2019, *Perlindungan Hukum Bagi Korban Kekerasan Seksual*, Pustaka Indonesia, Hlm 74

finansial akibat tindakan kriminal seperti penipuan, pencurian, penggelapan, dan kejahatan siber. Kerugian yang dialami korban kejahatan ekonomi tidak hanya memengaruhi keuangan pribadi tetapi juga dapat berdampak pada kondisi psikologis mereka, terutama ketika kehilangan terjadi dalam jumlah besar atau melalui modus yang manipulatif. Kejahatan ekonomi sering kali memerlukan proses hukum yang panjang, sehingga korban membutuhkan pendampingan hukum untuk menuntut kompensasi atas kerugian yang dialami. Dukungan dari lembaga perlindungan konsumen juga dapat membantu dalam memberikan solusi bagi korban kejahatan ekonomi.⁴⁹

Korban kejahatan digital adalah individu yang mengalami berbagai bentuk pelanggaran di dunia maya, seperti peretasan, pencurian identitas, dan *cyberbullying*. Dampak kejahatan digital cenderung unik karena korbannya bisa saja tidak bertemu secara langsung dengan pelaku, namun tetap mengalami kerugian, baik secara emosional maupun finansial. Pencurian identitas, misalnya, dapat menimbulkan kerugian finansial yang signifikan jika data pribadi korban disalahgunakan untuk penipuan. Sementara itu, *cyberbullying* dapat menyebabkan tekanan emosional berat dan berdampak negatif pada kesehatan mental korban. Lembaga-lembaga di Indonesia mulai memberikan perhatian khusus terhadap perlindungan korban kejahatan digital, termasuk dukungan hukum dan layanan konseling.⁵⁰

⁴⁹ Iskandar, T., 2020, *Kejahatan Ekonomi dan Korbannya*, Gramedia, Hlm 63

⁵⁰ Suryadi, P., 2021, *Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Digital*, Alfabeta, Hlm 89

5. Dampak Kejahatan Terhadap Korban

Dampak psikologis yang dialami korban kejahatan sering kali sangat berat, mencakup trauma mendalam, gangguan stres pascatrauma (PTSD), kecemasan, dan depresi. Korban kejahatan, terutama yang mengalami kekerasan fisik atau seksual, sering menghadapi kesulitan dalam mengatasi trauma psikologis yang berkepanjangan. PTSD, misalnya, dapat membuat korban kembali merasakan kejadian tersebut melalui kilas balik atau mimpi buruk yang intens. Dukungan dari keluarga dan profesional kesehatan mental sangat penting dalam proses pemulihan korban dari dampak psikologis ini.⁵¹

Selain dampak psikologis, korban kejahatan juga sering menghadapi dampak sosial yang signifikan. Kejahatan yang menimpa korban dapat menyebabkan stigma dari lingkungan sosial atau bahkan isolasi sosial, terutama pada kasus kekerasan seksual atau tindak kriminal yang menimbulkan rasa malu. Korban mungkin merasa canggung atau takut berinteraksi dengan orang lain karena takut dihakimi atau dikucilkan. Kondisi ini tidak jarang menyebabkan korban menarik diri dari masyarakat dan mengalami penurunan kualitas hidup sosialnya. Pendampingan dari lembaga sosial dan kelompok pendukung sangat penting untuk membantu korban mengatasi dampak sosial ini.⁵²

Dampak ekonomi juga menjadi masalah serius bagi korban kejahatan, yang sering kali menghadapi kerugian finansial akibat kejahatan tersebut. Biaya pengobatan medis, hilangnya pendapatan karena ketidakmampuan bekerja, atau kerusakan properti merupakan beberapa contoh kerugian yang dapat terjadi. Pada

⁵¹ Utami, S., 2017, *Dampak Psikologis Kejahatan Pada Korban*, Balai Pustaka, Hlm 42

⁵² Fauziah, R., 2018, *Kejahatan dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Korban*, Pustaka Indonesia, Hlm 67

kasus pencurian atau penipuan, korban bisa kehilangan uang atau barang berharga, yang mengakibatkan dampak jangka panjang pada stabilitas keuangan mereka. Pemulihan ekonomi bagi korban sering kali sulit dilakukan tanpa adanya dukungan atau kompensasi dari pelaku, yang menambah beban penderitaan korban.⁵³

Dampak hukum juga menjadi tantangan tersendiri bagi korban dalam mencari keadilan. Proses peradilan yang panjang dan kompleks sering kali membuat korban merasa kesulitan untuk mendapatkan hak-hak mereka, termasuk kompensasi atas kerugian yang dialami. Tantangan hukum lainnya adalah minimnya dukungan hukum untuk beberapa korban yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap bantuan hukum atau pendampingan. Banyak korban kejahatan yang menghadapi frustrasi dalam proses peradilan, yang sering kali dirasakan sebagai tambahan beban psikologis. Oleh karena itu, sistem peradilan yang mendukung dan memfasilitasi hak-hak korban menjadi penting dalam menjamin keadilan.⁵⁴

C. Judi Online

1. Pengertian dan Karakteristik Judi Online

a. Pengertian Menurut Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi adalah suatu kegiatan yang melibatkan taruhan dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil suatu permainan, kompetisi, atau peristiwa tertentu.

⁵³ Sudarno, W., 2019, *Kerugian Ekonomi Akibat Kejahatan*, Gramedia, Hlm 53

⁵⁴ Arifin, Z., 2020, *Tantangan Hukum dalam Mendapatkan Keadilan bagi Korban Kejahatan*, Alfabeta, Hlm 88

KBBI mendefinisikan judi sebagai kegiatan bertaruh dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya, yang biasanya berhubungan dengan unsur keberuntungan atau peluang. Judi *online*, sebagai bentuk modern dari perjudian, mengacu pada praktik perjudian yang dilakukan melalui media internet, sehingga memungkinkan pemain untuk bertaruh dan bermain dari jarak jauh menggunakan perangkat digital.⁵⁵

Sementara itu, menurut *Black's Law Dictionary*, perjudian atau *gambling* didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan risiko uang atau sesuatu yang berharga dalam permainan peluang, di mana hasilnya sangat bergantung pada kebetulan. Judi *online* dalam konteks hukum diartikan sebagai jenis perjudian yang dilakukan melalui *platform* digital, seperti situs *web* atau aplikasi, yang menghubungkan pemain dengan sistem permainan daring. *Black's Law Dictionary* menjelaskan bahwa judi, termasuk judi *online*, merupakan tindakan yang secara hukum diatur ketat karena adanya risiko manipulasi dan potensi kerugian bagi pemain.⁵⁶

b. Pengertian Menurut Istilah

Judi *online* menurut para ahli Indonesia dan luar negeri didefinisikan sebagai aktivitas taruhan yang dilakukan melalui media digital, seperti situs *web* atau aplikasi, di mana pemain dapat mempertaruhkan uang atau barang berharga pada hasil permainan yang melibatkan unsur peluang.

⁵⁵ Tim Penyusun, 2021, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Hlm 643

⁵⁶ Garner, B.A., 2004, *Black's Law Dictionary*, Thomson West, Hlm 731

Ahli Indonesia, seperti Fajar Sugiarto, menyatakan bahwa judi *online* merupakan bentuk perjudian modern yang menggunakan teknologi internet untuk menghubungkan pemain dengan penyedia permainan, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan risiko bagi masyarakat luas. Menurut Sugiarto, aspek risiko ini menuntut adanya regulasi khusus yang dapat melindungi masyarakat dari bahaya ketergantungan dan kerugian finansial.⁵⁷

Ahli luar negeri, seperti James Carter, mendefinisikan judi *online* sebagai kegiatan bertaruh secara virtual yang menekankan pada ketergantungan terhadap teknologi digital serta kerentanan hukum akibat sifat lintas batas negara dari aktivitas tersebut. Carter menyoroti bahwa judi *online* membawa tantangan besar bagi penegakan hukum karena banyaknya yurisdiksi yang terlibat dan kesulitan dalam pengaturan peraturan internasional.⁵⁸ Di Indonesia, pengertian dan larangan judi *online* diatur dalam beberapa peraturan, seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang melarang kegiatan perjudian dalam bentuk apapun di media digital, serta beberapa ketentuan dalam KUHP yang memperkuat larangan ini. Pemerintah melalui UU ITE berupaya untuk menekan akses terhadap situs perjudian dan mengatur sanksi tegas bagi pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas tersebut.⁵⁹

⁵⁷ Sugiarto, F., 2020, *Perjudian Online dalam Perspektif Hukum Indonesia*, Pustaka Adi, Hlm 58

⁵⁸ Carter, J., 2018, *Internet Gambling and Legal Issues*, Global Law Press, Hlm 102

⁵⁹ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Jenis-jenis judi *online* mencakup berbagai bentuk permainan yang kini dapat diakses melalui internet, seperti taruhan olahraga, kasino *online*, *poker*, slot, dan lotere. Taruhan olahraga adalah jenis perjudian di mana pemain bertaruh pada hasil pertandingan atau kompetisi olahraga, yang populer karena faktor pengetahuan dan strategi dalam memprediksi hasil. Kasino *online* menawarkan permainan-permainan seperti *blackjack*, *roulette*, dan *baccarat*, yang memungkinkan pemain merasakan suasana kasino dari jarak jauh. *Poker online* menjadi bentuk judi yang populer di mana pemain saling berhadapan dalam permainan kartu dengan tingkat keterampilan dan strategi yang tinggi. Slot *online* adalah jenis permainan berbasis mesin yang mengandalkan keberuntungan, dengan berbagai tema dan fitur yang menarik bagi pemain. Selain itu, lotere *online* menyediakan kesempatan untuk memasang taruhan dengan harapan memenangkan hadiah besar melalui undian acak. Berbagai jenis judi ini tidak hanya menawarkan variasi pengalaman bermain, tetapi juga meningkatkan risiko ketergantungan karena akses yang mudah dan ketersediaan yang tinggi.⁶⁰

Judi *online* dan judi konvensional memiliki perbedaan mendasar dalam aspek aksesibilitas, anonimitas, dan teknologi yang digunakan. Judi *online* memberikan aksesibilitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan judi konvensional karena pemain dapat mengakses berbagai permainan kapan saja dan di mana saja hanya dengan perangkat digital dan koneksi internet. Hal ini berbeda dengan judi konvensional, yang sering kali terbatas pada tempat-tempat tertentu seperti kasino atau arena taruhan. Selain itu, judi

⁶⁰ Rahman, A., 2019, Perjudian dan Risiko Ketergantungan di Era Digital, Pustaka Mitra, Hlm 77

online memungkinkan pemain untuk menikmati permainan tanpa harus menghadapi batasan fisik, sehingga meningkatkan risiko ketergantungan karena kemudahan akses yang ditawarkan.⁶¹

Anonimitas menjadi aspek unik lainnya dalam judi *online*, di mana pemain dapat bermain tanpa mengungkapkan identitas asli mereka, sebuah keuntungan yang jarang ditemukan dalam perjudian konvensional. Teknologi yang digunakan dalam judi *online*, seperti enkripsi data dan sistem pembayaran digital, memungkinkan pemain untuk melakukan taruhan tanpa interaksi langsung, menciptakan rasa aman dalam bermain. Judi konvensional, di sisi lain, sering kali melibatkan interaksi langsung dan memerlukan identifikasi fisik, baik untuk pendaftaran atau klaim hadiah. Dengan teknologi canggih yang mendukung judi *online*, seperti sistem keamanan siber dan algoritma permainan yang terus diperbarui, industri ini menghadirkan pengalaman bermain yang berbeda dan lebih privat dibandingkan dengan cara konvensional.⁶²

2. Faktor-faktor Penyebab Judi Online

Kemajuan teknologi, khususnya perkembangan internet dan perangkat mobile, telah mendorong peningkatan signifikan dalam perjudian *online*. Internet berkecepatan tinggi dan akses yang mudah telah memungkinkan pemain untuk terhubung ke situs perjudian dari mana saja dan kapan saja, tanpa batasan geografis. Menurut data dari *Global Gambling Report*,

⁶¹ Mustafa, B., 2020, Perjudian *Online* dan Konvensional: Studi Perbandingan, Gramedia, Hlm 45

⁶² Santoso, D., 2021, Teknologi dalam Perjudian *Online*: Dampak dan Risiko, Pustaka Digital, Hlm 102

perjudian *online* menyumbang sekitar 15% dari total pendapatan industri perjudian global pada 2020, angka yang diproyeksikan terus meningkat seiring kemajuan teknologi.⁶³ Ahli perilaku digital, James Hughes, mencatat bahwa dengan perangkat mobile yang semakin canggih, pengguna sekarang dapat bermain game atau memasang taruhan hanya dengan satu klik, yang membuat perjudian lebih mudah diakses daripada sebelumnya. Kemajuan ini, menurut Hughes, menciptakan tantangan baru dalam mengendalikan risiko ketergantungan karena meningkatnya keterlibatan pengguna dalam perjudian *online*.⁶⁴

Perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet, juga telah berperan besar dalam meningkatkan jumlah pengguna *platform* perjudian *online*. Rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna pada perangkat mobile meningkat sebesar 20% setiap tahun, yang turut mendorong keterlibatan dalam aktivitas seperti perjudian *online*. Kenyamanan penggunaan perangkat mobile memungkinkan pemain mengakses berbagai jenis permainan kapan saja, bahkan secara impulsif, sehingga memperluas pasar perjudian *online*. Penggunaan teknologi canggih seperti aplikasi yang dilengkapi dengan notifikasi, permainan interaktif, dan pembayaran digital juga membuat pengalaman judi *online* lebih menarik dan praktis bagi pengguna, mempercepat pertumbuhan industri ini.⁶⁵

Faktor psikologis memainkan peran penting dalam kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam perjudian *online*, dengan adiksi, escapism

⁶³ Smith, J., 2020, *Global Gambling Report*, Hlm 88

⁶⁴ Hughes, J., 2019, *Digital Behavior and Addiction*, Oxford Press, Hlm 57

⁶⁵ Rahman, A., 2019, *Kemajuan Teknologi dan Perjudian Online*, Pustaka Media, Hlm 98

(pelarian), dan sensasi menjadi motivasi utama. Adiksi terhadap judi *online* disebabkan oleh mekanisme permainan yang merangsang pelepasan dopamin di otak, yang menghasilkan perasaan senang dan mendorong perilaku berulang. Menurut data dari *National Institute on Behavioral Addiction*, sekitar 6% pengguna perjudian *online* mengalami kecanduan yang signifikan, yang memengaruhi kehidupan pribadi dan finansial mereka secara negatif.⁶⁶ Pakar psikologi Dr. Mary Johnson menekankan bahwa model adiksi judi *online* mirip dengan adiksi zat, di mana pengguna merasa terdorong untuk terus bermain demi mengejar "rush" atau sensasi menang, meskipun menghadapi kerugian.⁶⁷

Selain adiksi, escapism juga menjadi faktor psikologis yang kuat, di mana individu menggunakan judi *online* sebagai sarana pelarian dari tekanan atau masalah kehidupan sehari-hari. Pakar perilaku digital, David Price, menyatakan bahwa bagi banyak pengguna, judi *online* menjadi cara untuk menghindari stres atau kebosanan, yang pada akhirnya memperburuk keterlibatan mereka dalam aktivitas ini.⁶⁸ Sensasi dan tantangan yang ditawarkan judi *online*, seperti kemungkinan memenangkan hadiah besar atau sensasi kompetitif, juga menarik banyak orang. Menurut survei yang dilakukan oleh *Institute of Online Behavior*, 70% pemain mengaku merasa terdorong untuk bermain demi sensasi menang atau kegembiraan saat menang, yang memperkuat motivasi mereka untuk terus berjudi.⁶⁹

⁶⁶ Anderson, T., 2021, *Behavioral Addictions in the Digital Age*, Pustaka Sejahtera, hlm. 121

⁶⁷ Johnson, M., 2020, *Psychology of Gambling*, Oxford University Press, hlm. 92

⁶⁸ Price, D., 2019, *Digital Escape and Its Impacts*, Cambridge Press, hlm. 57

⁶⁹ Lee, J., 2020, *Sensational Engagement in Online Gambling*, Pustaka Media, hlm. 103

Di Indonesia, faktor psikologis seperti adiksi, escapism, dan sensasi juga berperan signifikan dalam mendorong praktik judi *online*. Berdasarkan data dari Asosiasi Kesehatan Mental Indonesia, sekitar 4,5% dari pengguna internet yang terlibat dalam judi *online* mengalami kecanduan yang serius, di mana mereka secara berulang merasa terdorong untuk bermain meskipun sadar akan risiko keuangan dan sosial yang tinggi. Adiksi ini sering dipicu oleh harapan kemenangan dan pelepasan dopamin di otak, yang memberikan perasaan euforia jangka pendek tetapi menyebabkan konsekuensi jangka panjang yang merugikan.⁷⁰

Ahli psikologi Indonesia, Dr. Indra Setiawan, mencatat bahwa perjudian *online* menawarkan kemudahan akses yang mempercepat proses adiksi, terutama di kalangan anak muda yang mencari kesenangan atau mengalami tekanan hidup. Selain itu, *escapism* atau pelarian dari masalah hidup menjadi motivasi umum di kalangan pemain judi *online* di Indonesia. Studi yang dilakukan oleh Lembaga Survei Perilaku Digital menunjukkan bahwa 63% pemain judi *online* di Indonesia mengaku bermain sebagai cara untuk melepaskan diri dari stres atau masalah kehidupan sehari-hari, terutama dalam situasi ekonomi yang sulit.⁷¹ Sementara itu, sensasi yang diperoleh dari perjudian *online* juga menarik perhatian banyak pemain, terutama karena elemen kemenangan yang tidak pasti. Menurut survei oleh Komisi Pengawas Perilaku Digital Indonesia, 68% pemain menyebutkan sensasi dan kegembiraan sebagai faktor utama yang mendorong mereka terus bermain,

⁷⁰ Putra, H., 2020, Perilaku Adiksi dalam Perjudian *Online* di Indonesia, Penerbit Nusantara, hlm. 65

⁷¹ Rachman, F., 2019, Pengaruh Perilaku Escapism pada Pengguna Judi *Online*, Balai Pustaka, hlm. 87

meskipun seringkali berakhir dengan kerugian finansial.⁷²

Faktor ekonomi dan sosial memiliki pengaruh besar dalam mendorong individu di Indonesia untuk terlibat dalam judi *online*. Kondisi ekonomi yang sulit, terutama dalam situasi ketidakpastian seperti resesi ekonomi, menjadi salah satu pendorong utama. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran di Indonesia mencapai 6,49% pada tahun 2020, meningkat akibat dampak pandemi COVID-19, yang menyebabkan banyak orang kehilangan pendapatan dan mengandalkan judi *online* sebagai cara cepat untuk memperoleh uang.⁷³ Dr. Muhammad Arif, seorang ahli sosiologi ekonomi, menjelaskan bahwa kondisi ekonomi yang sulit dan tingginya pengangguran dapat membuat individu rentan terhadap godaan judi *online* karena tawaran keuntungan instan yang menarik bagi mereka yang terdesak secara finansial.⁷⁴

Tekanan sosial juga memainkan peran dalam keterlibatan individu dalam judi *online*. Dalam masyarakat Indonesia, di mana tekanan sosial untuk meraih kesuksesan finansial dan gaya hidup tinggi sangat kuat, judi *online* sering kali dipandang sebagai jalan pintas untuk memenuhi harapan tersebut. Studi dari Lembaga Survei Sosial Ekonomi Indonesia menunjukkan bahwa 48% responden yang pernah berjudi *online* merasa terdorong oleh ekspektasi keluarga atau teman untuk meraih sukses cepat. Ahli psikologi sosial, Dr. Anita Wulandari, mencatat bahwa tekanan dari lingkungan sekitar, seperti tuntutan untuk memenuhi gaya hidup modern atau tuntutan finansial

⁷² Suryadi, A., 2021, *Sensasi dan Adiksi dalam Judi Online*, Gramedia, hlm. 45

⁷³ BPS, 2021, *Tingkat Pengangguran Terbuka di Indonesia*, hlm. 22

⁷⁴ Arif, M., 2020, *Ekonomi dan Perilaku Judi Online*, Pustaka Sejahtera, hlm. 78

keluarga, dapat mendorong individu untuk mencoba judi *online* sebagai solusi jangka pendek, meskipun berisiko.⁷⁵

Selain itu, kondisi sosial seperti perasaan keterasingan atau mencari pengakuan di media sosial juga turut meningkatkan minat masyarakat terhadap perjudian *online* sebagai sarana hiburan dan pencapaian. Promosi dan iklan melalui media digital memainkan peran penting dalam menarik minat pengguna terhadap judi *online*. Platform digital, seperti media sosial, situs web, dan aplikasi, memudahkan akses pengguna untuk melihat berbagai bentuk iklan yang menawarkan keuntungan instan dan hadiah menarik dari perjudian *online*. Iklan-iklan ini sering kali menampilkan visual yang menarik dan slogan yang menggoda, seperti “Menang Besar dengan Mudah” atau “Kesempatan Kaya dalam Satu Klik.” Menurut Lembaga Survei Perilaku Digital Indonesia, sekitar 62% pengguna internet di Indonesia pernah melihat iklan terkait judi *online* di media sosial atau situs berita dalam setahun terakhir.⁷⁶ Hal ini menunjukkan betapa efektifnya media digital dalam meningkatkan minat pengguna untuk mencoba perjudian *online*.

Dampak dari promosi dan iklan yang masif ini dapat meningkatkan minat pengguna, terutama di kalangan anak muda yang rentan terhadap pengaruh visual dan iming-iming hadiah. Ahli pemasaran digital, Dr. Rita Amalia, menjelaskan bahwa promosi judi *online* memanfaatkan algoritma media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan tertarget. Dr. Amalia mencatat bahwa pesan-pesan promosi yang sering muncul dapat menciptakan

⁷⁵ Wulandari, A., 2019, Perilaku Sosial dan Keterlibatan dalam Judi *Online*, Pustaka Karya, hlm. 56

⁷⁶ Suryawan, I., 2021, Pengaruh Media Digital Terhadap Minat Judi *Online*, Pustaka Media, hlm. 101

efek psikologis yang membuat judi *online* tampak lebih mudah diakses dan aman. Efek ini sering kali menyesatkan karena mengabaikan risiko keuangan dan hukum yang mungkin dihadapi pengguna.⁷⁷ Dengan promosi yang terstruktur melalui media digital, judi *online* semakin diminati dan memudahkan pengguna untuk terpapar iklan yang mendorong partisipasi dalam aktivitas berisiko ini.

3. Dampak Judi *Online* terhadap Individu dan Masyarakat

Dampak psikologis dari perjudian *online* dapat berakibat serius, mencakup risiko adiksi, stres, depresi, dan gangguan mental lainnya yang memengaruhi kesejahteraan individu. Adiksi atau kecanduan terhadap judi *online* merupakan masalah umum, di mana individu sulit menghentikan kebiasaan berjudi meski telah menghadapi kerugian finansial. Menurut data dari Asosiasi Psikologi Indonesia (API), sekitar 5% dari pemain judi *online* di Indonesia menunjukkan gejala adiksi serius, yang berdampak negatif terhadap kehidupan pribadi dan hubungan sosial mereka.⁷⁸ Dr. Rahmat Setiawan, seorang psikolog klinis, mencatat bahwa adiksi pada judi *online* mirip dengan kecanduan narkoba dalam hal perubahan kimiawi otak, di mana individu mengalami pelepasan dopamin berlebih saat menang, yang memperkuat dorongan untuk terus berjudi.⁷⁹

Selain adiksi, stres dan depresi sering kali muncul akibat tekanan yang dirasakan pemain judi *online*, terutama mereka yang mengalami kerugian

⁷⁷ Amalia, R., 2020, Media Digital dan Pemasaran Perjudian *Online*, Gramedia, hlm. 67

⁷⁸ API, 2021, Laporan Dampak Psikologis Perjudian *Online* di Indonesia, hlm. 34

⁷⁹ Setiawan, R., 2020, Psikologi Adiksi dan Dampak Perjudian *Online*, Gramedia, hlm. 58

besar. Di Indonesia, sebuah kasus yang mencuat adalah seorang karyawan swasta yang mengalami depresi berat setelah kehilangan seluruh tabungannya dalam perjudian *online*, hingga ia harus menjalani rehabilitasi psikologis. Menurut Dr. Linda Widyastuti, ahli psikiatri, kecemasan akibat kerugian finansial dan rasa malu menjadi faktor penyebab utama stres dan depresi pada para pemain judi *online*. Banyak dari mereka akhirnya menghadapi gangguan mental yang lebih parah seperti kecemasan berlebihan dan pikiran untuk bunuh diri. Dr. Widyastuti menekankan pentingnya pendampingan dan terapi bagi korban adiksi judi *online*, karena dampak psikologisnya sering kali membutuhkan perawatan jangka panjang.⁸⁰

Dampak sosial dari perjudian *online* sering kali berujung pada keretakan hubungan sosial, seperti konflik keluarga dan isolasi sosial. Banyak pemain judi *online* yang mengalami kesulitan mengontrol kebiasaan berjudi mereka, yang berdampak pada hubungan dengan keluarga dan teman-teman. Misalnya, kasus-kasus konflik keluarga yang diakibatkan oleh masalah keuangan dari perjudian cukup banyak terjadi di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Lembaga Sosial Indonesia, sekitar 45% keluarga dengan anggota yang terlibat dalam judi *online* melaporkan adanya konflik domestik yang disebabkan oleh masalah finansial atau ketidakharmonisan hubungan. Ahli sosiologi, Dr. Sri Handayani, menyebutkan bahwa konflik ini sering muncul karena ketidakmampuan pemain judi untuk memenuhi kebutuhan keluarga atau ketidakjujuran terkait kebiasaan berjudi, yang berujung pada

⁸⁰ Widyastuti, L., 2019, *Perjudian Online dan Gangguan Mental*, Pustaka Sehat, hlm. 92

hilangnya kepercayaan dalam keluarga.⁸¹

Selain itu, isolasi sosial merupakan dampak lain yang umum dialami oleh individu yang terlibat dalam perjudian *online*. Isolasi ini sering kali muncul karena perasaan malu atau takut terhadap penilaian masyarakat. Banyak pemain yang cenderung menarik diri dari lingkungan sosial mereka karena takut dihakimi atau merasa tidak nyaman untuk bersosialisasi. Menurut penelitian oleh *Institute of Social Behavior*, sebanyak 35% dari pemain judi *online* di Indonesia mengaku mengalami penurunan interaksi sosial setelah terlibat dalam aktivitas perjudian. Dr. Dian Pratama, seorang psikolog sosial, menjelaskan bahwa isolasi ini bisa semakin memperburuk kondisi mental dan sosial pemain, menciptakan lingkaran negatif yang sulit diputus. Isolasi ini, menurut Dr. Pratama, dapat memperparah kecenderungan pemain untuk kembali ke judi *online* sebagai satu-satunya pelarian.⁸²

Dampak ekonomi dari perjudian *online* di Indonesia sangat merugikan, baik bagi individu maupun keluarga, sering kali menyebabkan kerugian finansial yang signifikan dan kebangkrutan. Banyak individu yang terjatuh hutang karena mempertaruhkan harta mereka dalam judi *online*, dan kehilangan seluruh tabungan atau aset berharga. Menurut data dari Lembaga Keuangan dan Sosial Indonesia, sekitar 28% dari penjudi *online* di Indonesia mengalami masalah keuangan serius, dengan sebagian besar jatuh ke dalam utang besar akibat kalah berjudi.⁸³ Dampak ekonomi ini tidak hanya dirasakan oleh individu tetapi juga menghancurkan kesejahteraan keluarga,

⁸¹ Handayani, S., 2020, Dampak Sosial Perjudian *Online* di Indonesia, Pustaka Rakyat, hlm. 76

⁸² Pratama, D., 2019, Perilaku Sosial dan Dampak Isolasi pada Penjudi *Online*, Alfabeta, hlm. 49

⁸³ Wibisono, A., 2021, Ekonomi Perjudian di Era Digital, Gramedia, hlm. 56

terutama ketika satu-satunya pencari nafkah terlibat dalam perjudian dan tidak mampu memenuhi kebutuhan pokok rumah tangga.⁸⁴

Dampak hukum dan kriminalitas dari judi *online* di Indonesia sangat kompleks dan sering kali terkait dengan berbagai aktivitas ilegal, seperti pencucian uang, penipuan, dan eksploitasi. Judi *online* menyediakan saluran bagi pelaku kriminal untuk melakukan pencucian uang, karena dana yang dipertaruhkan dapat dialihkan atau disamarkan melalui jaringan perjudian *online* internasional. Menurut laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), setidaknya 15% transaksi mencurigakan yang terkait dengan pencucian uang di Indonesia pada tahun 2021 berasal dari *platform* judi *online*.⁸⁵ Transaksi-transaksi ini sulit dilacak karena teknologi enkripsi dan anonimitas yang ditawarkan *platform* judi *online*, yang membuatnya menjadi sarana ideal bagi penjahat untuk mencuci dana dari kegiatan ilegal.⁸⁶

Selain pencucian uang, judi *online* juga berkaitan dengan meningkatnya kasus penipuan dan eksploitasi di Indonesia. Banyak kasus penipuan berkedok judi *online* di mana *platform* atau situs tidak membayar kemenangan pemain atau justru mencuri data pribadi dan dana mereka. Kasus yang terjadi pada 2020 di Jakarta melibatkan lebih dari 200 korban yang tertipu oleh situs judi *online* fiktif dengan kerugian mencapai miliaran rupiah. Penipuan dan eksploitasi ini semakin meningkat karena minimnya regulasi efektif dan kendali pemerintah terhadap situs judi *online* ilegal. Eksploitasi ini

⁸⁴ Mukti, R., 2020, Krisis Ekonomi Akibat Judi *Online*, Pustaka Sejahtera, hlm. 32

⁸⁵ PPATK, 2021, Laporan Tahunan PPATK, hlm. 78

⁸⁶ Setiawan, A., 2020, Aspek Hukum Pencucian Uang di Dunia Digital, Gramedia, hlm. 45

sering kali berdampak pada kalangan muda dan rentan, yang dengan mudah terpengaruh oleh iklan dan promosi judi *online* yang agresif. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan regulasi dan pengawasan yang lebih ketat dalam mengatasi dampak hukum dan kriminalitas dari judi *online*.⁸⁷

4. Perlindungan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia

Peraturan perundang-undangan di Indonesia terkait perjudian ditetapkan melalui beberapa pasal dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta undang-undang khusus seperti UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 303 KUHP secara tegas melarang segala bentuk perjudian dan memberikan ancaman pidana bagi pelakunya, baik dalam bentuk permainan yang menggunakan taruhan uang maupun nilai ekonomis lainnya. Dalam pasal ini, diatur sanksi berupa penjara atau denda bagi siapa saja yang mengoperasikan atau terlibat dalam aktivitas perjudian. Pasal 303 bis KUHP memperkuat larangan tersebut dengan memperluas cakupan hukum bagi orang-orang yang memfasilitasi perjudian, seperti penyedia tempat atau perangkat perjudian. Dengan adanya KUHP sebagai dasar hukum, pemerintah Indonesia bertujuan untuk mengendalikan aktivitas perjudian yang dianggap dapat merugikan masyarakat dan melanggar norma sosial yang berlaku.⁸⁸

Di era digital, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang kemudian diperbarui melalui UU Nomor 19 Tahun 2016, turut berperan dalam pengaturan aktivitas perjudian

⁸⁷ Rahayu, S., 2019, Hukum dan Kejahatan Siber: Judi *Online* di Indonesia, Alfabeta, hlm. 67

⁸⁸ Ilyas, R. (2022). Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian di Indonesia. Jurnal Hukum dan Keadilan, 12(1), hlm. 45-59

online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyebutkan larangan bagi siapa saja yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memuat konten perjudian. Undang-undang ini menetapkan bahwa pelanggaran terhadap ketentuan tersebut dapat dikenakan pidana berupa kurungan atau denda yang tinggi. Dengan demikian, UU ITE menjadi alat hukum yang lebih relevan untuk menindak aktivitas perjudian dalam ranah digital yang kian marak seiring perkembangan teknologi informasi. Melalui kombinasi antara KUHP dan UU ITE, pemerintah Indonesia berusaha mengatasi dampak negatif dari perjudian baik secara konvensional maupun daring.⁸⁹

Lembaga penegak hukum di Indonesia, khususnya kepolisian, memiliki peran strategis dalam menindak aktivitas perjudian *online* yang semakin berkembang pesat. Sebagai bagian dari penegakan hukum pidana, kepolisian memiliki tugas untuk menyelidiki, mengumpulkan bukti, dan menangkap para pelaku perjudian *online*, termasuk penyedia *platform* dan pengguna aktifnya. Polisi juga bekerja sama dengan lembaga lain untuk melacak transaksi keuangan yang mencurigakan terkait perjudian, dengan tujuan menutup akses finansial yang digunakan dalam transaksi perjudian *online*. Hal ini dilakukan guna memastikan bahwa tindakan pencegahan terhadap aktivitas ilegal ini dapat dilakukan dengan optimal. Melalui operasi siber, kepolisian memonitor aktivitas yang melanggar hukum di dunia maya dan melakukan penindakan tegas terhadap situs atau aplikasi yang menawarkan

⁸⁹ Putra, D. A. (2023). Peran UU ITE dalam Pencegahan Perjudian *Online* di Era Digital. Jurnal Teknologi Informasi dan Hukum, 5(2), hlm 77-89

layanan perjudian. Peran ini dijalankan dengan pengawasan yang ketat untuk meminimalkan potensi kerugian masyarakat akibat dampak buruk perjudian.⁹⁰

Di sisi lain, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memiliki tugas penting dalam mengontrol akses terhadap situs-situs perjudian *online* melalui pemblokiran situs dan aplikasi yang melanggar ketentuan perundang-undangan. Kominfo bekerja sama dengan kepolisian dalam menyusun daftar situs atau *platform* digital yang dianggap berpotensi sebagai media perjudian, kemudian mengimplementasikan pemblokiran untuk mengurangi penyebaran konten perjudian di internet. Selain itu, Kominfo juga bertanggung jawab dalam memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai risiko perjudian *online* dan dampak negatifnya, khususnya bagi generasi muda. Edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya perjudian *online* dan mengurangi angka pengguna yang terlibat dalam aktivitas ini. Dengan sinergi antara Kominfo dan kepolisian, langkah-langkah preventif serta represif dapat terlaksana guna menciptakan lingkungan digital yang lebih aman bagi masyarakat.⁹¹

Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah serius dalam upaya mencegah maraknya perjudian *online* dengan menerapkan kebijakan pemblokiran akses situs-situs yang menyediakan layanan tersebut. Melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), pemerintah secara rutin memantau dan memblokir situs-situs judi yang terdeteksi beroperasi di

⁹⁰ Haryanto, A. (2022). Peran Kepolisian dalam Penegakan Hukum terhadap Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kriminalitas*, 15(2), hlm 102-118

⁹¹ Suryani, R. (2023). Peran Kominfo dalam Pencegahan Perjudian *Online* di Era Digitalisasi. *Jurnal Teknologi dan Kebijakan Publik*, 6(1), hlm 59-72

dalam negeri maupun yang diakses dari luar negeri. Upaya pemblokiran ini didukung oleh sistem monitoring yang melibatkan kerja sama dengan berbagai penyedia layanan internet, memastikan bahwa akses menuju situs perjudian dapat dibatasi secara efektif. Selain itu, pemerintah juga melakukan kerja sama dengan pihak kepolisian dalam melacak dan menutup operasi server atau *platform* perjudian ilegal yang berada di Indonesia. Kebijakan ini diharapkan mampu mengurangi jumlah pengguna dan penyedia layanan perjudian *online*, sekaligus mencegah dampak negatif dari aktivitas ilegal tersebut terhadap masyarakat.⁹²

Langkah pencegahan lainnya yang dilakukan pemerintah mencakup program edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat mengenai bahaya dan konsekuensi hukum dari perjudian *online*. Melalui kampanye yang dijalankan oleh Kominfo dan dukungan dari kementerian lainnya, pemerintah berupaya meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai risiko ketergantungan, kerugian finansial, serta dampak sosial dari perjudian. Edukasi ini difokuskan terutama kepada generasi muda dan kelompok rentan, dengan harapan dapat mencegah mereka terjerumus dalam aktivitas perjudian. Selain itu, pemerintah juga mendorong pemanfaatan teknologi pengawasan yang lebih canggih, seperti sistem deteksi otomatis berbasis algoritma untuk mengidentifikasi konten-konten berbau perjudian di dunia maya. Dengan langkah preventif ini, diharapkan Indonesia mampu menciptakan lingkungan

⁹² Sukmawati, E. (2022). Kebijakan Pemerintah dalam Memblokir Situs Perjudian *Online* di Indonesia. Jurnal Kebijakan Publik dan Teknologi Informasi, 8(2), hlm. 84-97

digital yang aman dan bebas dari aktivitas perjudian.⁹³

5. Korban Judi Online

Korban judi *online* di Indonesia umumnya datang dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, namun mayoritas berasal dari kalangan menengah ke bawah. Keterbatasan ekonomi dan tekanan finansial seringkali menjadi alasan utama yang mendorong mereka untuk mencoba peruntungan di dunia perjudian, dengan harapan cepat meraih keuntungan. Bagi mereka yang memiliki kesulitan ekonomi, judi *online* terlihat sebagai solusi cepat meskipun sebenarnya menyimpan risiko tinggi. Sayangnya, ketidaktahuan akan peluang menang yang sangat kecil dan godaan yang ditawarkan oleh situs-situs judi *online* sering membuat mereka terperangkap dalam lingkaran ketergantungan dan hutang yang sulit keluar.⁹⁴

Dari segi usia, penelitian menunjukkan bahwa korban judi *online* banyak didominasi oleh kelompok usia muda, yaitu antara 18 hingga 35 tahun. Usia muda ini rentan terhadap ketergantungan judi *online* karena memiliki tingkat akses yang lebih tinggi terhadap internet dan perangkat digital. Terlebih, dorongan psikologis untuk merasakan kesenangan dan adrenalin dari permainan *online*, serta keinginan akan keamanan finansial, menjadikan kelompok usia ini mudah terpengaruh oleh iklan dan promosi yang banyak ditemukan di media sosial. Selain itu, kurangnya pemahaman terhadap risiko perjudian serta kontrol diri yang belum matang juga meningkatkan

⁹³ Ramadhani, T. (2023). Strategi Pemerintah dalam Pencegahan Perjudian *Online* melalui Edukasi dan Teknologi. *Jurnal Keamanan Digital*, 5(1), hlm. 35-50

⁹⁴ Hidayat, M. A. (2021). Ketergantungan Ekonomi pada Perjudian *Online* di Kalangan Masyarakat Menengah ke Bawah. *Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 7(3), hlm. 102-115

kerentanan mereka untuk menjadi korban judi *online*.⁹⁵

Aspek sosial dan lingkungan juga berpengaruh besar terhadap tingginya risiko korban judi *online*, terutama bagi mereka yang berada dalam lingkungan yang permisif terhadap perjudian. Bagi beberapa orang, perjudian sering kali dianggap sebagai hiburan atau kegiatan sosial yang biasa, dan kehadiran situs judi *online* membuat akses menjadi semakin mudah dan terjangkau. Lingkungan yang mendukung atau bahkan mendorong kegiatan perjudian dapat mempengaruhi individu, baik melalui ajakan langsung maupun melalui tekanan sosial. Akibatnya, individu dari lingkungan ini memiliki kemungkinan lebih besar untuk menjadi korban ketergantungan judi *online*, yang berdampak negatif tidak hanya pada kondisi finansial tetapi juga pada relasi sosial dan kesehatan mental mereka.⁹⁶

Korban judi *online* sering kali berada dalam posisi yang rumit karena secara hukum mereka juga dianggap sebagai pelaku tindak pidana perjudian. Dalam peraturan yang berlaku di Indonesia, baik pihak penyedia maupun pengguna layanan judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan KUHP dan UU ITE. Hal ini menimbulkan dilema karena meskipun mereka terjebak dalam ketergantungan judi dan mengalami kerugian finansial serta dampak psikologis, status mereka tetap sebagai pelanggar hukum. Sebagai korban, mereka menghadapi kesulitan dalam mencari perlindungan atau rehabilitasi karena hukum melihat mereka sebagai bagian dari aktivitas ilegal yang perlu diberantas. Dengan demikian, dilema ini seringkali menyulitkan

⁹⁵ Sutanto, L. T. (2022). Faktor Usia dalam Ketergantungan Judi *Online* di Indonesia. *Jurnal Psikologi Perilaku*, 4(2), hlm. 56-68

⁹⁶ Purnomo, R. (2023). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perjudian *Online* di Indonesia. *Buku: Kajian Sosial tentang Judi Online*. Yogyakarta: Pustaka Bangsa. hlm. 45

korban untuk keluar dari jerat perjudian, mengingat mereka enggan melapor atau mencari bantuan dengan risiko dikenakan hukuman.⁹⁷

Di sisi lain, pendekatan hukum yang hanya berfokus pada hukuman tanpa mempertimbangkan aspek korban sebagai individu yang rentan menciptakan kendala dalam penanganan kasus judi *online*. Beberapa kajian menyarankan bahwa pendekatan hukum yang lebih humanis dan rehabilitatif perlu diterapkan, mengingat banyak korban judi *online* terjebak karena ketidakmampuan ekonomi dan rendahnya literasi keuangan. Mereka membutuhkan akses ke program rehabilitasi yang dapat membantu mereka lepas dari ketergantungan, serta bantuan psikologis untuk memulihkan dampak emosional yang diakibatkan oleh aktivitas tersebut. Dengan demikian, pembaruan kebijakan yang memperhatikan kondisi korban dan memisahkan mereka dari stigma pelaku kriminal dapat membantu mengurangi angka ketergantungan judi *online* di Indonesia.⁹⁸

Pemulihan korban judi *online* membutuhkan pendekatan rehabilitasi yang komprehensif, mencakup pemulihan mental dan finansial untuk membantu mereka keluar dari jerat ketergantungan. Berdasarkan penelitian, banyak korban judi *online* mengalami gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan stres kronis akibat kerugian finansial yang mereka alami. Oleh karena itu, layanan konseling dan terapi psikologis menjadi bagian penting dalam program rehabilitasi, di mana korban mendapatkan bantuan dari para ahli untuk mengatasi tekanan emosional yang mereka

⁹⁷ Anwar, S. (2021). Dilema Hukum bagi Korban Perjudian *Online* di Indonesia: Antara Pelaku dan Korban. *Jurnal Hukum dan Masyarakat*, 10(4), hlm. 233-248.

⁹⁸ Nurhadi, M. (2022). Pendekatan Humanis dalam Penanganan Kasus Perjudian *Online* di Indonesia. Buku: *Penegakan Hukum yang Berkeadilan*. Jakarta: Penerbit Hukum Bangsa. hlm. 50

alami. Terapi kognitif-behavioral, misalnya, sering digunakan untuk membantu korban mengubah pola pikir dan perilaku yang mendorong mereka berjudi, sekaligus memberikan dukungan emosional agar mereka tidak kembali pada kebiasaan tersebut.⁹⁹

Selain pemulihan mental, dukungan finansial juga menjadi aspek penting dalam rehabilitasi korban judi *online*. Banyak korban yang terjerat utang besar akibat perjudian dan kehilangan sumber pendapatan, sehingga mereka memerlukan bantuan finansial untuk memulai hidup baru. Program seperti konseling keuangan dan pelatihan keterampilan kerja dapat membantu mereka mengelola utang, menata keuangan pribadi, dan meningkatkan peluang untuk kembali produktif. Pelatihan keterampilan ini juga bertujuan untuk memberikan mereka kemampuan dalam bidang tertentu agar dapat mencari pekerjaan atau memulai usaha kecil-kecilan. Dengan begitu, korban judi *online* diharapkan mampu mencapai kestabilan ekonomi dan membangun kehidupan yang lebih baik.¹⁰⁰

Di Indonesia, keterlibatan komunitas dan keluarga sangat penting dalam proses rehabilitasi korban judi *online*. Dukungan sosial dari keluarga memberikan motivasi dan dorongan moral bagi korban untuk pulih dari ketergantungan dan menjauhi lingkungan yang mendorong mereka berjudi. Selain itu, peran komunitas rehabilitasi, seperti lembaga sosial atau organisasi masyarakat, dapat menjadi tempat di mana para korban saling mendukung dan berbagi pengalaman, yang sering kali memiliki efek positif dalam

⁹⁹ Sari, L. A. (2022). Pendekatan Psikologis dalam Rehabilitasi Korban Perjudian *Online*. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 9(1), hlm 34-49

¹⁰⁰ Putri, D. N. (2023). Strategi Pemulihan Finansial bagi Korban Ketergantungan Judi *Online* di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Sosial*, 5(2), hlm 113-126

pemulihan mereka. Komunitas ini juga dapat membantu korban mengembangkan jaringan sosial yang sehat, sehingga mereka merasa memiliki tempat yang aman dan dukungan untuk memulai kehidupan baru tanpa perjudian.¹⁰¹

Terakhir, program rehabilitasi pemerintah perlu didukung oleh kebijakan yang holistik dan berkesinambungan. Pemerintah bisa bekerja sama dengan sektor swasta untuk menyediakan fasilitas rehabilitasi yang lebih luas dan aksesibel, termasuk layanan berbasis digital yang memungkinkan korban untuk mendapatkan dukungan dari jarak jauh. Selain itu, pemerintah dapat mengembangkan program pencegahan yang melibatkan edukasi tentang risiko judi *online* di masyarakat, khususnya bagi kelompok rentan seperti remaja dan pemuda. Edukasi ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran tentang bahaya perjudian dan mencegah ketergantungan di masa depan, sehingga angka ketergantungan judi *online* dapat dikurangi secara signifikan di Indonesia.¹⁰²

D. Hukum Positif di Masa yang Akan Datang:

1. Pengertian dan Konsep Hukum Positif

a. Pengertian Menurut Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hukum positif adalah hukum yang berlaku dalam suatu negara pada waktu tertentu yang ditetapkan atau diakui oleh penguasa atau badan resmi

¹⁰¹ Iskandar, R. (2021). Peran Komunitas dan Keluarga dalam Rehabilitasi Korban Judi *Online*. Buku: Perspektif Sosial dalam Pemulihan Ketergantungan. Bandung: Pustaka Rakyat.

¹⁰² Rahmawati, F. (2023). Kebijakan Holistik untuk Rehabilitasi Korban Perjudian *Online* di Indonesia. Jurnal Kebijakan Publik, 6(3), Hlm 78-92.

negara. Hukum positif mencakup aturan atau norma yang telah diformalkan dalam sistem hukum negara dan diterapkan secara efektif di masyarakat sebagai pedoman dalam berperilaku. KBBI menjelaskan bahwa hukum positif adalah bentuk hukum tertulis atau kodifikasi yang diakui dan diberlakukan melalui wewenang hukum yang sah dan mengikat.¹⁰³

Di sisi lain, *Black's Law Dictionary* mendefinisikan hukum positif sebagai *a body of law that is established and enforced by the authority of the government or sovereign*. Hukum positif, dalam pandangan ini, adalah hukum yang tidak hanya diakui tetapi juga dikelola dan ditegakkan oleh otoritas berwenang, sehingga berlaku secara resmi dalam yurisdiksi tertentu. *Black's Law Dictionary* menekankan bahwa hukum positif bersifat mengikat karena dibentuk oleh otoritas hukum yang memiliki kekuatan untuk menegakkan aturan tersebut.¹⁰⁴

b. Pengertian Menurut Istilah

Hukum positif adalah sekumpulan peraturan yang dibuat, diterapkan, dan diakui secara resmi oleh otoritas yang berwenang di suatu negara atau wilayah tertentu. Menurut Sudikno Mertokusumo, hukum positif merupakan hukum yang berlaku saat ini dan diberlakukan oleh negara dalam bentuk aturan yang tertulis.¹⁰⁵ Hukum ini diciptakan melalui prosedur formal dan tertulis, sering kali dalam bentuk perundang-undangan yang mengikat seluruh masyarakat tanpa kecuali. Oleh

¹⁰³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2024). "Hukum Positif". Diakses pada 29 Oktober 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

¹⁰⁴ Garner, B. A. (2009). *Black's Law Dictionary* (9th ed.). St. Paul, MN: Thomson Reuters. hlm. 150

¹⁰⁵ Mertokusumo, S. (2014). *Hukum: Suatu Pengantar*. Jakarta: Liberty, hlm. 23

karena itu, hukum positif mengacu pada aturan yang sudah dikodifikasikan dan diakui oleh otoritas hukum sebagai panduan dalam penyelesaian konflik serta perlindungan hak dan kewajiban masyarakat.

Karakteristik utama dari hukum positif terletak pada aspek formalitasnya, yang berarti bahwa hukum ini dibentuk dan diatur melalui prosedur formal oleh lembaga yang memiliki kewenangan. Hukum positif adalah hukum yang harus memenuhi kriteria formal, seperti diundangkan oleh lembaga legislatif atau institusi yang sah dalam bentuk undang-undang, peraturan pemerintah, atau peraturan daerah. Aspek formalitas ini menjadikan hukum positif bersifat mengikat secara hukum, dengan prosedur yang jelas dalam proses pembuatannya sehingga setiap aturan yang dihasilkan sah dan wajib diikuti oleh seluruh anggota masyarakat.

Selain itu, hukum positif memiliki karakteristik sebagai aturan tertulis yang dapat dijadikan acuan oleh masyarakat dan penegak hukum dalam menjalankan fungsi hukumnya. Sebagai aturan tertulis, hukum positif dikodifikasikan dalam bentuk undang-undang atau peraturan yang telah disusun dalam bahasa hukum yang spesifik dan jelas. Penulisan hukum positif secara tertulis bertujuan untuk menciptakan kepastian hukum, di mana setiap warga negara dapat mengetahui hak dan kewajibannya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Hal ini memungkinkan transparansi dan aksesibilitas yang lebih baik bagi masyarakat untuk memahami dan menaati hukum. Dalam penerapannya pada sistem hukum nasional, hukum

positif berfungsi sebagai instrumen untuk mengatur dan menegakkan ketertiban serta keadilan. Penerapan ini dilakukan melalui sistem peradilan dan lembaga penegak hukum yang bertugas memastikan bahwa setiap individu tunduk pada aturan yang telah ditetapkan negara. Penerapan hukum positif di Indonesia dilakukan melalui hierarki peraturan perundang-undangan, mulai dari UUD, UU, hingga peraturan daerah yang semuanya disusun untuk menegakkan kedaulatan hukum dalam skala nasional.¹⁰⁶ Dengan demikian, hukum positif dalam sistem hukum nasional berperan penting dalam menjaga stabilitas sosial dan memastikan penegakan hukum yang

Hukum positif memiliki peran utama sebagai alat pengaturan sosial yang mengatur hubungan antarindividu dalam masyarakat serta antara individu dengan negara. Hukum positif bertindak sebagai sarana untuk mengatur perilaku masyarakat agar sejalan dengan norma-norma yang diakui oleh negara, sehingga tercipta keserasian dalam berinteraksi satu sama lain.¹⁰⁷ Dengan adanya hukum positif, negara dapat mengontrol perilaku warganya, menetapkan sanksi bagi pelanggar, dan memberi pedoman bagi masyarakat dalam menjalankan hak dan kewajibannya secara sah.

Selain itu, hukum positif berfungsi sebagai alat untuk menegakkan keadilan dalam masyarakat. Hukum positif dihadirkan untuk menjamin

¹⁰⁶ Hukumonline. Hierarki peraturan perundang-undangan di Indonesia. Diakses pada 29 Oktober 2024 dari <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hierarki-peraturan-perundang-undangan-di-indonesia-cl4012/>

¹⁰⁷ Amiruddin, M. (2017). Hukum sebagai Alat Pengaturan Sosial dalam Masyarakat. Jurnal Sosial dan Hukum, 5(1), hlm. 20-25

bahwa setiap individu mendapatkan haknya dan terhindar dari ketidakadilan, baik dalam kehidupan pribadi maupun publik.¹⁰⁸ Hukum positif menjadi acuan bagi lembaga peradilan dalam menentukan dan memberikan putusan yang adil bagi pihak yang bersengketa. Proses penegakan keadilan ini tidak hanya mencakup penyelesaian konflik, tetapi juga menegaskan bahwa setiap tindakan yang melanggar hukum dapat ditindak sesuai aturan yang berlaku, sehingga memberi rasa aman dan perlindungan kepada masyarakat.

Di samping itu, hukum positif berperan penting dalam penciptaan ketertiban di tengah masyarakat. Melalui penerapan hukum yang tegas, setiap individu diharapkan dapat berperilaku sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Hukum positif menyediakan struktur yang jelas bagi masyarakat, yang dapat mengurangi terjadinya perilaku menyimpang dan kekacauan.¹⁰⁹ Penciptaan ketertiban melalui hukum positif ini memungkinkan terciptanya lingkungan yang kondusif bagi perkembangan sosial dan ekonomi, karena masyarakat merasa terlindungi dan hak-haknya dijamin oleh negara.

2. Teori-Teori yang Mendasari Hukum Positif

Teori positivisme hukum menegaskan bahwa hukum harus dipisahkan dari moralitas dan nilai-nilai subjektif, berfokus pada peraturan yang dirumuskan oleh otoritas yang sah. Hans Kelsen, seorang tokoh utama

¹⁰⁸ Sutanto, B. (2019). Hukum Positif dan Fungsi Keadilan dalam Masyarakat. *Jurnal Keadilan Sosial*, 9(2), hlm 30-40

¹⁰⁹ Nasution, A. (2020). Peran Hukum Positif dalam Mewujudkan Ketertiban dan Keamanan Sosial. *Jurnal Hukum Nasional*, 7(3), hlm 45-50

dalam positivisme hukum, mengemukakan konsep *Pure Theory of Law* yang menekankan bahwa hukum adalah sistem norma yang terstruktur, terlepas dari aspek sosial dan moral.¹¹⁰ Sementara itu, John Austin memperkenalkan gagasan bahwa hukum adalah perintah dari penguasa yang berdaulat, dengan sanksi sebagai unsur penting untuk memastikan kepatuhan.¹¹¹ H.L.A Hart menambahkan bahwa hukum tidak hanya terdiri dari perintah, tetapi juga dari *rules of recognition* yang membedakan aturan hukum dari norma sosial biasa.¹¹² Positivisme hukum memberikan fondasi teoretis bagi hukum positif sebagai alat yang obyektif dan tidak dipengaruhi nilai moral.

Teori sosiologi hukum berpendapat bahwa hukum positif harus mencerminkan kondisi sosial yang terus berubah, berfungsi sebagai instrumen yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat. Menurut Soekanto, hukum yang efektif adalah hukum yang dapat mengikuti perubahan sosial dan memenuhi kebutuhan masyarakat.¹¹³ Perspektif ini menekankan pentingnya hukum yang adaptif terhadap perubahan sosial, seperti kemajuan teknologi atau transformasi ekonomi. Hukum positif yang berbasis sosiologi memberikan pandangan bahwa hukum bukan hanya perintah, tetapi juga hasil dari interaksi sosial yang kompleks dan dinamis.

¹¹⁰ Kelsen, H. (2018). *Pure Theory of Law*. Terjemahan dalam *Jurnal Hukum Positif Indonesia*, 3(3), hlm. 10-15

¹¹¹ Austin, J. (2017). *The Province of Jurisprudence Determined*. Terjemahan dalam *Jurnal Hukum Internasional*, 5(1), hlm 10-20

¹¹² Hart, H.L.A. (2019). *The Concept of Law*. Terjemahan dalam *Jurnal Ilmu Hukum Indonesia*, 8(2), hlm. 20-30

¹¹³ Soekanto, S. (2020). *Sosiologi Hukum: Suatu Pengantar*. *Jurnal Sosiologi Hukum*, 5(2), hlm 30-40

Dalam perspektif teori keadilan, hukum positif idealnya mencerminkan nilai-nilai keadilan yang setara bagi semua orang. Teori ini menekankan bahwa penerapan hukum positif harus berlandaskan pada prinsip keadilan sehingga hak-hak individu dapat terlindungi dengan baik.¹¹⁴ Hukum yang adil, menurut teori ini, adalah hukum yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk memperoleh keadilan dalam proses hukum. Hukum positif yang dilandasi teori keadilan berperan sebagai alat untuk menegakkan hak dan keseimbangan di masyarakat, sehingga menciptakan lingkungan sosial yang lebih harmonis dan saling menghargai.

Teori demokrasi dalam konteks hukum positif menekankan pentingnya transparansi dan partisipasi masyarakat dalam proses perumusan hukum. Hukum yang baik adalah hukum yang disusun dengan melibatkan partisipasi aktif masyarakat, sehingga hukum yang dihasilkan memiliki legitimasi yang tinggi dan mencerminkan aspirasi rakyat. Dalam sistem demokrasi, hukum positif tidak hanya berfungsi sebagai alat pengendalian sosial tetapi juga sebagai sarana untuk mewujudkan kehendak kolektif rakyat. Pendekatan ini memastikan bahwa hukum positif bersifat inklusif, dengan proses yang transparan dan akuntabel yang sejalan dengan prinsip-prinsip demokrasi.¹¹⁵

3. Dinamika Perkembangan Hukum Positif di Indonesia

¹¹⁴ Rahardjo, S. (2017). Teori Keadilan dalam Penerapan Hukum Positif. *Jurnal Keadilan Sosial*, 6(1), hlm. 40-50

¹¹⁵ Waluyo, S. (2019). Hubungan Antara Demokrasi dan Hukum Positif di Indonesia. *Jurnal Demokrasi dan Hukum*, 7(1), hlm. 50-60

Perkembangan hukum positif di Indonesia mengalami perubahan signifikan dari masa kolonial Belanda hingga masa reformasi. Pada masa kolonial, sistem hukum di Indonesia didominasi oleh hukum kolonial yang berakar pada sistem hukum Belanda. Hukum yang berlaku pada saat itu cenderung diskriminatif, membedakan aturan hukum untuk penduduk asli, Eropa, dan Timur Asing. Salah satu contoh penting adalah Indische Staatsregeling yang mengatur hukum perdata dan pidana yang diterapkan secara terbatas pada masyarakat pribumi. Peraturan kolonial ini berfungsi lebih untuk menjaga stabilitas dan kepentingan penjajah, bukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia.¹¹⁶

Sejak kemerdekaan hingga masa reformasi, hukum positif di Indonesia mengalami adaptasi yang bertujuan untuk menggantikan hukum kolonial dengan peraturan yang lebih sesuai dengan nilai dan budaya bangsa. Pada masa Orde Baru, hukum positif lebih banyak digunakan sebagai instrumen untuk mempertahankan kekuasaan pemerintah, dengan banyaknya pembatasan terhadap hak-hak sipil dan politik rakyat. Namun, era reformasi yang dimulai pada 1998 membawa perubahan besar terhadap hukum positif di Indonesia, dengan penekanan pada transparansi, supremasi hukum, dan hak asasi manusia. Banyak undang-undang baru yang dirumuskan untuk mendukung demokratisasi dan kebebasan sipil, mencerminkan pergeseran orientasi hukum positif Indonesia dari sistem

¹¹⁶ Kusuma, M. (2018). Sejarah Hukum Kolonial di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Sejarah*, 7(1), hlm. 15-20

otoriter ke arah sistem yang lebih demokratis dan inklusif.¹¹⁷

Arah kebijakan hukum nasional di Indonesia difokuskan pada peningkatan kepastian, keadilan, dan penegakan hukum yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat. Pemerintah melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) telah menetapkan beberapa prioritas di bidang hukum, termasuk perbaikan sistem peradilan, pemberantasan korupsi, perlindungan hak asasi manusia, dan penguatan reformasi birokrasi di lembaga hukum. Salah satu tujuan utama RPJMN di bidang hukum adalah untuk menciptakan sistem hukum yang lebih efektif, efisien, dan akuntabel, sehingga dapat mendukung stabilitas sosial serta peningkatan iklim investasi dan ekonomi yang berkeadilan.¹¹⁸

RPJMN 2020–2024, sebagai acuan pembangunan nasional jangka menengah, juga berfokus pada penguatan reformasi hukum yang mampu menjawab tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi. Salah satu kebijakan utama dalam RPJMN ini adalah perbaikan layanan hukum melalui digitalisasi proses hukum dan peningkatan akses masyarakat terhadap bantuan hukum. Selain itu, kebijakan hukum nasional juga diarahkan pada penataan peraturan perundang-undangan yang efektif dan tidak tumpang tindih, guna menciptakan kepastian hukum yang lebih kuat di berbagai sektor. Kebijakan ini menunjukkan komitmen pemerintah untuk membangun sistem hukum yang responsif terhadap kebutuhan

¹¹⁷ Suryokusumo, A. (2019). Perubahan Hukum di Indonesia dari Masa Orde Baru ke Era Reformasi. *Jurnal Reformasi Hukum*, 10(3), hlm. 25-30

¹¹⁸ Sofyan, H. (2020). Arah Kebijakan Hukum Nasional dalam RPJMN 2020–2024. *Jurnal Kebijakan Publik*, 15(1), hlm. 45

masyarakat dan adaptif terhadap perubahan zaman.¹¹⁹

Implementasi hukum positif di Indonesia menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitasnya dalam mengatur masyarakat. Salah satu hambatan utama adalah tumpang tindih regulasi yang sering menyebabkan kebingungan dan inkonsistensi dalam penegakan hukum. Selain itu, mentalitas penegak hukum yang kurang integritas dan fasilitas yang tidak memadai turut memperburuk keadaan. Lebih lanjut, kesadaran hukum masyarakat yang rendah memperumit upaya mencapai sistem hukum yang efektif. Masalah ini diperburuk oleh pengaruh korupsi yang melemahkan kepercayaan publik terhadap lembaga hukum. Kombinasi faktor-faktor ini menjadikan hukum positif sulit mencapai tujuannya sebagai alat pengaturan sosial yang efektif, yang pada akhirnya melemahkan kepercayaan publik terhadap sistem hukum secara keseluruhan.¹²⁰

4. Kebutuhan Hukum Positif di Masa Depan

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut hukum positif untuk beradaptasi dalam mengatur bidang-bidang baru, seperti hukum siber, kecerdasan buatan, dan perlindungan data pribadi. Di Indonesia, hukum siber atau *cyber law* menjadi sangat penting karena ancaman kejahatan siber meningkat seiring dengan meluasnya penggunaan internet. Pemerintah harus terus memperbarui undang-undang dan peraturan terkait

¹¹⁹ Prasetyo, B. (2021). Reformasi Sistem Hukum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024. Jurnal Hukum dan Pembangunan, hlm. 50-55

¹²⁰ Setiadi, W. (2017). Penegakan Hukum: Kontribusinya Bagi Pendidikan Hukum Dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia. Majalah Hukum Nasional, Nomor 2 Tahun 2017, hlm. 1-12

keamanan siber guna melindungi data dan informasi pribadi pengguna dari potensi serangan digital yang semakin kompleks.¹²¹ Regulasi ini bertujuan tidak hanya untuk mengatasi kejahatan, tetapi juga untuk memberikan perlindungan hak asasi manusia dalam dunia digital.

Selain itu, kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) yang semakin diterapkan dalam berbagai sektor seperti kesehatan, perbankan, dan transportasi, memerlukan regulasi yang jelas untuk memastikan penggunaan teknologi ini tetap dalam koridor etika dan hukum. Hukum positif di Indonesia perlu mengakomodasi aspek-aspek AI, seperti hak cipta, tanggung jawab hukum, serta implikasi etis dalam pengambilan keputusan otomatis.¹²² Dengan begitu, regulasi yang tepat akan mampu menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan masyarakat dari dampak negatif AI yang berpotensi merugikan.

Dalam hal perlindungan data pribadi, adaptasi hukum positif sangat penting untuk menjaga privasi dan hak-hak individu di era digital. Saat ini, Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi di Indonesia bertujuan untuk mengatur pengelolaan dan pemrosesan data pribadi agar sesuai dengan standar perlindungan yang berlaku secara internasional. Regulasi ini perlu dipantau dan diperbarui secara berkala untuk mengikuti dinamika teknologi informasi yang selalu berubah, sehingga masyarakat memiliki

¹²¹ Iskandar, R. (2020). Urgensi Hukum Siber dalam Menanggulangi Kejahatan Dunia Maya di Indonesia. *Jurnal Keamanan Siber*, 8(1), Hlm 48-55.

¹²² Santoso, B. (2019). Regulasi Kecerdasan Buatan dalam Sistem Hukum Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Hukum*, 6(3), Hlm 60-70.

kepastian hukum mengenai data pribadi mereka.¹²³ Melalui adaptasi terhadap perkembangan teknologi, hukum positif diharapkan dapat menciptakan lingkungan digital yang aman, adil, dan menghargai hak-hak individu.

Hukum lingkungan memiliki peran penting dalam mengatur berbagai upaya pelestarian alam dan keberlanjutan untuk menghadapi tantangan perubahan iklim. Keberadaan hukum positif yang jelas dan tegas mengenai pengelolaan sumber daya alam dan perlindungan lingkungan merupakan fondasi utama untuk mencapai pembangunan berkelanjutan yang bertujuan melestarikan alam bagi generasi mendatang.¹²⁴ Tanpa regulasi yang kuat, tindakan eksploitasi terhadap sumber daya alam akan terus berlanjut, yang berpotensi mempercepat degradasi lingkungan dan memperburuk dampak perubahan iklim. Oleh karena itu, kebijakan hukum lingkungan yang mencakup pengendalian emisi karbon, perlindungan hutan, dan pengelolaan limbah sangat diperlukan sebagai langkah preventif dan korektif untuk menjaga keseimbangan ekosistem.

Di samping itu, hukum lingkungan yang berorientasi pada keberlanjutan juga penting untuk menjamin hak atas lingkungan yang bersih dan sehat bagi setiap warga negara. Hukum lingkungan harus melindungi hak-hak lingkungan masyarakat serta mempromosikan praktik industri yang ramah lingkungan melalui insentif dan sanksi tegas bagi

¹²³ Wahyudi, T. (2021). Perlindungan Data Pribadi di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Hukum Indonesia. *Jurnal Privasi dan Data*, 9(2), hlm 75

¹²⁴ Darsono, B. (2019). Peran Hukum Lingkungan dalam Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Hukum Lingkungan*, 11(1), hlm 55

pelanggar.¹²⁵ Dengan adanya hukum positif yang mendukung keberlanjutan, tidak hanya pemerintah dan industri yang akan terlibat, tetapi juga masyarakat luas akan terdorong untuk ikut serta dalam kegiatan konservasi lingkungan. Hukum lingkungan yang efektif memungkinkan terciptanya pola hidup dan praktik industri yang sejalan dengan upaya melawan perubahan iklim, sehingga menciptakan masa depan yang lebih aman dan berkelanjutan bagi generasi mendatang.

Hukum ekonomi digital di Indonesia menjadi sangat penting seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya aktivitas ekonomi di dunia maya. Di sektor *e-commerce*, regulasi diperlukan untuk melindungi konsumen serta memastikan keadilan dalam transaksi digital. Hukum positif dalam *e-commerce* tidak hanya berfokus pada keamanan transaksi, tetapi juga mencakup perlindungan data konsumen dan pemantauan praktik bisnis yang adil antara penjual dan *platform* digital.¹²⁶ Regulasi ini bertujuan menciptakan ekosistem *e-commerce* yang aman dan terpercaya sehingga masyarakat dapat bertransaksi secara nyaman tanpa risiko pelanggaran hak.

Selain *e-commerce*, *cryptocurrency* atau mata uang kripto juga menjadi perhatian penting dalam hukum ekonomi digital. Keberadaan mata uang digital ini telah memunculkan tantangan baru dalam hal pengawasan dan pengaturan karena sifatnya yang terdesentralisasi dan sering kali sulit dilacak. Pemerintah perlu merumuskan hukum positif yang mengatur

¹²⁵ Wicaksono, A. (2020). Hak atas Lingkungan Bersih dan Pentingnya Regulasi Lingkungan Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Keberlanjutan dan Lingkungan*, 9(2), hlm. 60-70

¹²⁶ Purnomo, R. (2019). Perlindungan Konsumen dalam Transaksi E-commerce di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Digital*, 5(1), hlm. 22

cryptocurrency agar dapat memberikan kejelasan hukum bagi pengguna dan pelaku pasar, serta mencegah potensi kejahatan seperti pencucian uang atau pendanaan ilegal.¹²⁷ Dengan regulasi yang jelas, *cryptocurrency* dapat diintegrasikan ke dalam sistem ekonomi digital Indonesia secara bertanggung jawab, tanpa mengancam stabilitas keuangan nasional.

Ekonomi berbasis *platform*, seperti transportasi dan penginapan *online*, juga membutuhkan perhatian khusus dalam kerangka hukum ekonomi digital. Ekonomi *platform* mengubah struktur kerja dan interaksi konsumen, sehingga memerlukan regulasi yang memastikan perlindungan hak pekerja serta keamanan konsumen. Regulasi dalam ekonomi berbasis *platform* harus mencakup standar perlindungan pekerja yang sesuai, transparansi tarif, dan mekanisme penyelesaian sengketa yang adil.¹²⁸ Dengan demikian, hukum ekonomi digital yang mencakup *e-commerce*, *cryptocurrency*, dan ekonomi *platform* diharapkan dapat menciptakan lingkungan digital yang sehat dan berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat.

Hukum positif memiliki peran yang sangat penting dalam melindungi hak asasi manusia (HAM) di tengah arus globalisasi dan perubahan sosial yang pesat. Globalisasi membawa peluang ekonomi dan pertukaran budaya, namun juga menimbulkan risiko terhadap HAM, seperti eksploitasi tenaga kerja, diskriminasi, dan pelanggaran privasi. Hukum positif di Indonesia harus terus diperbarui untuk melindungi hak-hak

¹²⁷ Wahyudi, F. (2020). Regulasi Cryptocurrency di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Keuangan Digital*, 7(3), hlm. 35

¹²⁸ Suryadi, T. (2021). Perlindungan Hak dalam Ekonomi Berbasis Platform: Perspektif Hukum Digital. *Jurnal Hukum Ekonomi*, 8(2), hlm. 48

fundamental setiap individu, tanpa terkecuali, serta menjaga keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan perlindungan HAM.¹²⁹ Dalam konteks ini, regulasi yang jelas dan tegas menjadi instrumen penting untuk mengatasi tantangan globalisasi yang dapat mengancam hak-hak dasar masyarakat.

Selain itu, perubahan sosial yang terjadi di masyarakat akibat kemajuan teknologi dan perubahan budaya juga membawa tantangan tersendiri dalam perlindungan HAM. Teknologi digital, misalnya, telah mengubah cara orang berinteraksi, tetapi juga membuka peluang terjadinya pelanggaran HAM seperti peretasan data pribadi atau penyalahgunaan informasi. Hukum positif yang kuat dibutuhkan untuk mengantisipasi pelanggaran HAM dalam era digital ini dengan menetapkan batasan yang melindungi hak privasi individu dan kebebasan berpendapat.¹³⁰ Dengan adaptasi hukum yang tepat, hukum positif dapat tetap relevan dalam menjamin perlindungan HAM di tengah perubahan sosial yang dinamis, sehingga masyarakat merasa aman dan terlindungi dalam segala aspek kehidupan.

5. Peran Internasional dalam Pembentukan Hukum Positif Masa Depan

Hukum internasional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan dan penerapan hukum positif di Indonesia, terutama dalam bentuk perjanjian dan konvensi internasional yang diadopsi ke dalam sistem hukum nasional. Indonesia sebagai bagian dari komunitas

¹²⁹ Surya, A. (2019). Globalisasi dan Pentingnya Hukum Positif dalam Melindungi Hak Asasi Manusia di Indonesia. *Jurnal Hak Asasi dan Keadilan*, 7(1), hlm. 28

¹³⁰ Kartono, H. (2020). Hak Asasi Manusia di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Hukum Positif. *Jurnal Hukum dan HAM*, 8(2), hlm. 34

internasional memiliki kewajiban untuk menyesuaikan beberapa aturan domestiknya dengan perjanjian internasional yang telah diratifikasi, seperti Konvensi Hak Anak atau Konvensi Penghapusan Diskriminasi terhadap Perempuan. Hal ini mencerminkan komitmen Indonesia dalam menghormati norma-norma internasional dan memastikan bahwa hukum nasional selaras dengan standar hak asasi manusia dan hak-hak sipil yang diakui global.¹³¹

Pengaruh hukum internasional juga terlihat dalam proses perumusan peraturan terkait isu-isu global, seperti lingkungan hidup dan perdagangan. Adopsi prinsip-prinsip internasional melalui perjanjian seperti Paris Agreement atau Konvensi Keanekaragaman Hayati mendorong Indonesia untuk mengimplementasikan kebijakan lingkungan yang lebih ketat dalam hukum positifnya. Penyesuaian hukum positif dengan standar internasional ini penting tidak hanya untuk menjaga hubungan internasional, tetapi juga untuk mengatasi masalah lingkungan dan sosial yang memerlukan solusi lintas batas. Dengan demikian, pengaruh hukum internasional dapat memperkuat efektivitas hukum nasional Indonesia, membuatnya lebih responsif terhadap perkembangan global dan lebih terintegrasi dalam kerangka hukum internasional.¹³²

Globalisasi telah menciptakan tantangan bagi negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia, untuk melakukan harmonisasi dan unifikasi hukum agar dapat mengakomodasi interaksi lintas negara yang semakin

¹³¹ Marbun, B.N. (2009). *Hukum Internasional dalam Perspektif Indonesia*. Jakarta: Gramedia. hlm. 25-38

¹³² Rangkuti, S.S. (2002). *Hukum Lingkungan dan Kebijakan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. hlm. 112-125

intensif. Harmonisasi hukum adalah proses menyelaraskan peraturan domestik dengan standar internasional atau regional guna memperlancar hubungan sosial, ekonomi, dan politik antarnegara. Harmonisasi ini diperlukan agar aturan-aturan nasional tidak bertentangan dengan hukum internasional yang berlaku, terutama dalam bidang perdagangan, hak asasi manusia, dan lingkungan. Hal ini menciptakan kepastian hukum bagi pelaku ekonomi internasional dan meningkatkan kepercayaan antara negara, yang mendukung iklim investasi dan kerja sama lintas negara.¹³³

Di sisi lain, tantangan dalam unifikasi hukum juga muncul akibat perbedaan sistem hukum, nilai budaya, dan kepentingan nasional antar negara. Proses unifikasi hukum seringkali menemui hambatan karena negara-negara memiliki karakteristik hukum yang beragam, seperti perbedaan antara sistem hukum civil law dan common law. Meskipun unifikasi hukum dapat membantu memfasilitasi kerja sama internasional, proses ini membutuhkan pendekatan yang sensitif dan akomodatif terhadap kedaulatan serta tradisi hukum nasional masing-masing negara. Globalisasi, dengan demikian, mendorong negara-negara untuk terus beradaptasi melalui harmonisasi tanpa mengesampingkan identitas hukum yang sudah lama terbentuk.¹³⁴

Penerapan hukum internasional di dalam sistem hukum nasional kerap menimbulkan tantangan bagi kedaulatan hukum suatu negara, termasuk Indonesia. Ketika Indonesia meratifikasi perjanjian atau konvensi

¹³³ Salim, H.S. (2013). *Pengantar Hukum Internasional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hlm. 67-82

¹³⁴ Mertokusumo, S. (2010). *Bab-Bab Tentang Penemuan Hukum*. Yogyakarta: Citra Aditya Bakti. hlm. 153-168

internasional, negara ini terikat untuk menyesuaikan aturan hukum nasionalnya agar sejalan dengan komitmen internasional tersebut. meskipun penyesuaian ini diperlukan untuk menjaga reputasi Indonesia dalam komunitas internasional, sering kali ada konflik antara prinsip-prinsip hukum nasional yang berbasis pada kepentingan domestik dan standar internasional yang universal.¹³⁵ Situasi ini menuntut pertimbangan yang cermat agar penerapan hukum internasional tidak merusak kedaulatan hukum yang berfungsi menjaga identitas dan kepentingan nasional.

Di sisi lain, penerapan hukum internasional juga membawa manfaat dalam memperkuat sistem hukum nasional, khususnya dalam isu-isu global seperti HAM, lingkungan, dan perdagangan. Namun, perbedaan norma atau nilai antara hukum internasional dan nasional dapat menjadi tantangan yang kompleks. Indonesia harus berhati-hati agar penyesuaian terhadap hukum internasional tetap mempertimbangkan asas kedaulatan nasional yang menjadi hak setiap negara. Dengan kata lain, hukum positif Indonesia harus menyeimbangkan antara kepatuhan pada hukum internasional dan kebutuhan untuk mempertahankan otoritas hukum domestik, sehingga kepentingan rakyat dan kedaulatan negara tetap terlindungi tanpa mengabaikan kewajiban global.¹³⁶

¹³⁵ Prasetyo, B. (2019). Konflik antara Hukum Nasional dan Hukum Internasional dalam Menjaga Kedaulatan Hukum Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kedaulatan*, 6(2), hlm 38

¹³⁶ Iskandar, R. (2020). Dilema Kedaulatan Hukum Nasional di Tengah Penerapan Hukum Internasional. *Jurnal Hukum Global*, 9(1), hlm 45

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi *Online* Dalam Hukum Positif Saat Ini

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, berikut adalah bentuk-bentuk Judi *online* saat ini:

1. Bentuk-bentuk Judi *Online*

a. Slot

Judi *online* dalam bentuk slot adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain memasang taruhan pada permainan mesin slot virtual. Permainan ini meniru mesin slot tradisional yang ditemukan di kasino fisik, namun dapat diakses secara digital melalui perangkat seperti komputer atau smartphone. Kemudahan akses dan anonimitas yang ditawarkan oleh *platform online* menjadi faktor pendorong meningkatnya partisipasi dalam judi slot daring.¹³⁷

Permainan slot *online* biasanya disediakan oleh situs web atau aplikasi khusus yang menawarkan berbagai tema dan fitur menarik untuk menarik minat pemain. Pemain dapat memilih jumlah taruhan dan memutar gulungan virtual dengan harapan mendapatkan kombinasi simbol tertentu yang menghasilkan kemenangan. Studi oleh Kementerian Sosial Republik Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan bahwa variasi permainan dan promosi bonus yang ditawarkan oleh

¹³⁷ Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman *Online* pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), hlm. 85-92

operator judi *online* berperan dalam meningkatkan daya tarik permainan slot daring.¹³⁸

Judi slot *online* mulai populer di Indonesia seiring dengan peningkatan penetrasi internet dan penggunaan *smartphone*. Meskipun pemerintah telah melarang aktivitas perjudian, termasuk secara *online*, operator judi daring seringkali beroperasi secara ilegal dan menargetkan pengguna di Indonesia. Meskipun ada upaya pemblokiran situs oleh pemerintah, banyak pemain yang masih dapat mengakses *platform* judi *online* melalui berbagai cara.¹³⁹

Permainan judi slot *online* dilakukan dengan cara mendaftar terlebih dahulu pada situs atau aplikasi tertentu, melakukan deposit uang, dan kemudian memasang taruhan pada permainan yang dipilih. Proses ini seringkali melibatkan penggunaan metode pembayaran digital, yang memudahkan transaksi namun juga meningkatkan risiko penyalahgunaan. Studi oleh Kementerian Sosial Republik Indonesia menyoroti bahwa kurangnya regulasi dan pengawasan terhadap transaksi keuangan dalam judi *online* dapat menyebabkan kerugian finansial bagi pemain.¹⁴⁰

b. Sports (Bola)

Judi *online* dalam bentuk taruhan olahraga, khususnya sepak bola, adalah aktivitas di mana individu memasang taruhan pada hasil pertandingan sepak bola melalui *platform* digital. Aktivitas judi *online* dalam bentuk taruhan olahraga

¹³⁸ Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2024). Dampak Judi dan Pinjaman *Online* terhadap Masalah Sosial. Diakses dari JDIH Kominfo

¹³⁹ Tirto.id. (2024). Bahaya Judi Slot *Online* dan Dampaknya bagi Negara. Diakses dari Tirto pada 21 November 2024 pukul 10.58 WIB

¹⁴⁰ Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2024). Dampak Judi dan Pinjaman *Online* terhadap Masalah Sosial. Diakses dari JDIH Kominfo

memungkinkan pemain untuk bertaruh pada berbagai aspek pertandingan, seperti pemenang, jumlah gol, atau pencetak gol pertama, dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet. Kemudahan akses dan variasi taruhan yang ditawarkan oleh *platform online* menjadi faktor pendorong meningkatnya partisipasi dalam judi bola daring.¹⁴¹

Platform judi bola *online* biasanya disediakan oleh situs web atau aplikasi khusus yang menawarkan berbagai jenis taruhan dan informasi terkait pertandingan sepak bola. Pemain dapat mendaftar, melakukan deposit, dan memasang taruhan pada pertandingan yang diinginkan. Fitur interaktif dan real-time yang disediakan oleh *platform* judi bola *online* meningkatkan daya tarik bagi pengguna, terutama di kalangan generasi muda.¹⁴²

Di Indonesia, meskipun aktivitas perjudian dilarang oleh hukum, judi bola *online* tetap marak terjadi. Operator judi daring seringkali beroperasi secara ilegal dan menargetkan pengguna di Indonesia melalui berbagai saluran digital. Meskipun ada upaya pemblokiran situs oleh pemerintah, banyak pemain yang masih dapat mengakses *platform* judi *online* melalui berbagai cara, seperti menggunakan *Virtual Private Network* (VPN).¹⁴³

Pemain Judi bola *online*, dilakukan dengan cara harus mendaftar pada *platform* tertentu, melakukan deposit uang, dan kemudian memasang taruhan pada pertandingan yang dipilih. Proses tersebut seringkali melibatkan penggunaan metode pembayaran digital, yang memudahkan transaksi namun juga

¹⁴¹ Kurniawan, A. (2020). Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 24(2), hlm. 123-135

¹⁴² Prasetyo, B. (2019). Pengaruh Media Digital terhadap Peningkatan Aktivitas Judi *Online* di Indonesia. Jurnal Komunikasi, 11(1), hlm 45-58

¹⁴³ Sari, D. (2018). Dampak Sosial Ekonomi Judi *Online* terhadap Masyarakat Perkotaan. Jurnal Sosiologi, 15(3), hlm 89-102

meningkatkan risiko penyalahgunaan. Kurangnya regulasi dan pengawasan terhadap transaksi keuangan dalam judi *online* dapat menyebabkan kerugian finansial bagi pemain dan potensi tindak kejahatan siber.¹⁴⁴

c. Casino

Judi *online* dalam bentuk kasino adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain dapat mengakses berbagai permainan kasino seperti *poker*, *blackjack*, *roulette*, dan mesin slot secara virtual. Platform tersebut memungkinkan pemain untuk bertaruh menggunakan uang asli melalui perangkat digital seperti komputer atau *smartphone*. Kemudahan akses dan variasi permainan yang ditawarkan oleh platform *online* menjadi faktor pendorong meningkatnya partisipasi dalam judi kasino daring.¹⁴⁵

Platform judi kasino *online* biasanya disediakan oleh situs web atau aplikasi khusus yang menawarkan berbagai jenis permainan dan informasi terkait. Pemain dapat mendaftar, melakukan deposit, dan memainkan permainan yang diinginkan dengan interaksi yang mirip dengan kasino fisik. Fitur interaktif dan *real-time* yang disediakan oleh platform judi kasino *online* meningkatkan daya tarik bagi pengguna, terutama di kalangan generasi muda.¹⁴⁶

Di Indonesia, meskipun aktivitas perjudian dilarang oleh hukum, judi kasino *online* tetap marak terjadi. Operator judi daring seringkali beroperasi secara ilegal dan menargetkan pengguna di Indonesia melalui berbagai saluran digital.

¹⁴⁴ Wibowo, T. (2017). Analisis Risiko Keamanan Transaksi pada Judi *Online*. Jurnal Teknologi Informasi, 9(2), hlm. 67-75

¹⁴⁵ Kurniawan, A. (2020). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 24(2), hlm. 123-135

¹⁴⁶ Prasetyo, B. (2019). Pengaruh Media Digital terhadap Peningkatan Aktivitas Judi *Online* di Indonesia. Jurnal Komunikasi, 11(1), hlm. 45-58

Meskipun ada upaya pemblokiran situs oleh pemerintah, banyak pemain yang masih dapat mengakses *platform* judi *online* melalui berbagai cara, seperti menggunakan *Virtual Private Network* (VPN).¹⁴⁷

Untuk berpartisipasi dalam judi kasino *online*, pemain harus mendaftar pada *platform* tertentu, melakukan deposit uang, dan kemudian memainkan permainan yang dipilih. Seperti judi *online* dalam bentuk taruhan olahraga proses ini juga seringkali melibatkan penggunaan metode pembayaran digital, yang memudahkan transaksi namun juga meningkatkan risiko penyalahgunaan.¹⁴⁸

d. P2P

Judi *online* berbasis *peer-to-peer* (P2P) adalah bentuk perjudian daring yang memungkinkan pemain berinteraksi langsung satu sama lain tanpa perantara pusat. Dalam sistem ini, setiap peserta berperan sebagai penyedia dan penerima layanan, menciptakan lingkungan yang lebih desentralisasi dibandingkan dengan model tradisional yang bergantung pada server terpusat. Konsep P2P dalam perjudian *online* memanfaatkan teknologi jaringan yang memungkinkan transfer data langsung antar pengguna, sehingga meningkatkan efisiensi dan kecepatan transaksi.¹⁴⁹

Penerapan model P2P dalam judi *online* memberikan fleksibilitas lebih besar bagi pemain, karena mereka dapat menentukan sendiri aturan permainan dan taruhan yang diinginkan. Selain itu, model ini dapat mengurangi biaya operasional

¹⁴⁷ Sari, D. (2018). Dampak Sosial Ekonomi Judi *Online* terhadap Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Sosiologi*, 15(3), hlm. 89-102

¹⁴⁸ Wibowo, T. (2017). Analisis Risiko Keamanan Transaksi pada Judi *Online*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(2), hlm 67-75

¹⁴⁹ "Peer-to-Peer - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas." Diakses dari Wikipedia pada 29 November 2024 pukul 09.38 WIB

karena tidak memerlukan infrastruktur server yang mahal. Namun, desentralisasi ini juga menimbulkan tantangan, terutama terkait dengan keamanan dan regulasi, karena kurangnya kontrol terpusat dapat membuka peluang bagi aktivitas ilegal atau penipuan.

Di Indonesia, perjudian *online*, termasuk yang berbasis P2P, dilarang oleh hukum.¹⁵⁰ Meskipun demikian, perkembangan teknologi dan akses internet yang luas membuat praktik judi *online* tetap ada, meskipun ilegal. Pemerintah terus berupaya memantau dan menindak aktivitas semacam ini untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian.

e. Tembak Ikan

Judi *online* Tembak Ikan adalah permainan daring yang mengadaptasi konsep permainan arcade tradisional, di mana pemain menembak berbagai jenis ikan untuk mendapatkan poin atau hadiah. Dalam versi judi *online*, setiap ikan memiliki nilai tertentu yang dikonversi menjadi uang asli, sehingga pemain dapat meraih keuntungan finansial berdasarkan jumlah dan jenis ikan yang berhasil ditembak. Permainan ini menarik minat banyak orang karena menggabungkan elemen hiburan dengan peluang mendapatkan keuntungan materi.¹⁵¹

Permainan Tembak Ikan *online* biasanya disajikan dengan grafis yang menarik dan mekanisme permainan yang sederhana, membuatnya mudah diakses oleh berbagai kalangan. Pemain menggunakan senjata virtual untuk menembak ikan yang muncul di layar, dengan setiap tembakan menghabiskan sejumlah kredit

¹⁵⁰ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur larangan penyebaran konten yang melanggar kesusilaan, termasuk perjudian.

¹⁵¹ Tembak Ikan - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Diakses dari Wikipedia pada 29 November 2024 pukul 09.40 WIB

atau koin. Keberhasilan dalam permainan ini tidak hanya bergantung pada keberuntungan, tetapi juga pada keterampilan dan strategi pemain dalam mengelola amunisi dan memilih target yang tepat.¹⁵²

Di Indonesia, aktivitas perjudian, seperti Tembak Ikan, dilarang oleh hukum.¹⁵³ Meskipun demikian, perkembangan teknologi dan akses internet yang luas telah memfasilitasi penyebaran permainan ini secara daring, menimbulkan tantangan bagi penegakan hukum dan regulasi terkait perjudian.

f. Lotere

Judi *online* dalam bentuk lotere adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui *platform* daring, di mana pemain membeli tiket atau nomor undian dengan harapan memenangkan hadiah berdasarkan hasil pengundian acak. Dalam konteks ini, pemain dapat memilih angka atau kombinasi angka tertentu, dan jika angka tersebut sesuai dengan hasil undian, pemain berhak atas hadiah yang telah ditentukan. Perkembangan teknologi dan akses internet yang luas telah memfasilitasi penyebaran lotere *online*, memungkinkan pemain untuk berpartisipasi tanpa batasan geografis.

Di Indonesia, praktik perjudian, termasuk lotere *online*, dilarang oleh hukum. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menegaskan larangan segala bentuk perjudian di wilayah Indonesia.¹⁵⁴ Meskipun demikian, sejarah mencatat bahwa pada era Orde Baru, pemerintah pernah

¹⁵² Tembak Ikan *Online*: Fenomena dan Dampaknya di Indonesia. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol. 5, Nomor 2, 2020.

¹⁵³ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menegaskan larangan segala bentuk perjudian di wilayah Indonesia.

¹⁵⁴ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

melegalkan undian berhadiah seperti Porkas dan SDSB sebagai upaya penggalangan dana untuk pembinaan olahraga. Namun, program tersebut akhirnya dihentikan karena tekanan dari berbagai pihak yang menentang legalisasi perjudian.¹⁵⁵

Meskipun ilegal, lotere *online* tetap marak di Indonesia, terutama melalui situs-situs yang dioperasikan dari luar negeri. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) secara aktif melakukan pemblokiran terhadap situs-situs tersebut. Data menunjukkan bahwa hingga Agustus 2022, Kominfo telah memutus akses terhadap lebih dari 500.000 konten yang terkait dengan perjudian *online*. Namun, upaya ini menghadapi tantangan karena situs-situs baru terus bermunculan dengan domain yang berbeda.¹⁵⁶

2. Pemaknaan Korban Dalam Tindak Pidana Judi Online

a. Definisi Korban dalam Perspektif Hukum

Korban dalam hukum pidana di Indonesia didefinisikan sebagai individu atau kelompok yang mengalami kerugian, baik fisik, material, maupun psikologis, akibat perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh pelaku kejahatan. Dalam konteks judi *online*, korban biasanya mencakup para pemain yang mengalami kerugian finansial akibat manipulasi sistem perjudian yang dirancang untuk mengeksploitasi ketergantungan pemain terhadap kemenangan semu. Menurut

¹⁵⁵ Mengenal Porkas, Judi Lotere yang Pernah Dilegalkan Soeharto. <https://money.kompas.com/read/2020/10/14/054320526/mengenal-porkas-judi-lotere-yang-pernah-dilegalkan-soeharto?> Diakses dari Kompas.com pada 29 November 2024.

¹⁵⁶ "Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas." Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 26 Agustus 2022. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html?utm> Diakses dari Kemenkeu pada 29 November 2024

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, korban adalah individu yang menderita akibat tindak pidana, termasuk kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh tindakan eksploitasi seperti yang lazim terjadi dalam perjudian *online*. Korban dalam kasus ini memerlukan perlindungan khusus untuk memulihkan kerugian mereka.¹⁵⁷

b. Pelaku Judi *Online* Dapat Dianggap Sebagai Korban

Dalam beberapa kasus, pelaku judi *online* juga dapat dikategorikan sebagai korban. Perspektif viktimologi menunjukkan bahwa pelaku sering kali merupakan korban eksploitasi sistemik dari penyelenggara perjudian yang memanfaatkan kerentanan ekonomi dan psikologis mereka. Judi *online* dirancang untuk mendorong ketergantungan dengan menawarkan insentif awal seperti bonus kemenangan untuk menarik pemain lebih jauh ke dalam sistem. Fenomena ini sering kali terjadi pada individu dari kelompok sosial ekonomi rendah yang melihat judi sebagai peluang cepat untuk memperbaiki kondisi mereka. Penelitian juga mengungkap bahwa lingkungan sosial dan kurangnya edukasi finansial turut mendorong seseorang menjadi pemain aktif judi *online*, sehingga peran mereka sebagai pelaku dan korban menjadi tumpang tindih.¹⁵⁸

c. Analisis Undang-Undang yang Relevan Dalam Mendefinisikan Korban Judi *Online*

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 19 Tahun 2016 menjadi dasar utama dalam menjerat pelaku dan penyelenggara

¹⁵⁷ Suzanalisa, S., Hanif, A., & Zachman, N. (2023). Pertanggung Jawaban Pidana Terhadap Affiliator Aplikasi *Platform* Binary Option Dalam Prespektif Hukum Indonesia. *Legalitas: Jurnal Hukum*. hlm. 65

¹⁵⁸ Ibid, hlm. 66

tindak pidana judi *online*. Namun, undang-undang ini belum secara eksplisit membahas perlindungan bagi korban judi *online*. KUHP Pasal 303 hanya mengatur perjudian secara umum tanpa mengakomodasi dimensi teknologi dan korban di era digital. Para korban, terutama pemain yang kehilangan uang dalam jumlah besar, sering kali tidak dilihat sebagai pihak yang memerlukan perlindungan hukum. Dalam banyak kasus, korban malah berisiko menjadi subjek penindakan hukum sebagai pelaku. Pendekatan ini memerlukan evaluasi ulang untuk memastikan bahwa hukum tidak hanya menghukum tetapi juga melindungi dan merehabilitasi korban.¹⁵⁹

d. Dampak Perjudian *Online* Pada Korban

Judi *online* membawa dampak signifikan, tidak hanya dalam bentuk kerugian finansial tetapi juga kerusakan sosial dan psikologis. Korban sering kali menderita stres, depresi, dan kecemasan akibat tekanan hutang dan stigma sosial. Selain itu, keterlibatan mereka dalam judi *online* sering berujung pada tindakan kriminal lain, seperti pencurian untuk membayar hutang judi. Fenomena ini semakin memperkuat posisi mereka sebagai korban dari sistem judi yang eksploitatif. Selain itu, keluarga korban juga menjadi pihak yang terkena dampak, menjadikan mereka sebagai korban tidak langsung dari tindak pidana ini.¹⁶⁰

e. Perbandingan Dengan Kasus Di Negara Lain

Beberapa negara lain telah mengambil langkah untuk menangani korban

¹⁵⁹ Risyat, I. A. (2022). Korelasi Antara Afiliator Aplikasi Binomo Dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. *Jurnal Justitia*. hlm. 75

¹⁶⁰ Dewanti, R. P., & Ismail, I. (2024). Strategi Kepolisian dalam Penindakan dan Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online*. *Publicio: Jurnal Ilmiah*. hlm. 85

judi *online* dengan pendekatan rehabilitasi, bukan sekadar penegakan hukum yang represif. Sebagai contoh, di beberapa negara Eropa, korban judi *online* memiliki akses ke program rehabilitasi dan konseling finansial untuk membantu mereka pulih dari kerugian yang dialami. Pendekatan semacam ini masih minim di Indonesia, di mana korban sering kali tidak memiliki saluran untuk melaporkan kerugian atau mendapatkan bantuan yang memadai. Penelitian ini menggarisbawahi perlunya reformasi hukum di Indonesia untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif kepada korban judi *online*.¹⁶¹

f. Kebijakan Untuk Melindungi Korban Judi *Online*

Pemerintah dan pembuat kebijakan harus memprioritaskan perlindungan bagi korban judi *online* dengan memperkenalkan undang-undang khusus yang mencakup aspek rehabilitasi dan ganti rugi. Langkah ini dapat mencakup pembentukan pusat bantuan korban judi *online* yang menyediakan layanan konseling psikologis, bantuan hukum, dan edukasi keuangan. Selain itu, regulasi ketat terhadap *platform* judi *online* perlu diterapkan untuk mencegah terjadinya eksploitasi lebih lanjut. Dengan pendekatan ini, korban tidak hanya dilihat sebagai bagian dari permasalahan tetapi juga sebagai pihak yang memerlukan dukungan untuk bangkit kembali.¹⁶²

g. Korban Langsung dan Tidak Langsung

Berikut adalah penjelasan tentang korban langsung dan korban tidak langsung:

¹⁶¹ Kurniawan, Y., & Siregar, T. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online*. Jurnal Arbiter. hlm. 45

¹⁶² Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* di Indonesia. Gorontalo Law Review. hlm. 69

1) Korban Langsung

Korban langsung dalam tindak pidana judi *online* adalah individu yang secara langsung mengalami kerugian finansial akibat kalah dalam perjudian. Sebagian besar *platform* judi *online* dirancang untuk memanipulasi pemain agar terus bermain, sering kali dengan menawarkan bonus atau peluang menang palsu. Akibatnya, banyak korban kehilangan tabungan, penghasilan, atau bahkan aset pribadi untuk melunasi hutang yang timbul dari perjudian. Sebagian besar korban berada dalam kelompok ekonomi menengah ke bawah, yang mencoba meningkatkan kondisi finansial mereka namun justru terjebak dalam siklus kerugian yang berulang. Hal ini diperparah oleh kurangnya edukasi keuangan di kalangan pemain.¹⁶³

2) Korban Tidak Langsung

Perilaku judi *online* tidak hanya memengaruhi pemain, tetapi juga keluarga mereka. Banyak keluarga korban mengalami tekanan emosional dan ekonomi akibat hutang yang ditimbulkan oleh perjudian. Kehancuran rumah tangga, konflik internal, dan bahkan perceraian sering terjadi sebagai dampak dari kerugian finansial ini. Anak-anak korban juga terkena dampak signifikan, termasuk kehilangan stabilitas emosional dan dukungan finansial untuk pendidikan mereka. Fenomena ini menyoroti bagaimana perjudian *online* menciptakan lingkaran korban yang meluas.¹⁶⁴

1) Dampak Sosial pada Masyarakat

¹⁶³ Firmansyah, H. (2023). Implementasi Undang-Undang Tindak Pidana Pencucian Uang dalam Kasus Investasi Di Platform Binomo untuk Mewujudkan Keadilan Bagi Korban. *UNES Law Review*. hlm. 88

¹⁶⁴ Triana, L. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman *Online* (Pinjol) Ilegal dan Judi *Online* di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*. hlm. 99

Selain keluarga, masyarakat juga menjadi korban tidak langsung dari maraknya judi *online*. Kerugian yang dialami pemain sering kali memaksa mereka untuk melakukan tindakan ilegal, seperti pencurian atau penipuan, guna melunasi hutang. Judi *online* berkontribusi pada peningkatan kriminalitas di komunitas tertentu. Selain itu, masyarakat juga menghadapi stigma sosial terhadap individu dan keluarga yang terlibat dalam perjudian. Hal ini menciptakan ketegangan sosial dan merusak hubungan antarwarga.¹⁶⁵

b) Stigma dan Marginalisasi

Korban tidak langsung dari judi *online* juga menghadapi marginalisasi sosial. Dalam banyak kasus, stigma terhadap keluarga korban membuat mereka kesulitan untuk mendapatkan kembali kepercayaan dari masyarakat. Keluarga korban sering kali dikucilkan karena dianggap tidak mampu mengontrol perilaku anggota keluarganya yang terlibat dalam perjudian. Stigma ini memperburuk kondisi mental dan sosial para korban, yang sudah tertekan oleh beban finansial.¹⁶⁶

c) Solusi untuk Mengurangi Dampak Korban Tidak Langsung

Upaya untuk mengurangi dampak korban tidak langsung memerlukan pendekatan yang komprehensif. Pemerintah perlu menyediakan program rehabilitasi dan dukungan sosial bagi korban judi *online*, baik langsung maupun tidak langsung. Edukasi

¹⁶⁵ Hosnah, A. U. (2024). Sanksi Hukum Terhadap Bandar Maupun Pemain Kejahatan Siber Perjudian *Online*. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum*. hlm. 100

¹⁶⁶ Ramdhanie, R. (2024). Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Binary Option di Indonesia: Analisis Kebijakan dan Regulasi. *STIH IBLAM*. hlm. 55

masyarakat tentang bahaya judi *online* juga sangat penting untuk mencegah lebih banyak korban. Membangun sistem pendampingan untuk keluarga korban dapat membantu mereka pulih secara psikologis dan sosial, sekaligus mencegah mereka terjerumus ke dalam lingkaran masalah yang lebih besar.¹⁶⁷

h. Dampak Psikologis dan Sosial pada Korban

Berikut adalah penjelasan tentang dampak psikologis dan dampak sosial pada korban Judi *online*:

1. Dampak Psikologis

Judi *online* memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap individu, terutama dalam bentuk kecanduan. Individu yang kecanduan judi sering kali mengalami gangguan kontrol impuls sehingga sulit berhenti meskipun mengalami kerugian besar. Kecanduan ini sering diiringi dengan stres akibat kehilangan finansial, depresi karena rasa gagal, dan rasa malu terhadap keluarga serta masyarakat. Kondisi ini semakin parah ketika pelaku merasa terisolasi dari lingkungan sosial mereka karena ketergantungan yang semakin dalam terhadap perjudian.¹⁶⁸

Rasa malu akibat kecanduan judi sering kali memengaruhi harga diri individu. Pelaku merasa bersalah atas keputusan yang menyebabkan mereka mengalami kerugian finansial, yang sering kali membawa dampak negatif terhadap kondisi emosional dan mental. Rasa malu ini menjadi salah satu faktor

¹⁶⁷ Susanti, R. (2024). Perlindungan Hukum Korban Binary Option (Studi Kasus Indra Kenz). UMP Law Review. hlm. 33

¹⁶⁸ Santosa, N. M., Putri, A. S., & Kinanti, D. A. (2024). Dampak Sosial dan Psikologis dari Perjudian Online. Well Being Journal. hlm. 44

utama yang mempersulit individu untuk mencari bantuan atau mengakui masalah mereka kepada keluarga. Hal ini menyebabkan siklus berulang dari perjudian untuk menutupi kerugian, yang justru memperburuk kondisi psikologis mereka.¹⁶⁹

2. Dampak Sosial

Dalam konteks sosial, judi *online* menjadi pemicu utama keretakan hubungan keluarga. Individu yang terlibat dalam judi *online* sering mengabaikan tanggung jawab keluarga, menghabiskan waktu dan uang mereka untuk berjudi. Hal ini memicu konflik rumah tangga yang sering kali berujung pada perceraian atau perpecahan keluarga. Anak-anak dari keluarga yang terkena dampak juga mengalami tekanan emosional, seperti kehilangan stabilitas keluarga dan kepercayaan terhadap orang tua mereka.¹⁷⁰

Selain keluarga, masyarakat juga memberikan stigma kepada individu yang terlibat dalam judi *online*. Individu yang dikenal sebagai penjudi sering kali kehilangan kepercayaan dari teman, kolega, dan lingkungan sekitar mereka. Hal ini menciptakan marginalisasi sosial, di mana individu merasa dikucilkan, memperparah masalah psikologis mereka, dan sering kali memotivasi mereka untuk terus berjudi sebagai pelarian dari tekanan sosial.¹⁷¹

i. Pola Eksploitasi dalam Judi *Online*

1. Eksploitasi Ketergantungan Psikologis dan Ekonomi

¹⁶⁹ Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M. (2023). Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perceraian. *Innovative Journal of Social Science*. hlm. 124

¹⁷⁰ 1. Larasati, A., Salvabillah, N., & Afandi, R. (2024). Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia. *Concept Journal*. hlm. 45

¹⁷¹ Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi *Online*. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan*. hlm. 76

Operator judi *online* di Indonesia memanfaatkan ketergantungan psikologis dan tekanan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan keuntungan. Sebagian besar pemain judi *online* berasal dari kelompok masyarakat yang rentan secara finansial dan berharap mendapatkan keuntungan instan sebagai solusi permasalahan ekonomi mereka. Operator menggunakan skema hadiah awal untuk menarik pemain baru, menciptakan ilusi bahwa mereka memiliki peluang besar untuk menang. Ketergantungan terhadap keberuntungan inilah yang terus dieksploitasi oleh operator.¹⁷²

2. Sistem Manipulasi Algoritma Permainan

Platform judi *online* sering kali menggunakan algoritma permainan yang dirancang untuk memastikan pemain terus berjudi meskipun mengalami kekalahan berulang. mekanisme tersebut termasuk memberikan kemenangan kecil yang cukup sering di awal permainan untuk membuat pemain merasa mereka berada di jalur yang benar, sebelum mengalami kerugian besar. Strategi ini menciptakan lingkaran kecanduan yang sulit untuk dihentikan oleh pemain.¹⁷³

3. Pemasaran dan Promosi yang Agresif

Operator judi *online* juga mengeksploitasi kelemahan manusia melalui pemasaran yang agresif dan menargetkan kelompok tertentu. Iklan judi

¹⁷² Zarbiyani, F., & Djaja, B. (2023). Perlindungan Hukum terhadap WNI Pekerja Migran Non-Prosedural yang Menjadi Pekerja Judi *Online* di Luar Negeri. *Gorontalo Law Review*. hlm. 88

¹⁷³ Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian *Online* di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*. Hlm. 44

online sering muncul di *platform* media sosial dengan penawaran diskon besar atau hadiah uang tunai bagi pemain yang mendaftar. Strategi ini sangat efektif dalam menarik perhatian masyarakat yang sedang mengalami kesulitan ekonomi atau memiliki keinginan untuk meningkatkan status finansial secara cepat.¹⁷⁴

4. Eksploitasi Kelemahan Regulasi

Kurangnya regulasi ketat terhadap *platform* judi *online* di Indonesia menjadi salah satu alasan utama mengapa eksploitasi ini terus berlanjut. Operator judi *online* memanfaatkan celah hukum, seperti memindahkan server mereka ke luar negeri, untuk menghindari pengawasan dan penegakan hukum lokal. Akibatnya, korban judi *online* semakin banyak, dan *platform* tetap beroperasi tanpa hambatan.¹⁷⁵

5. Dampak dari Manipulasi

Dampak eksploitasi ini tidak hanya memengaruhi pemain secara individu, tetapi juga memberikan dampak negatif pada masyarakat secara umum. Kejahatan seperti pencurian dan penipuan sering kali meningkat di daerah dengan tingkat perjudian *online* yang tinggi. Korban judi *online*

¹⁷⁴ Wijaya, F. A. (2024). Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. Jurnal Hukum Politik dan Ilmu Sosial. hlm. 93

¹⁷⁵ Oktaviani, N. A. (2024). Upaya Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang Melalui Online Scamming Menurut Hukum Internasional dan Hukum Nasional. UAJY Journal. hlm. 65

sering terpaksa melakukan tindakan kriminal untuk melunasi hutang mereka, yang akhirnya memperburuk ketertiban sosial di masyarakat.¹⁷⁶

j. Korban sebagai Pelaku dan Pelaku sebagai Korban

1. Pelaku Judi *Online* Sebagai Korban Sistem

Pelaku judi *online* sering kali dianggap hanya sebagai pihak yang bersalah dalam aktivitas perjudian. Namun, dalam banyak kasus, mereka juga merupakan korban dari sistem perjudian yang eksploitatif. *Platform* judi *online* dirancang untuk menarik pemain dengan menggunakan skema manipulasi algoritma, bonus awal, dan ilusi kemenangan yang membuat pemain percaya bahwa mereka bisa terus menang. Banyak pelaku, terutama dari kelompok ekonomi lemah, tergoda untuk bermain karena tekanan finansial dan harapan mendapatkan keuntungan cepat. Sayangnya, mereka terjebak dalam siklus ketergantungan dan akhirnya kehilangan kendali atas pengeluaran mereka.¹⁷⁷

2. Pelaku yang Beralih Menjadi Korban Finansial

Pelaku yang sudah terjebak dalam perjudian sering mengalami kerugian finansial yang besar. Sebagian pelaku harus menggadaikan aset atau meminjam uang dari pihak ketiga dengan bunga tinggi untuk terus bermain. Ketika mereka tidak mampu melunasi hutang, tekanan ekonomi dan psikologis yang dialami menjadi semakin berat. Dalam kondisi seperti ini, pelaku menjadi

¹⁷⁶ Anisa, L. N. (2024). Judi Online dalam Perspektif Maqashid Syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies*. hlm. 77

¹⁷⁷ Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia. *Gorontalo Law Review*. hlm. 105

korban eksploitasi ekonomi yang dilakukan oleh penyelenggara judi *online*.¹⁷⁸

3. Korban yang Beralih Menjadi Pelaku Tindak Pidana Lain

Salah satu dampak buruk dari keterlibatan dalam judi *online* adalah terjerumusnya korban ke dalam tindak pidana lain. Korban judi *online* sering terpaksa melakukan kejahatan seperti pencurian, penipuan, atau pemalsuan dokumen untuk melunasi hutang judi mereka. Kasus ini menunjukkan bahwa sistem perjudian tidak hanya merugikan korban secara finansial tetapi juga secara moral dan sosial, mengubah mereka menjadi pelaku kejahatan yang lebih besar.¹⁷⁹

4. Dampak Psikologis dan Sosial pada Korban-Pelaku

Pelaku yang menjadi korban sistem perjudian sering mengalami tekanan psikologis yang berat. Para korban tersebut menghadapi rasa malu, stigma sosial, dan isolasi dari masyarakat akibat perilaku mereka. Selain itu, keluarga mereka sering menjadi korban tidak langsung dari situasi ini, menghadapi tekanan ekonomi, konflik internal, dan kehilangan kepercayaan satu sama lain. Hal ini memperlihatkan bagaimana pelaku judi *online* juga merupakan korban dari mekanisme eksploitatif yang diterapkan oleh *platform* judi.¹⁸⁰

¹⁷⁸ Kurniawan, Y., & Siregar, T. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online. *Arbiter Journal*. hlm. 49

¹⁷⁹ Andiani, A. D. (2023). Ratio Decidendi Pelaku Judi Online Slot. *Bureaucracy Journal*. hlm. 69

¹⁸⁰ Widowaty, S. H. (2023). Analisis Viktimologi terhadap Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *ResearchGate*. hlm. 150

k. Pendekatan Restoratif terhadap Korban

1. Sistem Hukum dalam Penanganan Korban

Pendekatan hukum terhadap korban judi *online* di Indonesia sering kali masih berorientasi pada hukuman daripada rehabilitasi. Penelitian menunjukkan bahwa sistem hukum pidana sering menempatkan korban dan pelaku dalam posisi yang sama, tanpa mempertimbangkan dampak psikologis dan sosial yang dialami korban. Konsep keadilan restoratif dapat menjadi alternatif yang memberikan ruang bagi korban untuk mendapatkan pemulihan, baik secara finansial maupun psikologis, melalui dialog dan mediasi antara pihak-pihak yang terlibat.¹⁸¹

2. Fokus pada Rehabilitasi Korban

Rehabilitasi menjadi langkah penting dalam pendekatan restoratif. Beberapa program yang direkomendasikan meliputi terapi kecanduan judi dan konseling keuangan untuk membantu korban mengelola keuangan mereka secara lebih baik. Program tersebut tidak hanya membantu korban mengatasi masalah individu tetapi juga memperbaiki hubungan sosial mereka yang rusak akibat keterlibatan dalam perjudian. Pendekatan ini menekankan pemulihan holistik daripada sekadar hukuman.¹⁸²

3) Implementasi Program Dukungan untuk Korban

¹⁸¹ Hehanussa, D. J. A., & Taufik, I. (2023). Pendekatan Restorative Justice Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Pattimura Law Review*. hlm. 69

¹⁸² Wahyudi, S. T. (2020). Penegakan Hukum Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Perjudian Melalui Pendekatan *Restorative Justice*. *National Conference on Law Studies*. hlm. 87

Beberapa daerah di Indonesia mulai menerapkan pendekatan restoratif untuk korban judi *online* dengan melibatkan institusi non-pemerintah. Program ini mencakup dukungan psikologis melalui konseling kelompok dan pemberian pelatihan keterampilan untuk meningkatkan peluang ekonomi korban. Pendekatan restoratif yang melibatkan institusi non-pemerintah efektif dalam mencegah korban kembali ke aktivitas perjudian dan membantu mereka membangun kehidupan yang lebih stabil.¹⁸³

4) Peran Mediasi dalam Pendekatan Restoratif

Mediasi menjadi bagian penting dari pendekatan restoratif, di mana korban dan pelaku diajak untuk berdialog dan mencari solusi bersama. Pendekatan ini bertujuan untuk memulihkan kerugian korban sambil memberikan pelaku kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka. Hal ini tidak hanya meringankan beban sistem hukum tetapi juga menciptakan keadilan yang lebih personal dan relevan.¹⁸⁴

1. Perbandingan dengan Konteks Korban di Negara Lain

1. Pendekatan Hukum di Negara-Negara Eropa

Beberapa negara di Eropa telah mengadopsi pendekatan hukum yang lebih progresif dalam menangani korban judi *online*. Inggris, misalnya, melalui badan regulasi seperti *UK Gambling Commission*, memprioritaskan perlindungan konsumen dengan mewajibkan operator untuk menawarkan

¹⁸³ Siswoyo, I. (2024). *Efektifitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Polres Demak*. Repository UNISSULA. hlm. 74

¹⁸⁴ Sugio, M. K. (2022). Penghentian Penuntutan Berdasarkan Keadilan Restoratif Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Perjudian Konvensional. *Rechtsregel Jurnal Ilmu Hukum*. hlm. 65

mekanisme pengecualian diri bagi pemain. Selain itu, negara-negara Skandinavia seperti Swedia memiliki kebijakan yang ketat, di mana operator judi diwajibkan menyisihkan sebagian keuntungan untuk mendanai program rehabilitasi bagi pemain yang terdampak. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa judi adalah aktivitas yang berisiko tinggi, sehingga tanggung jawab sosial operator menjadi bagian penting dalam regulasi.¹⁸⁵

2. Kebijakan Sosial di Amerika Serikat

Di Amerika Serikat, kebijakan terhadap judi *online* sangat beragam di antara negara bagian. Negara bagian seperti New Jersey dan Nevada tidak hanya melegalkan judi *online* tetapi juga menyediakan akses kepada layanan dukungan kesehatan mental bagi korban kecanduan judi. Pentingnya perlindungan konsumen dalam lingkungan perjudian digital, termasuk kewajiban *platform* untuk menyediakan alat-alat pengendalian diri seperti batas waktu bermain dan pengecekan riwayat keuangan. Pendekatan ini bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif sosial dan finansial yang ditimbulkan oleh aktivitas judi.¹⁸⁶

3. Pendekatan Humanis di Australia

Australia dikenal dengan pendekatan humanis dalam menangani korban judi *online*. Pemerintah Australia mengimplementasikan program pendidikan publik yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang

¹⁸⁵ Gainsbury, S. (2012). Internet Gambling: Current Research Findings and Implications. hlm. 93

¹⁸⁶ Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Consumer Attitudes Towards Internet Gambling: Perceptions of Responsible Gambling Policies. hlm. 61

risiko judi *online*. Selain itu, terdapat *platform* dukungan nasional seperti *Gambling Help Online* yang memberikan layanan konseling gratis dan anonim. Kebijakan berbasis dukungan komunitas tersebut telah berhasil mengurangi stigma terhadap individu yang mencari bantuan, sekaligus mempromosikan lingkungan yang lebih inklusif bagi korban.¹⁸⁷

m. Kajian Statistik dan Fakta Empiris

1. Data Jumlah Korban Judi *Online* di Indonesia

Judi *online* telah menjadi tantangan besar di Indonesia, dengan perkiraan korban yang terus meningkat. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), sekitar 2,37 juta individu di Indonesia telah terlibat dalam judi *online*. Dari angka tersebut, sebagian besar merupakan remaja dan orang dewasa muda, menunjukkan tingginya penetrasi *platform* ini di kalangan generasi muda.¹⁸⁸

Laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS) juga mencatat bahwa judi *online* menjadi salah satu faktor signifikan dalam peningkatan kasus perceraian, dengan angka yang mencapai peningkatan 142% dalam lima tahun terakhir di wilayah perkotaan.¹⁸⁹

2. Profil Korban Berdasarkan Usia dan Latar Belakang Ekonomi

Sebagian besar korban judi *online* berada dalam kelompok usia produktif, yakni 18 hingga 35 tahun. Korban umumnya berasal dari latar

¹⁸⁷Gainsbury, S. (2013). Consumer Protection and Regulation of *Online* Gambling Sites. hlm. 56

¹⁸⁸Kominfo. (2024). Laporan Tahunan Judi *Online* di Indonesia. hlm. 78

¹⁸⁹BPS. (2024). Data Statistik Perceraian Akibat Judi *Online*. hlm. 80

belakang ekonomi menengah ke bawah, dengan motivasi utama untuk meningkatkan penghasilan dengan cara cepat. Namun, mayoritas dari mereka tidak memiliki edukasi finansial yang memadai, sehingga terjebak dalam siklus kerugian. Selain itu, remaja dari wilayah urban sering kali menjadi target utama *platform* judi *online* karena aksesibilitas internet yang tinggi dan kurangnya pengawasan orang tua.¹⁹⁰

3. Tingkat Pendidikan Korban Judi *Online*

Fakta menarik lainnya adalah hubungan antara tingkat pendidikan dan keterlibatan dalam judi *online*. Korban dengan tingkat pendidikan rendah lebih rentan terhadap manipulasi iklan dan promosi dari operator judi *online*. Hal ini didukung oleh laporan yang mencatat bahwa hampir 65% korban memiliki tingkat pendidikan maksimal sekolah menengah atas (SMA). Keterbatasan pengetahuan ini menjadi salah satu faktor penting yang meningkatkan kerentanan mereka terhadap eksploitasi oleh *platform* perjudian digital.¹⁹¹

4. Dampak Sosial Berdasarkan Data Empiris

Judi *online* tidak hanya berdampak pada korban secara individu tetapi juga menciptakan tekanan sosial di masyarakat. Data dari Kementerian Sosial (Kemensos) mengungkapkan bahwa 80% korban mengalami keretakan hubungan keluarga akibat kerugian finansial dan kecanduan. Dan

¹⁹⁰ Triana, L. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Judi *Online*. Jurnal Pengabdian Sosial. hlm. 100

¹⁹¹ Sipayung, F. J. E. (2023). Dampak Hukum dan Sosial Judi *Online*. Kultura: Jurnal Ilmu Hukum. hlm 81

30% korban terlibat dalam tindakan kriminal seperti pencurian atau penipuan untuk mendanai kebiasaan berjudi mereka, menunjukkan dampak domino yang signifikan dari perjudian *online* pada tatanan sosial.¹⁹²

n. Korban dalam Perspektif Agama dan Moral

1. Pandangan Islam Tentang Korban Judi *Online*

Dalam Islam, judi (maisir) adalah aktivitas yang secara jelas dilarang karena merusak tatanan sosial dan moral umat manusia. Al-Qur'an menyebutkan dalam Surah Al-Maidah ayat 90 yang artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji dari perbuatan syaitan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan."*¹⁹³

Korban judi *online*, meskipun dianggap sebagai pihak yang bertanggung jawab atas keterlibatan mereka, juga memerlukan dukungan untuk keluar dari jeratan sistem eksploitatif ini.¹⁹⁴

2. Perspektif Moral Terhadap Korban yang Sadar Terlibat

Korban judi *online* yang secara sadar ikut terlibat dalam aktivitas perjudian sering kali dipandang dengan interpretasi moral yang kompleks. Dari satu sisi, Islam mengutuk tindakan yang melibatkan judi, tetapi juga mendorong pendekatan yang penuh kasih dalam membantu mereka yang

¹⁹² Larasati, A. (2024). Analisis Dampak Sosial Perjudian *Online*. Concept Journal. hlm. 49

¹⁹³ Al-Qur'an, Surah Al-Maidah ayat 90.

¹⁹⁴ Indria, S. M. (2018). *Pendapat Tokoh Nahdlatul Ulama Kabupaten Ponorogo Mengenai Judi Online*. NU Ponorogo. hlm. 77

terjerat. Hadits Rasulullah SAW menyatakan: *"Setiap anak Adam adalah pendosa, dan sebaik-baik pendosa adalah yang bertaubat."* (HR. Tirmidzi).¹⁹⁵

Memberikan dukungan moral dan spiritual kepada korban sangat penting, supaya mereka dapat mengubah jalan hidup mereka dan kembali ke prinsip-prinsip Islam.¹⁹⁶

3. Dukungan Spiritualitas dan Rehabilitasi

Memberikan rehabilitasi kepada korban judi *online* melalui pendekatan spiritual sangat penting. Karena konseling berbasis agama dan pelatihan ekonomi mandiri dapat membantu korban membangun kembali kehidupan mereka. Pendekatan berbasis komunitas dapat memulihkan kepercayaan diri korban sekaligus membantu mereka keluar dari stigma sosial yang melekat akibat aktivitas perjudian.¹⁹⁷

o. Rekomendasi dan Solusi

1. Strategi Edukasi Masyarakat dan Pengawasan Pemerintah

Peningkatan literasi digital dan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi *online* menjadi langkah awal yang penting untuk mencegah bertambahnya korban. Program edukasi ini mencakup sosialisasi di sekolah, kampus, dan komunitas melalui pelatihan yang menjelaskan risiko finansial, sosial, dan psikologis dari perjudian *online*. Pengawasan aktif oleh pemerintah, seperti

¹⁹⁵ Hadits Rasulullah SAW, HR Tirmidzi.

¹⁹⁶ Rizal, Y. A. (2024). *Cerai Gugat di Sebabkan Judi Online (Analisis Putusan Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh)*. Ar-Raniry Repository. Hlm. 22

¹⁹⁷ Rifqa, Z. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Perjudian *Online* di Aceh Tengah. Ar-Raniry Repository. hlm. 62

blokir situs judi secara masif dan pengawasan transaksi digital yang mencurigakan, juga efektif dalam menekan penyebaran aktivitas judi *online* di Indonesia.¹⁹⁸

2. Rehabilitasi dan Dukungan Psikologis

Korban judi *online* sering membutuhkan dukungan untuk memulihkan diri dari dampak psikologis dan finansial yang ditimbulkan. Pemerintah dapat memperluas akses ke layanan rehabilitasi, seperti terapi kecanduan judi dan konseling keuangan. Pendirian pusat rehabilitasi khusus untuk korban judi *online* dapat menjadi solusi efektif dalam membantu mereka keluar dari siklus kecanduan, sambil memberikan panduan keuangan agar mereka tidak kembali ke kebiasaan buruk tersebut.¹⁹⁹

3. Usulan Perubahan Kebijakan

Kebijakan hukum yang ada saat ini cenderung menghukum pelaku perjudian tanpa memberikan perhatian khusus kepada korban yang terjebak dalam sistem eksploitatif ini. Hendaknya ada undang-undang khusus yang tidak hanya memperketat regulasi terhadap *platform* judi *online* tetapi juga menciptakan mekanisme perlindungan bagi korban. Kebijakan ini dapat mencakup kompensasi finansial dan kewajiban operator untuk mendanai

¹⁹⁸ Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Syntax Admiration*. hlm. 96

¹⁹⁹ Dewanti, R. P., & Ismail, I. (2024). Strategi Kepolisian Polrestabes Surabaya dalam Penindakan dan Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online* di Kota Surabaya. *Publicio: Jurnal Ilmiah*. hlm. 29

program rehabilitasi.²⁰⁰

a. Peran Kolaborasi *Multistakeholder*

Pencegahan efektif memerlukan kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan organisasi masyarakat sipil. Perusahaan penyedia layanan internet dan lembaga keuangan harus berperan aktif dalam memblokir akses terhadap situs judi *online* dan menghentikan transaksi mencurigakan yang terkait dengan perjudian. Organisasi masyarakat sipil juga dapat membantu dalam memberikan edukasi berkelanjutan dan mendampingi korban dalam proses rehabilitasi mereka. Pendekatan ini dinilai efektif dalam membangun lingkungan yang bebas dari perjudian *online*.²⁰¹

p. Penyelesaian Perkara Korban Judi *Online* Dalam Hukum Positif Saat Ini

1. Kronologi Putusan tentang Judi *Online*

Kasus Nomor 2382/Pid.Sus/2016/PN Mdn. melibatkan terdakwa Fransen, yang bekerja sebagai karyawan di PT. Musim Mas. Kasus ini bermula dari laporan internal perusahaan mengenai aktivitas perjudian *online* yang dilakukan oleh terdakwa menggunakan perangkat elektronik miliknya. Berdasarkan investigasi lebih lanjut oleh perusahaan dan kesaksian rekan kerja, Fransen diduga menggunakan sejumlah besar dana, termasuk pinjaman dari perusahaan, untuk terlibat dalam judi daring.

Pada 10 Juli 2018, tim Subdit II *Cyber Crime* Polda Sumatera Utara

²⁰⁰ Iskandar, H. (2023). Pertanggungjawaban Hukum bagi Korban Judi *Online*. *Gorontalo Law Review*. hlm. 52

²⁰¹ Suhartono, S. (2024). Penyuluhan Strategi Pengendalian Perjudian Daring pada Kalangan Penegak Hukum. *Syadani Journal*.

menangkap Fransen dengan barang bukti berupa perangkat elektronik, yakni handphone Sony Xperia, yang berisi aplikasi perjudian daring. Hasil pemeriksaan forensik menunjukkan adanya aktivitas login terdakwa pada situs-situs judi *online*, termasuk *m.maxparlay.com* dan *Galaxy88*. Berdasarkan bukti ini, Fransen didakwa dengan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Dalam pengadilan tingkat pertama di Pengadilan Negeri Medan, Fransen dinyatakan bersalah atas tindak pidana distribusi informasi elektronik bermuatan perjudian. Ia dijatuhi hukuman penjara selama 3 tahun 6 bulan dan denda sebesar Rp 5.000, dengan barang bukti dirampas untuk dimusnahkan. Putusan ini kemudian dikuatkan oleh pengadilan tingkat banding tanpa ada perubahan signifikan.²⁰²

Namun, kasus ini menunjukkan kelemahan dalam pendekatan kebijakan perlindungan hukum. Fransen diperlakukan sebagai pelaku tindak pidana, meskipun fakta menunjukkan bahwa ia juga merupakan korban eksploitasi oleh bandar judi *online*. Tidak ada indikasi adanya program rehabilitasi atau penanganan dampak psikologis bagi terdakwa, padahal judi *online* sering kali menyebabkan kecanduan yang membutuhkan penanganan serius.

Dari sudut pandang kebijakan, pemerintah perlu mengadopsi pendekatan yang lebih rehabilitatif terhadap individu yang terjatuh dalam

²⁰² Mahkamah Agung Republik Indonesia. (2018). Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2016/PN Mdn. Diakses dari putusan.mahkamahagung.go.id pada 29 November 2024 Pukul 10.00 WIB

lingkaran judi daring. Langkah ini dapat mencakup program edukasi, dukungan psikologis, serta peningkatan pengawasan terhadap *platform* digital dan transaksi keuangan yang mencurigakan. Regulasi perjudian daring di Indonesia perlu diarahkan untuk menempatkan pelaku tingkat rendah sebagai korban eksploitasi, bukan sekadar pelaku kriminal.²⁰³

2. Pihak yang Terlibat Dalam Tindak Pidana Judi *Online* Saat Ini

Dalam dunia judi *online*, ada banyak pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara umum, industri judi *online* melibatkan berbagai kelompok yang memiliki peran berbeda dalam operasional dan keberlangsungan aktivitas ini. Adapun yang terlibat dalam judi *online*, sebagai berikut:

a) Bandar (Operator atau Penyedia *Platform*)

Bandar dalam konteks judi *online* merujuk pada entitas yang mengoperasikan dan menyediakan *platform* untuk kegiatan perjudian daring. Mereka bertanggung jawab atas seluruh aspek teknis dan administratif permainan, yang mencakup penyediaan *platform* permainan, pengaturan peraturan, serta pengelolaan uang yang dipertaruhkan oleh para pemain. Sebagai pengelola utama, bandar memastikan kelancaran operasional dengan memastikan situs atau aplikasi yang digunakan berfungsi dengan baik, serta memberikan pengalaman yang dapat dipertanggungjawabkan bagi para pemain.

²⁰³ Puspitasari, D., et al. (2021). *Online Gambling Regulation in Indonesia: CHallenges and Solutions*. Journal of Law and Technology. hlm. 58

Dalam hal ini, bandar juga bertanggung jawab atas regulasi yang mengatur cara permainan berlangsung dan bagaimana pemain dapat terlibat dalam taruhan. Oleh karena itu, peran bandar sangat vital untuk menjaga keamanan dan transparansi dalam ekosistem perjudian *online*.

Peran bandar dalam judi *online* melibatkan beberapa aspek yang penting untuk keberhasilan dan keberlanjutan permainan. Pertama, bandar menyediakan situs *web* atau aplikasi tempat pemain dapat mengakses permainan judi *online*. Mereka juga mengatur dan memodifikasi aturan permainan untuk memastikan keseruan dan keteraturan berlangsung. Selain itu, bandar menyediakan peluang taruhan, odds, dan hasil permainan yang dapat menguntungkan bagi pemain atau bandar itu sendiri. Sebagai pengelola transaksi finansial, bandar mengawasi setoran dan penarikan dana dari pemain, serta memastikan semua transaksi berjalan dengan lancar dan aman. Salah satu contoh nyata dari pengelolaan bandar adalah pada kasus pengaturan permainan yang pernah terjadi di beberapa situs besar seperti *PokerStars*, *Bet365*, dan *SBOBET*, di mana terdapat laporan tentang manipulasi odds atau pengaturan hasil permainan untuk meningkatkan keuntungan bandar.²⁰⁴

²⁰⁴ Smith, J. (2020). Online Gambling Regulation and the Ethics of Betting Platforms. *Journal of Gaming Ethics*, 15(2), hlm .121-134

b) Pemain Besar (*High Roller*)

Pemain besar, atau high roller, dalam konteks perjudian *online* merujuk pada individu yang bertaruh dengan jumlah uang yang sangat besar. Mereka sering kali dianggap sebagai pelanggan penting bagi bandar karena kontribusinya yang signifikan terhadap pendapatan yang dihasilkan dari taruhan yang mereka lakukan. Pemain besar biasanya terlibat dalam permainan yang membutuhkan modal tinggi, seperti *poker*, taruhan olahraga, atau *blackjack*, di mana taruhan yang mereka pasang jauh melampaui rata-rata taruhan pemain lainnya. Keberadaan mereka dalam *platform* perjudian *online* memberi dampak yang besar pada kelangsungan finansial dan popularitas situs tersebut, mengingat peran mereka dalam menciptakan *volume* taruhan yang besar.²⁰⁵

Pemain besar dalam perjudian *online* memiliki peran yang sangat penting, baik untuk keuntungan pribadi maupun untuk promosi situs judi. Mereka sering kali diberikan berbagai keuntungan eksklusif, seperti bonus lebih besar, layanan pelanggan yang lebih personal, atau bahkan undangan untuk menghadiri acara-acara khusus yang diselenggarakan oleh situs judi. Selain itu, pemain besar dapat menjadi ikon atau contoh dalam mempromosikan situs judi melalui partisipasi mereka yang mencolok dalam permainan. Di beberapa kasus, pemain besar dapat menarik perhatian media, yang pada gilirannya membantu situs perjudian dalam meningkatkan visibilitas dan popularitasnya. Sebagai contoh,

²⁰⁵ Huang, J., & Chen, L. (2019). The Influence of High Rollers on *Online Gambling Platforms*. *International Journal of Gambling Studies*, 7(1). hlm. 45-58

beberapa pemain poker yang melakukan taruhan besar dalam turnamen internasional seringkali menjadi sorotan, menarik lebih banyak pemain baru ke *platform* yang mereka gunakan.²⁰⁶

c) Pemain Kecil (*Casual Players*)

Pemain kecil, atau *casual players*, dalam konteks perjudian *online* merujuk pada individu yang bertaruh dengan jumlah uang yang relatif kecil dibandingkan dengan pemain besar (*high rollers*). Mereka biasanya bermain untuk hiburan, dengan taruhan yang lebih terjangkau dan tidak melibatkan risiko finansial yang signifikan. Pemain kecil adalah kelompok yang membentuk mayoritas dari pengguna *platform* judi *online*. Mereka cenderung tidak berfokus pada pencapaian keuntungan besar, tetapi lebih pada pengalaman rekreasi dan sosial yang ditawarkan oleh permainan. Meskipun taruhan mereka lebih kecil, kontribusi mereka tetap penting dalam menjaga kelangsungan operasi situs judi.²⁰⁷ Dengan jumlah yang banyak, pemain kecil berpotensi memberikan pendapatan yang signifikan bagi bandar, meskipun secara individual taruhan mereka tidak sebesar pemain besar.

Meskipun pemain kecil tidak memiliki pengaruh yang besar terhadap operasi situs judi, jumlah mereka yang sangat banyak dapat memberikan kontribusi finansial yang signifikan bagi bandar. Pemain kecil cenderung lebih santai dalam bermain dan tidak mengikuti

²⁰⁶ Smith, P. (2021). The Role of High Rollers in *Online* Casino Marketing. *Journal of Digital Gaming*, 12(3). Hlm. 89-102

²⁰⁷ Lee, S., & Lee, H. (2020). *The Economic Impact of Casual Players in Online Gambling*. *Journal of Gambling Economics*, 14(2). Hlm. 123-137

permainan dengan intensitas yang tinggi seperti pemain besar. Mereka seringkali bermain untuk hiburan semata, dengan taruhan rendah pada permainan seperti mesin slot atau permainan kartu dengan taruhan kecil. Selain itu, pemain kecil juga berperan dalam memperluas basis pengguna situs judi, karena mereka lebih mudah dijangkau dan menarik lebih banyak pemain baru untuk bergabung. Meskipun mereka tidak sering menjadi sorotan media, keberadaan mereka sangat penting dalam menciptakan volume transaksi yang konsisten dan mendukung keberlanjutan finansial dari *platform* perjudian *online*.²⁰⁸

d) Orang yang Memfasilitasi Server (Penyedia Infrastruktur dan Teknologi)

Orang atau perusahaan yang memfasilitasi server dalam industri judi *online* memainkan peran penting dalam menyediakan infrastruktur teknis yang diperlukan untuk menjalankan *platform* perjudian daring. Mereka bertanggung jawab atas kelancaran operasional situs judi dengan menyediakan layanan *hosting* dan server yang dapat mengakomodasi jumlah pengguna yang besar secara simultan. Selain itu, mereka juga memastikan bahwa sistem berjalan dengan lancar dan aman, serta dapat menangani transaksi yang berlangsung dalam *platform* judi *online*. Keandalan sistem ini sangat krusial, karena setiap gangguan teknis atau masalah dalam pengelolaan server dapat berdampak besar pada pengalaman pengguna dan kredibilitas situs judi itu sendiri. Penyedia

²⁰⁸ Park, J. (2018). *Casual Players and the Long-Term Sustainability of Online Casinos*. International Journal of Gaming and Society, 9(4). Hlm. 215-228

infrastruktur ini berperan sebagai tulang punggung dari operasi teknis yang memungkinkan permainan berjalan tanpa hambatan.²⁰⁹

Peran penyedia infrastruktur dan teknologi dalam judi *online* mencakup berbagai aspek teknis yang sangat vital untuk menjaga kualitas dan keamanan situs. Mereka menyediakan layanan hosting dan server yang mendukung semua proses permainan judi, termasuk pengamanan data pribadi dan transaksi finansial pemain. Selain itu, mereka juga bertanggung jawab untuk memperbarui perangkat lunak yang digunakan pada *platform* judi *online*, guna memastikan permainan tetap adil, transparan, dan bebas dari gangguan teknis. Penyedia infrastruktur seringkali bekerja sama dengan pengembang perangkat lunak untuk memastikan bahwa sistem dan aplikasi permainan berfungsi dengan baik dan dapat menangani volume trafik yang tinggi. Contoh nyata dari penyedia infrastruktur ini adalah layanan cloud hosting besar seperti *Amazon Web Services* (AWS) atau perusahaan teknologi yang mengembangkan perangkat lunak permainan judi *online* seperti *Playtech*. Tanpa dukungan teknis yang solid, keberhasilan operasional *platform* judi *online* akan sangat terancam.²¹⁰

e) Pengiklan dan Pemasar (*Affiliate Marketers*)

Pengiklan dan pemasar (*affiliate marketers*) dalam konteks judi *online* merujuk pada pihak yang bertanggung jawab untuk

²⁰⁹ Choi, K., & Lee, J. (2019). The Role of Infrastructure Providers in the Online Gambling Industry. *Journal of Internet Technology and Application*, 23(1). hlm. 98-110

²¹⁰ Miller, R., & Wilson, T. (2021). Managing Technical Infrastructure in *Online Gambling Platforms*. *Journal of Digital Economy*, 16(2). Hlm 56-72.

mempromosikan situs judi melalui berbagai saluran pemasaran untuk mendapatkan komisi berdasarkan jumlah pendaftaran atau aktivitas pemain yang mereka arahkan ke situs. Pemasar afiliasi biasanya bekerja dengan *platform* judi untuk mempromosikan layanan mereka dengan tujuan menarik lebih banyak pemain. Mereka menggunakan berbagai teknik pemasaran, seperti penawaran promosi dan iklan menarik, untuk menarik perhatian calon pemain. Dengan memperkenalkan situs judi kepada *audiens* yang lebih luas, mereka memainkan peran penting dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan visibilitas *platform* judi *online*.²¹¹

Peran pengiklan dan pemasar dalam judi *online* sangat penting dalam meningkatkan popularitas situs dan memperkenalkan layanan judi kepada audiens yang lebih luas. Mereka menyediakan berbagai promosi dan iklan yang menarik melalui berbagai saluran, termasuk situs *web*, media sosial, dan *email marketing*. Teknik-teknik ini bertujuan untuk menarik pemain baru dan mendorong mereka untuk mendaftar serta aktif bermain di situs judi. Misalnya, situs yang menyediakan *review* atau *blog* judi sering mengarahkan *traffic* ke *platform* judi untuk mendapatkan komisi dari pendaftaran pemain. Selain itu, *influencer* media sosial, seperti Wulan Guritno, yang mempromosikan situs judi kepada pengikut mereka, juga turut berkontribusi dalam pemasaran dan mempengaruhi keputusan *audiens* untuk bergabung dengan situs judi *online*. Dengan

²¹¹ Hendrawan, I. (2019). Pemasaran Afiliasi dalam Industri Judi *Online*: Tren dan Tantangan. Jurnal Manajemen Pemasaran Indonesia, 15(3). hlm. 67-79

menggunakan metode pemasaran yang efektif, pengiklan dan pemasar ini membantu memperluas basis pengguna dan memastikan kelangsungan operasional situs judi.²¹²

f) Penyedia Perangkat Lunak Judi (*Software Providers*)

Penyedia perangkat lunak judi (*software providers*) adalah perusahaan yang bertanggung jawab untuk menciptakan dan menyediakan perangkat lunak yang digunakan dalam permainan judi *online*. Mereka merancang dan mengembangkan berbagai jenis permainan, seperti mesin slot, *poker*, *blackjack*, *roulette*, dan lainnya, yang tersedia di situs judi *online*. Perusahaan ini memainkan peran sentral dalam memastikan keberagaman dan kualitas permainan yang ditawarkan kepada pemain. Dengan menciptakan perangkat lunak yang inovatif, mereka tidak hanya menyediakan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada kemajuan industri perjudian *online* secara keseluruhan. Perangkat lunak yang mereka kembangkan harus memenuhi standar tertentu untuk menjamin keadilan dan kualitas permainan, sekaligus menciptakan pengalaman pengguna yang mulus dan aman.²¹³

Peran penyedia perangkat lunak dalam industri judi *online* sangat penting, karena mereka menyediakan sistem permainan yang digunakan oleh bandar judi untuk menarik pemain. Mereka bertanggung jawab

²¹² Sudirman, F., & Pradana, M. (2020). Peran Affiliate Marketers dalam Meningkatkan Visibilitas Situs Judi *Online*. *Jurnal Ekonomi Digital*, 8(2). hlm. 112-124

²¹³ Jatmiko, R. (2021). Penyedia Perangkat Lunak dan Dampaknya terhadap Industri Judi *Online*. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 14(1). hlm. 45-56

untuk memastikan kualitas permainan, baik dari segi grafis, fitur, maupun mekanisme permainan. Selain itu, penyedia perangkat lunak juga harus menjamin keamanan dan keadilan dalam setiap permainan yang mereka buat, dengan mengimplementasikan algoritma yang dapat menghindari kecurangan dan menjaga integritas permainan. Perusahaan-perusahaan seperti *Microgaming*, *NetEnt*, dan *Evolution Gaming* adalah contoh penyedia perangkat lunak ternama yang telah mengembangkan berbagai permainan untuk kasino *online* dan permainan poker daring. Keandalan dan reputasi penyedia perangkat lunak ini sangat berpengaruh pada kredibilitas dan kesuksesan situs judi *online*. Dengan menyediakan teknologi yang aman dan inovatif, mereka membantu meningkatkan daya saing situs judi *online* di pasar global.²¹⁴

g) Penyedia Pembayaran dan Layanan Keuangan

Penyedia layanan pembayaran adalah pihak yang memfasilitasi transaksi keuangan antara pemain dan bandar dalam industri judi *online*, yang mencakup proses setoran dan penarikan uang. Peran mereka sangat penting karena memastikan bahwa transaksi keuangan berjalan lancar, aman, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Penyedia layanan pembayaran bertanggung jawab untuk menjaga agar dana yang dipertaruhkan pemain bisa disalurkan dengan mudah ke akun bandar judi, dan sebaliknya, dana kemenangan dapat ditarik oleh pemain tanpa

²¹⁴ Sudarsono, D. (2020). Peran Penyedia Perangkat Lunak dalam Keberlanjutan Industri Perjudian Daring. *Jurnal Ekonomi Digital dan Teknologi*, 9(3). Hlm. 78-90

hambatan. Dalam industri judi *online*, transparansi dan keamanan transaksi adalah faktor utama yang mempengaruhi kepercayaan pemain terhadap situs judi. Oleh karena itu, penyedia pembayaran memainkan peran kunci dalam menjaga integritas dan kelancaran operasional *platform* judi.²¹⁵

Peran penyedia layanan pembayaran dalam perjudian *online* mencakup pengelolaan berbagai transaksi keuangan, baik itu setoran maupun penarikan dana dari akun pemain. Mereka memastikan bahwa semua transaksi dilakukan dengan aman dan sesuai dengan regulasi yang berlaku, seperti yang ditentukan oleh otoritas finansial dan hukum di negara masing-masing. Selain itu, penyedia pembayaran juga menawarkan berbagai metode pembayaran yang memudahkan pemain, termasuk transfer bank, kartu kredit, dompet elektronik (*e-wallet*), dan bahkan *cryptocurrency* seperti *Bitcoin*. Layanan internasional yang populer di kalangan pemain judi *online* termasuk *PayPal*, *Skrill*, dan *Visa/Mastercard*. Di Indonesia, penyedia layanan pembayaran lokal yang sering digunakan untuk transaksi judi *online* adalah *Doku*, *OVO*, dan *GoPay*, yang menawarkan berbagai pilihan metode pembayaran yang nyaman bagi pemain.²¹⁶ Dengan menyediakan berbagai pilihan pembayaran, penyedia layanan ini memastikan kemudahan bagi pemain dalam melakukan setoran atau penarikan dana sesuai preferensi mereka.

²¹⁵ Sutrisno, E., & Fitria, L. (2020). Peran Penyedia Pembayaran dalam Menjamin Keamanan Transaksi Judi *Online*. *Jurnal Teknologi Finansial*, 7(2), hlm. 89-101

²¹⁶ Kurniawan, A. (2021). Penyedia Layanan Pembayaran dalam Industri Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Digital*, 12(4). Hlm56-67.

h) Regulator dan Pemerintah (Pengawas dan Pengatur)

Regulator dalam industri judi *online* adalah pihak yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengawasi operasional perjudian daring guna memastikan bahwa semua aktivitas berjalan sesuai dengan hukum dan peraturan yang berlaku. Regulator memainkan peran yang sangat penting dalam menjaga integritas dan keberlanjutan industri ini dengan memastikan bahwa permainan yang disediakan oleh bandar judi *online* dilakukan secara adil dan transparan. Mereka menetapkan berbagai aturan dan regulasi yang harus diikuti oleh operator judi, termasuk aspek-aspek teknis, legal, dan etis yang mendasari operasional mereka. Di samping itu, regulator juga bertanggung jawab dalam memastikan perlindungan bagi pemain, seperti pembatasan usia yang sah untuk berjudi dan kebijakan tentang perlindungan data pribadi.²¹⁷

Peran utama regulator adalah menetapkan aturan dan regulasi yang mengatur operasional judi *online* serta memastikan kepatuhan terhadap undang-undang perjudian yang berlaku. Mereka juga mengawasi pelaksanaan aturan seperti batasan usia pemain, ketentuan pajak, dan perlindungan konsumen. Selain itu, regulator melakukan audit dan verifikasi secara berkala untuk memastikan bahwa operator judi *online* mematuhi peraturan yang telah ditetapkan dan menjaga integritas permainan. Di tingkat internasional, contoh regulator yang terkenal adalah *UK Gambling Commission* dan *Malta Gaming Authority*, yang

²¹⁷ Martens, P. (2020). Regulatory Frameworks in Online Gambling: A Global Perspective. *Journal of Gaming Law*, 14(3). hlm. 45-58

mengatur dan mengawasi operator judi *online* di wilayah masing-masing. Di Indonesia, meskipun perjudian *online* masih ilegal, regulator seperti Badan Pengawas Perjudian (BPP) yang berada di bawah Kementerian Sosial atau Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) berperan dalam memantau dan menanggulangi aktivitas perjudian ilegal melalui pemblokiran situs-situs yang terkait dengan perjudian *online*. Melalui peran ini, regulator berusaha menciptakan industri perjudian yang aman, adil, dan sesuai dengan standar hukum yang berlaku.²¹⁸

i) Penipu dan Aktor Jahat (*Cybercriminals*)

Selain pihak-pihak yang sah, ada juga individu atau kelompok yang terlibat dalam aktivitas ilegal dalam dunia judi *online*. Mereka berusaha untuk mengeksploitasi sistem dan pemain melalui berbagai metode penipuan dan tindakan kriminal lainnya. Pihak ilegal ini dapat berupa *hacker*, penipu, atau pengguna perangkat lunak curang yang mencoba merusak integritas permainan dan merugikan pemain atau bandar. Aktivitas ilegal ini mencakup berbagai tindakan, mulai dari mencuri data pribadi dan informasi keuangan pemain hingga memanipulasi hasil permainan untuk mendapatkan keuntungan yang tidak sah. Keberadaan pihak ilegal ini menciptakan risiko serius terhadap keamanan dan kepercayaan dalam industri judi *online*.²¹⁹

²¹⁸ Harian, S. (2021). Pengawasan Pemerintah Terhadap Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 9(2). hlm. 102-114

²¹⁹ Johnson, T., & Smith, R. (2021). Cybersecurity Threats in Online Gambling: Analyzing Fraud and Hacking Activities. *Journal of Cybercrime and Law*, 17(4). hlm. 89-103

Pihak ilegal dalam judi *online* berperan dalam merusak integritas industri melalui berbagai cara yang merugikan. Salah satu metode utama yang digunakan adalah penipuan, di mana mereka melakukan tindakan curang untuk menipu pemain atau bandar. Mereka juga mencuri data pribadi dan informasi keuangan pemain dengan meretas situs judi atau aplikasi yang digunakan untuk bertransaksi. Selain itu, beberapa pihak ilegal juga menggunakan perangkat lunak curang, seperti *bots*, untuk mempengaruhi hasil permainan, terutama dalam permainan seperti *poker* atau *blackjack*. Contoh dari tindakan ilegal ini adalah peretas yang mencoba mengakses akun pemain untuk mencuri uang atau data sensitif. Kejahatan semacam ini menambah tantangan besar bagi regulator dan operator situs judi *online* dalam menciptakan lingkungan yang aman dan adil bagi semua pemain.²²⁰ Penanggulangan terhadap kegiatan ilegal ini membutuhkan upaya yang lebih intensif dalam hal keamanan siber dan pengawasan.

j) Pemangku Kepentingan Lainnya

Selain pihak-pihak di atas, ada beberapa entitas atau individu lain yang berperan dalam industri ini, seperti:

(1) Penyedia Konten

Penyedia konten bertanggung jawab untuk membuat materi yang mendidik pemain, seperti artikel, video, dan *tutorial* yang

²²⁰ Miller, H. (2020). The Impact of Fraud and Hacking on the Integrity of Online Gambling. *Journal of Gambling Security*, 12(2). hlm. 76-88

mengajarkan cara bermain permainan judi atau strategi tertentu. Konten ini berfungsi untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pemain mengenai permainan yang mereka pilih, baik itu *poker*, *blackjack*, mesin slot, atau taruhan olahraga. Penyedia konten ini membantu memfasilitasi pengalaman pemain dengan memberikan informasi yang mudah diakses dan relevan, yang memungkinkan pemain untuk meningkatkan keterampilan mereka atau membuat keputusan taruhan yang lebih cerdas. Misalnya, *blog* atau kanal *YouTube* yang membahas strategi permainan dapat membantu pemain lebih memahami aspek teknis dan psikologis dalam berjudi. Penyedia konten ini juga berperan dalam mengedukasi pemain untuk bertaruh secara bertanggung jawab, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepercayaan dan kesetiaan pemain terhadap situs judi *online*.²²¹

(2) Penyedia layanan

Pelanggan adalah tim yang bertanggung jawab untuk menangani masalah atau keluhan pemain terkait dengan situs judi *online*. Mereka berperan penting dalam memastikan pengalaman pemain berjalan lancar dan menyelesaikan masalah yang mungkin timbul, mulai dari transaksi yang tidak terproses hingga pertanyaan seputar aturan permainan. Layanan pelanggan ini dapat tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk melalui chat langsung, email, atau telepon, dan memainkan peran kunci dalam menjaga kepuasan pemain. Tim ini

²²¹ Wang, L., & Zhang, M. (2019). Content Providers and Their Role in Educating *Online* Gamblers. *Journal of Gaming and Education*, 12(1). hlm. 35-47

juga bertanggung jawab untuk memberikan dukungan kepada pemain dalam hal masalah teknis, keamanan akun, atau penarikan dana. Responsivitas dan profesionalisme dalam layanan pelanggan dapat sangat mempengaruhi reputasi dan kredibilitas situs judi *online*, karena pengalaman buruk pemain sering kali berhubungan dengan pelayanan yang tidak memadai. Dalam beberapa kasus, masalah yang tidak ditangani dengan baik dapat menyebabkan pemain meninggalkan *platform* atau bahkan memberikan ulasan negatif yang merugikan operator.²²²

(3) Penyedia Sistem Keamanan

Penyedia sistem keamanan memiliki peran yang sangat vital dalam industri judi *online*, terutama dalam melindungi data pribadi dan transaksi finansial pemain. Dengan meningkatnya ancaman siber dan kasus peretasan, penyedia sistem keamanan bekerja untuk memastikan bahwa *platform* judi *online* memiliki lapisan perlindungan yang memadai. Mereka menyediakan solusi seperti enkripsi data, *firewall*, dan sistem autentikasi ganda untuk menjaga agar data pemain tetap aman dari potensi pencurian atau penyalahgunaan. Keamanan yang baik juga meliputi pemantauan transaksi secara *real-time* untuk mendeteksi aktivitas yang mencurigakan atau *fraud*. Perusahaan-perusahaan yang menyediakan layanan keamanan ini, seperti *McAfee* atau *Kaspersky*, bekerja sama

²²² Lee, S., & Choi, Y. (2020). The Role of Customer Support in Enhancing User Experience in Online Gambling Platforms. *Journal of Digital Customer Service*, 18(2). Hlm. 103-117

dengan operator judi untuk memastikan bahwa situs mereka mematuhi standar keamanan yang ketat. Tanpa adanya perlindungan yang memadai, risiko kebocoran data atau serangan siber dapat merusak reputasi dan kepercayaan pemain terhadap situs judi *online*. Keamanan yang terjamin tidak hanya melindungi data pemain, tetapi juga menjaga kelangsungan dan integritas operasi situs judi *online*.²²³

3. Analisis Pasal 303 dan 303 BIS Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Judi merupakan salah satu perbuatan yang dilarang dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia. Pasal 303 dan 303 Bis KUHP mengatur tindak pidana perjudian, baik yang dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung melalui media elektronik atau internet. Dalam pasal-pasal tersebut, judi dianggap sebagai tindakan yang merugikan masyarakat, tidak hanya dari sisi ekonomi, tetapi juga dari sisi sosial dan moral. Pasal 303 mengatur tentang perjudian secara umum, sementara Pasal 303 Bis lebih spesifik mengatur perjudian yang dilakukan dengan menggunakan alat atau sarana tertentu, termasuk perjudian *online*.

Namun, meskipun perjudian di Indonesia tetap dianggap sebagai tindak pidana, belakangan ini, pemerintah telah memperkenalkan konsep *restorative justice* (RJ) atau keadilan restoratif sebagai alternatif penyelesaian kasus pidana. *Restorative justice* bertujuan untuk memulihkan hubungan antara pelaku, korban, dan masyarakat melalui dialog dan penyelesaian yang lebih humanis, bukan semata-mata melalui hukuman pidana yang represif. Dalam konteks perjudian *online*, implementasi RJ

²²³ Patel, R., & Shah, P. (2021). Cybersecurity Challenges in Online Gambling: Ensuring Safe Transactions and User Protection. *Journal of Information Security*, 22(3). hlm. 147-160

menjadi perdebatan karena adanya potensi untuk meringankan hukuman pelaku, bahkan dalam kasus yang melibatkan kerugian besar bagi masyarakat.

Dalam Pasal 303 dan 303 Bis, yang mengatur tentang perjudian, penerapan *restorative justice* sebenarnya tidak menghapuskan pidana, melainkan dapat menjadi alasan untuk meringankan hukuman. Ini menunjukkan bahwa meskipun judi tetap dipidana, penerapan RJ memungkinkan pelaku untuk mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki diri, melakukan restitusi kepada korban, dan mengembalikan kerugian sosial yang ditimbulkan. Artinya, *restorative justice* lebih berfungsi sebagai bentuk penghargaan terhadap upaya perbaikan daripada penghapusan pidana sama sekali.

Kepolisian dan Kejaksaan, sebagai lembaga penegak hukum, masing-masing memiliki aturan mengenai penerapan *restorative justice*. Kapolri telah mengeluarkan aturan tentang penerapan RJ di kepolisian, yang memberikan ruang bagi anggota masyarakat untuk menyelesaikan perkara pidana dengan cara yang lebih damai dan tidak selalu berujung pada penahanan. Peraturan ini berpotensi untuk diterapkan dalam perkara perjudian *online*, apabila pihak yang terlibat menunjukkan itikad baik untuk menyelesaikan kasus tersebut dengan cara damai dan tidak mengulangi perbuatannya. Namun, penerapan RJ ini tidak menghilangkan unsur pidana dari perjudian *online* yang tetap menjadi tindak pidana.

Di sisi lain, Kejaksaan Agung juga telah mengeluarkan aturan terkait *restorative justice* yang mengatur mekanisme yang lebih jelas dalam proses penyelesaian perkara melalui jalur keadilan restoratif. Jaksa Agung memberikan panduan bahwa RJ dapat diterapkan pada pelaku yang tidak terlibat dalam kejahatan berat atau terorganisir, serta mereka yang bersedia melakukan restitusi atau

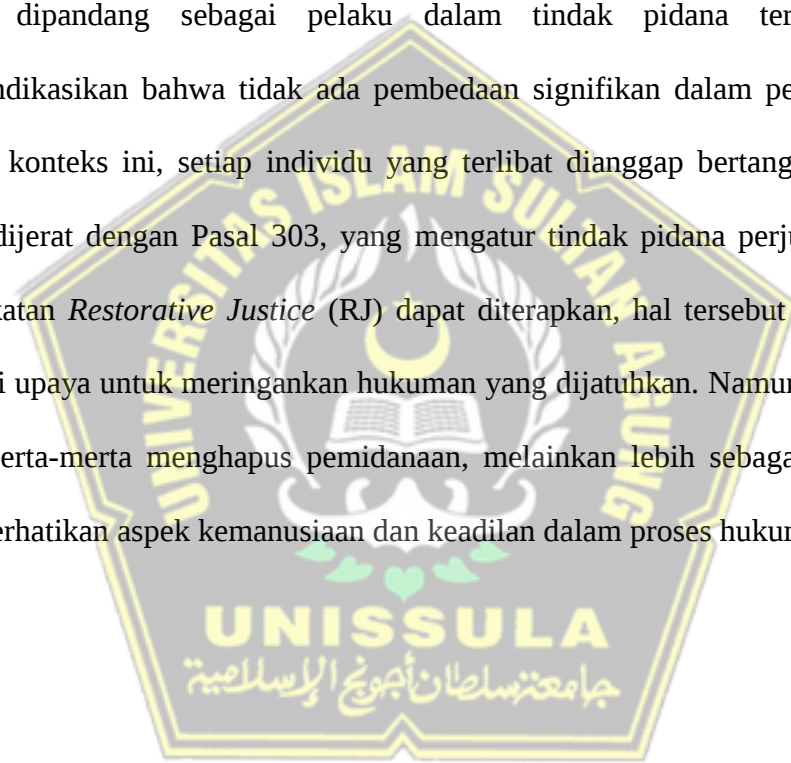
memberikan ganti rugi kepada pihak yang dirugikan. Meskipun demikian, aturan ini tidak menghapuskan ancaman hukuman yang mungkin dikenakan terhadap pelaku judi *online*, melainkan memberikan ruang untuk alternatif penyelesaian yang lebih adil bagi pelaku yang memang patut mendapat kesempatan perbaikan.

Peraturan Mahkamah Agung (PERMA) Nomor 1 Tahun 2024 tentang *Restorative justice* juga menjadi bagian penting dalam implementasi RJ, khususnya dalam kasus-kasus pidana ringan dan menengah. Peraturan ini memberikan panduan lebih lanjut tentang bagaimana RJ bisa diterapkan di ranah hukum pidana, termasuk untuk kasus-kasus perjudian *online*. Dengan demikian, adanya PERMA ini memberikan kejelasan bagi aparat penegak hukum dalam memutuskan apakah perkara judi *online* bisa diselesaikan melalui pendekatan restoratif atau tetap melalui jalur pidana konvensional.

Restorative justice dalam konteks perjudian *online* memberikan implikasi penting bagi penegakan hukum di Indonesia. Di satu sisi, hal ini memberikan harapan bagi masyarakat untuk mendapatkan penyelesaian kasus yang lebih berfokus pada pemulihan dan pencegahan, ketimbang hanya mengutamakan hukuman penjara yang bersifat jangka panjang. Namun, ada pula tantangan dalam memastikan bahwa penerapan RJ tidak disalahgunakan oleh pelaku untuk menghindari hukuman yang seharusnya dijatuhkan. Dalam hal ini, kejelian aparat penegak hukum sangat diperlukan untuk menilai apakah pelaku judi *online* memang layak mendapat kesempatan *restorative justice*.

Berdasarkan ketiga regulasi yang ada, dapat disimpulkan bahwa meskipun judi *online* tetap diatur sebagai tindak pidana yang dapat dijera dengan hukuman, adanya ruang untuk penerapan *restorative justice* memberikan alternatif penyelesaian yang

lebih fleksibel dan mungkin lebih efektif dalam beberapa kasus. Namun, penting untuk diingat bahwa penerapan RJ harus tetap mengedepankan prinsip keadilan dan kepentingan masyarakat. Oleh karena itu, regulasi tentang RJ harus diterapkan secara hati-hati dan bijaksana agar tidak menurunkan efek jera terhadap pelaku tindak pidana judi *online* dan tetap melindungi kepentingan sosial serta moralitas masyarakat. Semua pihak, baik yang dianggap sebagai pemain kecil maupun pemain besar, dipandang sebagai pelaku dalam tindak pidana tertentu. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam penerapan hukum. Dalam konteks ini, setiap individu yang terlibat dianggap bertanggung jawab dan dapat dijerat dengan Pasal 303, yang mengatur tindak pidana perjudian. Meskipun pendekatan *Restorative Justice* (RJ) dapat diterapkan, hal tersebut hanya berfungsi sebagai upaya untuk meringankan hukuman yang dijatuhkan. Namun, keberadaan RJ tidak serta-merta menghapus pidana, melainkan lebih sebagai langkah untuk memperhatikan aspek kemanusiaan dan keadilan dalam proses hukum.



B. Implementasi Kebijakan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Judi *Online*

Dalam Hukum Positif yang Akan Datang

Kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* dalam hukum positif yang akan datang tercantum dalam UU Nomor 1 tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Undang Undnag tersebut mengatur tentang perjudian pada bab kedelapan Pasal 426 dan Pasal 427 yang bunyinya sebagai berikut:

Bagian Kedelapan

Perjudian

Pasal 426

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:²²⁴
- a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam penrsahaan perjudian;
 - b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
 - c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian. l2l Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam

Pasal 86 huruf f.

Pasal 427

Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III²²⁵

Berdasarkan ketentuan dalam UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tersebut, penulis berpendapat bahwa Pasal 426 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dipergunakan untuk menjerat Pelaku sebagai bandar, fasilitator, atau orang yang terlibat dalam perusahaan yang bergerak di bidang perjudian, sedangkan ketentuan Pasal 427 UU Nomor 1 Tahun

²²⁴ Berdasarkan ketentuan Pasal 79 UU Nomor 1 tahun 2023 bahwa denda kategori VI adalah denda sebesar Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)

²²⁵ Berdasarkan ketentuan Pasal 79 UU Nomor 1 tahun 2023 bahwa denda kategori VI adalah denda sebesar Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah)

2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana diperuntukkan untuk menjerat pelaku sebagai pemain atau peserta perjudian.

a. Perspektif Korban di Masa yang Akan Datang

Ketentuan Pasal 427 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menjerat pelaku sebagai peserta perjudian menurut penulis dalam perjudian *online* bisa saja pelaku sebagai persert itu adalah korban dari perjudian *online*.

Perjudian *online* semakin berkembang pesat, menciptakan dinamika baru dalam ekosistemnya yang perlu dipahami secara lebih mendalam, terutama mengenai siapa yang seharusnya dianggap sebagai korban dalam aktivitas ini. Pemain kecil, yang kerap kali terperangkap dalam perjudian tanpa sepenuhnya menyadari dampak yang ditimbulkannya, menjadi salah satu kelompok yang perlu mendapatkan perhatian dalam kebijakan perlindungan hukum di masa depan. Mereka adalah individu yang mungkin hanya berniat untuk bermain game *online* tanpa mengetahui bahwa aktivitas tersebut sebenarnya adalah bagian dari perjudian *online*. Misalnya, pemain yang ikut serta dalam permainan yang dipromosikan oleh selebgram atau *influencer* yang tidak memberi penjelasan lengkap mengenai sifat permainan tersebut. Mereka tidak memiliki pemahaman penuh tentang risiko dan konsekuensi hukum yang mungkin timbul dari keterlibatannya. Oleh karena itu, perspektif yang menekankan pengurangan pidana dan perlindungan bagi individu-individu ini menjadi sangat penting, mengingat mereka bukanlah pelaku yang sengaja melakukan perjudian, melainkan korban yang terjebak tanpa pengetahuan yang cukup.

Selebgram atau *influencer* yang tanpa sengaja terlibat dalam promosi permainan *online* yang sebenarnya adalah judi *online* juga harus dianggap sebagai

korban. Banyak dari mereka yang terjebak dalam promosi permainan tersebut tanpa pemahaman yang jelas tentang aturan hukum dan dampak yang ditimbulkan oleh perjudian *online*. Mereka biasanya terlibat karena tawaran kerjasama atau sponsor yang tampaknya sah, tanpa menyadari bahwa yang mereka promosikan termasuk dalam kategori judi *online* yang memiliki risiko hukum dan sosial yang besar.

Oleh karena itu, kebijakan hukum yang akan datang seharusnya mengutamakan pengurangan pidana, sehingga mereka tidak terjebak lebih dalam dalam kecanduan judi *online*. Kebijakan ini juga harus memperkenalkan pendekatan yang lebih humanistik dan preventif, dengan tujuan membantu individu-individu yang terperangkap dalam situasi tersebut untuk menghindari dampak buruk dan kembali ke masyarakat dengan pengetahuan yang lebih baik tentang resiko judi *online*.

b. Pemidanaan Tegas Hanya Untuk Bandar dan Fasilitator

Penulis berpendapat bahwa ketentuan Pasal 426 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana diperuntukkan bagi pelaku tindak pidana bagi bandar dalam perjudian serta fasilitator dan orang-orang yang terlibat dalam perusahaan perjudian.

Dalam kebijakan perlindungan hukum yang akan datang, sangat penting untuk memfokuskan pemidanaan hanya pada pihak-pihak yang benar-benar memfasilitasi dan mengorganisir perjudian *online*, yaitu bandar dan individu yang menyediakan *platform* atau infrastruktur untuk aktivitas perjudian tersebut. Pemain kecil, selebgram, atau individu lain yang secara tidak langsung terlibat, misalnya yang tidak mengetahui bahwa mereka berpartisipasi dalam perjudian *online*, seharusnya tidak dipidana. Kebijakan ini bertujuan untuk menghindari pemidanaan terhadap

mereka yang secara tidak sadar terjebak dalam kegiatan perjudian, sementara penegakan hukum seharusnya diarahkan pada mereka yang dengan sengaja mengelola dan mempromosikan judi *online*. Bandar dan fasilitator yang memfasilitasi akses dan menyediakan permainan yang merugikan masyarakat harus bertanggung jawab atas aktivitas ini dan menerima sanksi hukum yang setimpal, karena merekalah yang menciptakan ekosistem perjudian tersebut. Dengan demikian, kebijakan yang tepat akan lebih efektif dalam mencegah penyebaran perjudian *online* tanpa membebani individu yang lebih rentan dan tidak menyadari keterlibatannya dalam hal ini.

Pemain kecil yang terlibat dalam judi *online* seharusnya diberikan pengurangan pidana dan dukungan psikologis untuk mencegah kecanduan lebih lanjut. Pemain yang terperangkap dalam perjudian *online* tanpa pemahaman yang jelas mengenai dampaknya perlu mendapatkan kesempatan untuk pulih dan kembali berintegrasi ke dalam masyarakat dengan pengetahuan yang lebih baik tentang bahaya perjudian. Pengurangan pidana tidak hanya bertujuan untuk membantu korban menghindari dampak negatif dari perjudian *online*, tetapi juga untuk memberikan mereka kesempatan untuk memperkuat kesadaran akan risiko tersebut, serta keterampilan untuk mengelola kebiasaan mereka. Oleh karena itu, kebijakan yang memandang pemain kecil dan selebgram sebagai korban, bukan pelaku, akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pemulihan. Pendekatan ini juga akan membantu mengurangi stigma negatif yang sering kali melekat pada individu yang terlibat dalam perjudian *online* dan memberikan ruang bagi mereka untuk memperbaiki perilaku tanpa menghadapi hukuman pidana.

Rancangan kebijakan perlindungan hukum terhadap korban judi *online* di masa depan harus lebih berfokus pada pemidanaan tegas terhadap bandar dan fasilitator judi *online*, bukan terhadap pemain kecil atau selebgram yang tidak menyadari bahwa mereka terlibat dalam perjudian. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip keadilan, yang menekankan perlindungan terhadap individu yang terjebak sebagai korban, serta memberikan solusi yang lebih manusiawi dengan menawarkan rehabilitasi dan edukasi. Dengan menghindari pemidanaan terhadap mereka yang tidak sadar terlibat, kebijakan ini dapat lebih efektif dalam mengurangi dampak buruk dari perjudian *online*, sambil memberikan kesempatan bagi individu untuk pulih dan mencegah kecanduan lebih lanjut.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hukum positif saat ini mengatur bahwa semua pelaku yang terlibat dalam judi *online*, baik itu bandar, pihak yang menyediakan sarana dan prasarana, maupun pemain, baik dalam skala besar maupun kecil, dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal tentang perjudian. Pelaksanaan *restorative justice* hanya menjadi faktor yang meringankan hukuman tanpa menghapuskan sanksi pidananya.
2. Hukum positif yang akan datang mengatur bahwa seseorang yang dikategorikan sebagai pemain kecil dengan nilai kurang dari lima puluh juta rupiah (Rp50.000.000,00) atau pihak yang terlibat tanpa menyadari bahwa tindakannya berkaitan dengan judi *online*. Mereka dapat diterapkan pengurangan pidana. Sementara itu, pelaku utama seperti bandar dan penyedia sarana-prasarana untuk aktivitas judi *online* tetap dikenakan sanksi pidana tegas.

B. Saran

1. Pencegahan dan pemberantasan judi *online* tidak bisa dilakukan sendiri oleh Aparat Penegak Hukum, melainkan harus melibatkan seluruh *stakeholder* yang ada di masyarakat
2. Pemerintah perlu menginisiasi edukasi yang komprehensif terkait judi *online*, mencakup pengertian, modus operandi, dan bahaya yang ditimbulkan. Edukasi ini perlu dilakukan secara berkesinambungan, mulai dari tingkat masyarakat umum hingga melalui kurikulum di lembaga pendidikan formal.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Hadis

Al-Qur'an, Surah Al-Maidah ayat 90.
Hadits Rasulullah SAW, HR Tirmidzi.

Buku

- Akers, R.L., 1998, *Social Learning and Social Structure: A General Theory of Crime and Deviance*, Northeastern University Press.
- Arifin, Z., 2020, *Tantangan Hukum dalam Mendapatkan Keadilan bagi Korban Kejahatan*, Alfabeta.
- Adinugroho, 2023, *Peran Polri dalam Penegakan Hukum*, Pustaka Grafika
- Amalia, R., 2020, *Media Digital dan Pemasaran Perjudian Online*, Gramedia
- Arif, M., 2020, *Ekonomi dan Perilaku Judi Online*, Pustaka Sejahtera
- Carter, J., 2018, *Internet Gambling and Legal Issues*, Global Law Press,
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa.
- Fattah, E.A., 1991, *Understanding Criminal Victimization*, Prentice Hall.
- Fadilah, 2021, *Kekerasan dan Diskriminasi terhadap Perempuan di Indonesia*, Gramedia
- Fauziah, R., 2018, *Kejahatan dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Korban*, Pustaka Indonesia
- Fitzgerald, P.J., 1966, *Salmond on Jurisprudence* (Mohamad Ali), Sweet & Maxwell
- Garner, B.A., 2004, *Black's Law Dictionary*, Thomson West.
- Garner, B. A. (2009). *Black's Law Dictionary* (9th ed.). St. Paul, MN: Thomson Reuters.
- Garner, B.A., 2009, *Black's Law Dictionary*, (Henry Campbell Black), West Publishing.
- Hadjon, Philipus M., 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia: Sebuah Studi Tentang Prinsip-Prinsipnya dalam Penyelenggaraan Negara Berdasarkan Hukum* (Mohamad Ali), Bina Ilmu.
- Hakim, 2019, *Hak-Hak Korban dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*, Gadjah Mada University Press.
- Handayani, M., 2019, *Perlindungan Hukum Bagi Korban Kekerasan Seksual*, Pustaka Indonesia.
- Handayani, S., 2020, *Dampak Sosial Perjudian Online di Indonesia*, Pustaka Rakyat.
- Hart, H.L.A. (2019). *The Concept of Law*. Terjemahan dalam Jurnal Ilmu Hukum Indonesia.
- Hindelang, M.J., Gottfredson, M.R., & Garofalo, J., 1978, *Victims of Personal Crime: An Empirical Foundation for a Theory of Personal Victimization*, Ballinger Publishing.
- Hughes, J., 2019, *Digital Behavior and Addiction*, Oxford Press
- Iskandar, 2022, *Evolusi Hukum Perlindungan di Indonesia*, Andi Publisher
- Iskandar, T., 2020, *Kejahatan Ekonomi dan Korbannya*, Gramedia
- Iskandar, R. (2021). *Peran Komunitas dan Keluarga dalam Rehabilitasi Korban Judi Online*. Buku: *Perspektif Sosial dalam Pemulihan Ketergantungan*. Bandung: Pustaka Rakyat.
- Johnson, M., 2020, *Psychology of Gambling*, Oxford University Press
- Larasati, A. (2024). *Analisis Dampak Sosial Perjudian Online*. Concept Journal.
- Lee, J., 2020, *Sensational Engagement in Online Gambling*, Pustaka Media

- Marbun, B.N. (2009). *Hukum Internasional dalam Perspektif Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Manulang, 2020, *Perlindungan Hukum bagi Pekerja di Indonesia*, Alfabeta
- Miers, D., 1989, *Positivist Victimology: A Critique*, Oxford University Press.
- Muladi, 2005, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mukti, R., 2020, *Krisis Ekonomi Akibat Judi Online*, Pustaka Sejahtera.
- Mustafa, B., 2020, *Perjudian Online dan Konvensional: Studi Perbandingan*, Gramedia.
- Mertokusumo, S. (2010). *Bab-Bab Tentang Penemuan Hukum*. Yogyakarta: Citra Aditya Bakti.
- Mertokusumo, S. (2014). *Hukum: Suatu Pengantar*. Jakarta: Liberty.
- Nasution, S. (2014). *Teori Kesejahteraan Sosial: Kajian dari Perspektif Negara, Masyarakat, dan Individu*. Raja Grafindo Persada.
- Nasir, A., 2018, *Korban Kekerasan di Indonesia*, Balai Pustaka.
- Nurhadi, M. (2022). *Pendekatan Humanis dalam Penanganan Kasus Perjudian Online di Indonesia*. Buku: *Penegakan Hukum yang Berkeadilan*. Jakarta: Penerbit Hukum Bangsa.
- Pratama, 2022, *Keamanan Siber dan Tantangan Era Digital*, Pustaka Nasional
- Price, D., 2019, *Digital Escape and Its Impacts*, Cambridge Press.
- Putra, H., 2020, *Perilaku Adiksi dalam Perjudian Online di Indonesia*, Penerbit Nusantara.
- Putra, 2022, *HAM dan Perlindungan Korban*, Inisiasi Press
- Purnomo, R. (2023). *Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perjudian Online di Indonesia*. Buku: *Kajian Sosial tentang Judi Online*. Yogyakarta: Pustaka Bangsa.
- Pratama, D., 2019, *Perilaku Sosial dan Dampak Isolasi pada Penjudi Online*, Alfabeta.
- Rahardjo, Satjipto, 2009, *Ilmu Hukum (A. Gunawan Setiardja)*, PT Citra Aditya Bakti
- Rachman, F., 2019, *Pengaruh Perilaku Escapism pada Pengguna Judi Online*, Balai Pustaka.
- Rahayu, S., 2019, *Hukum dan Kejahatan Siber: Judi Online di Indonesia*, Alfabeta.
- Rahman, A., 2019, *Perjudian dan Risiko Ketergantungan di Era Digital*, Pustaka Mitra.
- Rahman, A., 2019, *Kemajuan Teknologi dan Perjudian Online*, Pustaka Media.
- Rahardjo, 2021, *Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia: Tantangan di Era Digital*, Pustaka Ilmu.
- Rahmawati, 2021, *Perlindungan Anak di Indonesia*, Pustaka Nasional.
- Rangkuti, S.S. (2002). *Hukum Lingkungan dan Kebijakan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Reksodiputro, M., 2007, *Kriminologi dan Sistem Peradilan Pidana*, Universitas Indonesia Press.
- Salim, H.S. (2013). *Pengantar Hukum Internasional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, 2019, *Perlindungan Konsumen di Era Digital*, Graha Ilmu.
- Santoso, D., 2021, *Teknologi dalam Perjudian Online: Dampak dan Risiko*, Pustaka Digital.
- Setiawan, R., 2020, *Psikologi Adiksi dan Dampak Perjudian Online*, Gramedia.
- Setiawan, A., 2020, *Aspek Hukum Pencucian Uang di Dunia Digital*, Gramedia.
- Simanjuntak, 2020, *Ketentuan Hukum Ketenagakerjaan di Indonesia*, Gramedia.
- Sudarno, W., 2019, *Kerugian Ekonomi Akibat Kejahatan*, Gramedia.
- Sugiarto, F., 2020, *Perjudian Online dalam Perspektif Hukum Indonesia*, Pustaka Adi Surya,
- Surya, 2023, *Perlindungan Data Pribadi di Era Digital*, Gramedia.

Suryadi, A., 2021, Sensasi dan Adiksi dalam Judi *Online*, Gramedia.
 Suryadi, P., 2021, Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Digital, Alfabeta.
 Suryawan, I., 2021, Pengaruh Media Digital Terhadap Minat Judi *Online*, Pustaka Media
 Soeparman, 2020, Hukum dan Keadilan di Indonesia, Alfabeta.
 Tim Penyusun, 2021, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka
 Utami, S., 2017, Dampak Psikologis Kejahatan Pada Korban, Balai Pustaka
 Wibisono, A., 2021, Ekonomi Perjudian di Era Digital, Gramedia
 Widjaja, 2018, Perlindungan Anak dalam Sistem Hukum Indonesia, Balai Pustaka
 Widyastuti, L., 2019, Perjudian *Online* dan Gangguan Mental, Pustaka Sehat
 Wolfgang, M.E., 1958, Patterns in Criminal Homicide, University of Pennsylvania Press
 Wulandari, A., 2019, Perilaku Sosial dan Keterlibatan dalam Judi *Online*, Pustaka Karya

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.
 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perlindungan Saksi dan Korban.
 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.
 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menegaskan larangan segala bentuk perjudian di wilayah Indonesia.
 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Jurnal dan Karya Tulis Ilmiah

Amiruddin, M. (2017). Hukum sebagai Alat Pengaturan Sosial dalam Masyarakat. Jurnal Sosial dan Hukum.
 Andiani, A. D. (2023). Ratio Decidendi Pelaku Judi *Online* Slot. Bureaucracy Journal.
 Anisa, L. N. (2024). Judi *Online* dalam Perspektif Maqashid Syariah. Journal of Islamic Business Management Studies.
 Anwar, S. (2021). Dilema Hukum bagi Korban Perjudian *Online* di Indonesia: Antara Pelaku dan Korban. Jurnal Hukum dan Masyarakat.
 Austin, J. (2017). The Province of Jurisprudence Determined. Terjemahan dalam Jurnal Hukum Internasional.
 Choi, K., & Lee, J. (2019). The Role of Infrastructure Providers in the Online Gambling Industry. Journal of Internet Technology and Application.
 Cohen, L.E., & Felson, M., 1979, Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach, American Sociological Review.
 Darsono, B. (2019). Peran Hukum Lingkungan dalam Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia. Jurnal Hukum Lingkungan.
 Dewanti, R. P., & Ismail, I. (2024). Strategi Kepolisian Polrestabes Surabaya dalam

Penindakan dan Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online* di Kota Surabaya. Publicio: Jurnal Ilmiah.

Dewanti, R. P., & Ismail, I. (2024). Strategi Kepolisian dalam Penindakan dan Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online*. Publicio: Jurnal Ilmiah.

Firmansyah, H. (2023). Implementasi Undang-Undang Tindak Pidana Pencucian Uang dalam Kasus Investasi Di Platform Binomo untuk Mewujudkan Keadilan Bagi Korban. UNES Law Review.

Gainsbury, S. (2012). Internet Gambling: Current Research Findings and Implications.

Gainsbury, S. (2013). Consumer Protection and Regulation of *Online* Gambling Sites.

Gunawan, B., 2020, Hak-Hak Korban dalam Proses Peradilan Pidana di Indonesia, Jurnal Hukum dan Keadilan.

Hamdani, S. (2015). Perlindungan Hukum bagi Korban Kejahatan di Indonesia: Perspektif Hak Asasi Manusia. Jurnal Hukum & Peradilan.

Harian, S. (2021). Pengawasan Pemerintah Terhadap Perjudian *Online* di Indonesia. Jurnal Hukum dan Kebijakan.

Haryanto, A. (2022). Peran Kepolisian dalam Penegakan Hukum terhadap Perjudian *Online* di Indonesia. Jurnal Hukum dan Kriminalitas.

Hehanussa, D. J. A., & Taufik, I. (2023). Pendekatan *Restorative Justice* Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pattimura Law Review.

Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian *Online* di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. Jurnal Syntax Admiration.

Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian *Online* di Indonesia. Jurnal Syntax Admiration.

Hendrawan, I. (2019). Pemasaran Afiliasi dalam Industri Judi *Online*: Tren dan Tantangan. Jurnal Manajemen Pemasaran Indonesia.

Hidayat, M. A. (2021). Ketergantungan Ekonomi pada Perjudian *Online* di Kalangan Masyarakat Menengah ke Bawah. Jurnal Sosial dan Ekonomi.

Hosnah, A. U. (2024). Sanksi Hukum Terhadap Bandar Maupun Pemain Kejahatan Siber Perjudian *Online*. Kultura: Jurnal Ilmu Hukum.

Huang, J., & Chen, L. (2019). The Influence of High Rollers on *Online* Gambling Platforms. International Journal of Gambling Studies.

Ilyas, R. (2022). Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian di Indonesia. Jurnal Hukum dan Keadilan.

Indria, S. M. (2018). Pendapat Tokoh Nahdlatul Ulama Kabupaten Ponorogo Mengenai Judi *Online*. NU Ponorogo.

Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* di Indonesia. Gorontalo Law Review.

Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* di Indonesia. Gorontalo Law Review.

Iskandar, H. (2023). Pertanggungjawaban Hukum bagi Korban Judi *Online*. Gorontalo Law Review.

Iskandar, R. (2020). Dilema Kedaulatan Hukum Nasional di Tengah Penerapan Hukum Internasional. Jurnal Hukum Global.

Iskandar, R. (2020). Urgensi Hukum Siber dalam Menanggulangi Kejahatan Dunia Maya di Indonesia. Jurnal Keamanan Siber.

- Jatmiko, R. (2021). Penyedia Perangkat Lunak dan Dampaknya terhadap Industri Judi *Online*. Jurnal Teknologi dan Inovasi.
- Johnson, T., & Smith, R. (2021). Cybersecurity Threats in Online Gambling: Analyzing Fraud and Hacking Activities. *Journal of Cybercrime and Law*.
Jurnal dan Karya Tulis Ilmiah
- Kartono, H. (2020). Hak Asasi Manusia di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Hukum Positif. *Jurnal Hukum dan HAM*.
- Kelsen, H. (2018). Pure Theory of Law. Terjemahan dalam *Jurnal Hukum Positif Indonesia*.
- Kurniawan, A. (2020). Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Kurniawan, A. (2020). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Kurniawan, A. (2021). Penyedia Layanan Pembayaran dalam Industri Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Digital*.
- Kurniawan, Y., & Siregar, T. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online*. *Arbiter Journal*.
- Kurniawan, Y., & Siregar, T. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online*. *Jurnal Arbiter*.
- Kusuma, M. (2018). Sejarah Hukum Kolonial di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Sejarah*.
- Larasati, A., Salvabillah, N., & Afandi, R. (2024). Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia. *Concept Journal*.
- Lee, S., & Choi, Y. (2020). The Role of Customer Support in Enhancing User Experience in Online Gambling Platforms. *Journal of Digital Customer Service*.
- Lee, S., & Lee, H. (2020). The Economic Impact of Casual Players in Online Gambling. *Journal of Gambling Economics*.
- Martens, P. (2020). Regulatory Frameworks in Online Gambling: A Global Perspective. *Journal of Gaming Law*.
- Miller, H. (2020). The Impact of Fraud and Hacking on the Integrity of Online Gambling. *Journal of Gambling Security*.
- Miller, R., & Wilson, T. (2021). Managing Technical Infrastructure in Online Gambling Platforms. *Journal of Digital Economy*.
- Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. *Pampas Journal*.
- Nasution, A. (2020). Peran Hukum Positif dalam Mewujudkan Ketertiban dan Keamanan Sosial. *Jurnal Hukum Nasional*.
- Newman, G.R., 1999, *Reducing Crime: A Framework for Preventive Action*, Crime Prevention Studies.
- Nugroho, R. (2014). Teori Keadilan dalam Hukum Indonesia. *Jurnal Hukum & Pembangunan*.
- Oktaviani, N. A. (2024). Upaya Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang Melalui *Online Scamming* Menurut Hukum Internasional dan Hukum Nasional. *UAJY Journal*.
- Park, J. (2018). Casual Players and the Long-Term Sustainability of Online Casinos. *International Journal of Gaming and Society*.
- Patel, R., & Shah, P. (2021). Cybersecurity Challenges in Online Gambling: Ensuring Safe Transactions and User Protection. *Journal of Information Security*.

- Prasetyo, B. (2019). Konflik antara Hukum Nasional dan Hukum Internasional dalam Menjaga Kedaulatan Hukum Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kedaulatan*.
- Prasetyo, B. (2019). Pengaruh Media Digital terhadap Peningkatan Aktivitas Judi *Online* di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*.
- Prasetyo, B. (2021). Reformasi Sistem Hukum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*.
- Purnomo, R. (2019). Perlindungan Konsumen dalam Transaksi *E-commerce* di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Digital*.
- Purwanto, A., 2019, Perlindungan Hukum Bagi Korban Dalam Sistem Peradilan Pidana di Indonesia, *Jurnal Penegakan Hukum*
- Puspitasari, D., et al. (2021). *Online Gambling Regulation in Indonesia: Challenges and Solutions*. *Journal of Law and Technology*.
- Putra, D. A. (2023). Peran UU ITE dalam Pencegahan Perjudian *Online* di Era Digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Hukum*.
- Putri, D. N. (2023). Strategi Pemulihan Finansial bagi Korban Ketergantungan Judi *Online* di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Sosial*.
- Rahardjo, S. (2017). Teori Keadilan dalam Penerapan Hukum Positif. *Jurnal Keadilan Sosial*.
- Rahmawati, F. (2023). Kebijakan Holistik untuk Rehabilitasi Korban Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Publik*.
- Rahmawati, S., 2021, Peran LPSK Dalam Melindungi Korban Kejahatan di Indonesia, *Jurnal Perlindungan Hukum*.
- Ramadhani, T. (2023). Strategi Pemerintah dalam Pencegahan Perjudian *Online* melalui Edukasi dan Teknologi. *Jurnal Keamanan Digital*.
- Ramdhanie, R. (2024). Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Binary Option di Indonesia: Analisis Kebijakan dan Regulasi. *STIH IBLAM*.
- Rifqa, Z. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Perjudian *Online* di Aceh Tengah. *Ar-Raniry Repository*.
- Risyat, I. A. (2022). Korelasi Antara Afiliator Aplikasi Binomo Dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. *Jurnal Justitia*.
- Rizal, Y. A. (2024). Cerai Gugat di Sebabkan Judi *Online* (Analisis Putusan Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh). *Ar-Raniry Repository*.
- Robertson, David A., 2004, *Human Rights and the Constitution* (Rizky Wibowo), Cambridge University Press.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman *Online* pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*.
- Santosa, N. M., Putri, A. S., & Kinanti, D. A. (2024). Dampak Sosial dan Psikologis dari Perjudian *Online*. *Well Being Journal*.
- Santoso, B. (2019). Regulasi Kecerdasan Buatan dalam Sistem Hukum Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Hukum*.
- Sari, D. (2018). Dampak Sosial Ekonomi Judi *Online* terhadap Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Sosiologi*.
- Sari, D. (2018). Dampak Sosial Ekonomi Judi *Online* terhadap Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Sosiologi*.
- Sari, L. A. (2022). Pendekatan Psikologis dalam Rehabilitasi Korban Perjudian *Online*. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*.
- Setiadi, A. (2016). Perlindungan Hukum bagi Korban Kejahatan di Indonesia. *Jurnal*

Ilmu Hukum.

Setiadi, W. (2017). Penegakan Hukum: Kontribusinya Bagi Pendidikan Hukum Dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Majalah Hukum Nasional*.

Sipayung, F. J. E. (2023). Dampak Hukum dan Sosial Judi *Online*. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum*.

Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi *Online*. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan*.

Siswoyo, I. (2024). Efektifitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi *Online* Di Wilayah Hukum Polres Demak. *Repository UNISSULA*.

Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M. (2023). Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perceraian. *Innovative Journal of Social Science*.

Smith, J. (2020). *Online Gambling Regulation and the Ethics of Betting Platforms*. *Journal of Gaming Ethics*.

Smith, J., 2020, *Global Gambling Report*.

Smith, P. (2021). The Role of High Rollers in *Online* Casino Marketing. *Journal of Digital Gaming*.

Soekanto, S. (2020). *Sosiologi Hukum: Suatu Pengantar*. *Jurnal Sosiologi Hukum*.

Sofyan, H. (2020). Arah Kebijakan Hukum Nasional dalam RPJMN 2020–2024. *Jurnal Kebijakan Publik*.

Sudarsono, D. (2020). Peran Penyedia Perangkat Lunak dalam Keberlanjutan Industri Perjudian Daring. *Jurnal Ekonomi Digital dan Teknologi*.

Sudirman, F., & Pradana, M. (2020). Peran *Affiliate Marketers* dalam Meningkatkan Visibilitas Situs Judi *Online*. *Jurnal Ekonomi Digital*.

Sugio, M. K. (2022). Penghentian Penuntutan Berdasarkan Keadilan Restoratif Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Perjudian Konvensional. *Rechtsregel Jurnal Ilmu Hukum*.

Suhartono, S. (2024). Penyuluhan Strategi Pengendalian Perjudian Daring pada Kalangan Penegak Hukum. *Syadani Journal*.

Sukmawati, E. (2022). Kebijakan Pemerintah dalam Memblokir Situs Perjudian *Online* di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Publik dan Teknologi Informasi*.

Surya, A. (2019). Globalisasi dan Pentingnya Hukum Positif dalam Melindungi Hak Asasi Manusia di Indonesia. *Jurnal Hak Asasi dan Keadilan*.

Suryadi, T. (2021). Perlindungan Hak dalam Ekonomi Berbasis Platform: Perspektif Hukum Digital. *Jurnal Hukum Ekonomi*.

Suryani, R. (2023). Peran Kominfo dalam Pencegahan Perjudian *Online* di Era Digitalisasi. *Jurnal Teknologi dan Kebijakan Publik*.

Suryokusumo, A. (2019). Perubahan Hukum di Indonesia dari Masa Orde Baru ke Era Reformasi. *Jurnal Reformasi Hukum*.

Susanti, R. (2024). Perlindungan Hukum Korban Binary Option (Studi Kasus Indra Kenz). *UMP Law Review*.

Sutanto, B. (2019). Hukum Positif dan Fungsi Keadilan dalam Masyarakat. *Jurnal Keadilan Sosial*.

Sutanto, L. T. (2022). Faktor Usia dalam Ketergantungan Judi *Online* di Indonesia. *Jurnal Psikologi Perilaku*.

Sutherland, E.H., 1949, *Principles of Criminology*, J.B. Lippincott Company.

Sutrisno, E., & Fitria, L. (2020). Peran Penyedia Pembayaran dalam Menjamin Keamanan Transaksi Judi *Online*. *Jurnal Teknologi Finansial*.

Suzanalisa, S., Hanif, A., & Zachman, N. (2023). Pertanggung Jawaban Pidana

Terhadap Affiliator Aplikasi Platform Binary Option Dalam Prespektif Hukum Indonesia. *Legalitas: Jurnal Hukum*.

Tembak Ikan *Online*: Fenomena dan Dampaknya di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 5, Nomor 2, 2020.

Triana, L. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Judi *Online*. *Jurnal Pengabdian Sosial*.

Triana, L. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman *Online* (Pinjol) Ilegal dan Judi *Online* di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*.

Wahyudi, F. (2020). Regulasi Cryptocurrency di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Keuangan Digital*, 7(3).

Wahyudi, S. T. (2020). Penegakan Hukum Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Perjudian Melalui Pendekatan *Restorative Justice*. *National Conference on Law Studies*.

Wahyudi, T. (2021). Perlindungan Data Pribadi di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Hukum Indonesia. *Jurnal Privasi dan Data*.

Waluyo, S. (2019). Hubungan Antara Demokrasi dan Hukum Positif di Indonesia. *Jurnal Demokrasi dan Hukum*, 7(1).

Wang, L., & Zhang, M. (2019). Content Providers and Their Role in Educating Online Gamblers. *Journal of Gaming and Education*.

Wibowo, T. (2017). Analisis Risiko Keamanan Transaksi pada Judi *Online*. *Jurnal Teknologi Informasi*.

Wibowo, T. (2017). Analisis Risiko Keamanan Transaksi pada Judi *Online*. *Jurnal Teknologi Informasi*.

Wicaksono, A. (2020). Hak atas Lingkungan Bersih dan Pentingnya Regulasi Lingkungan Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Keberlanjutan dan Lingkungan*.

Widowaty, S. H. (2023). Analisis Viktimologi terhadap Tindak Pidana Judi *Online* di Indonesia. *ResearchGate*.

Wijaya, F. A. (2024). Upaya Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. *Jurnal Hukum Politik dan Ilmu Sosial*.

Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Consumer Attitudes Towards Internet Gambling: Perceptions of Responsible Gambling Policies.

Zarbiyani, F., & Djaja, B. (2023). Perlindungan Hukum terhadap WNI Pekerja Migran Non-Prosedural yang Menjadi Pekerja Judi *Online* di Luar Negeri. *Gorontalo Law Review*.

Lain-Lain

BPS, (2021), Tingkat Pengangguran Terbuka di Indonesia.

BPS. (2024). Data Statistik Perceraian Akibat Judi Online.

CNN Indonesia, Pemain Judi Online di Indonesia Capai 8,8 Juta, Mayoritas Anak Muda, 14 November 2024, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20241114163300-12-1166671/pemain-judi-online-di-indonesia-capai-88-juta-mayoritas-anak-muda>

DetikNews, Menko Polhukam: 3,2 Juta WNI Bermain Judi Online di 2023, 14 November 2023, <https://news.detik.com/berita/d-7306928/menko-polhukam-3-2-juta-wni-bermain-judi-online-di-2023>

Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas. Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 26 Agustus 2022. Diakses dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html> pada

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2024). "Hukum Positif". Diakses, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

Kapolri: Gunawan Sadbtor Jadi Duta Anti-Judi Online diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-7633081/kapolri-gunawan-sadbtor-jadi-duta-anti-judi-online>

Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2024). Dampak Judi dan Pinjaman Online terhadap Masalah Sosial. Diakses dari JDIH Kominfo

Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2024). Dampak Judi dan Pinjaman Online terhadap Masalah Sosial. Diakses dari JDIH Kominfo

Kominfo. (2024). Laporan Tahunan Judi Online di Indonesia.

Mahkamah Agung Republik Indonesia. (2018). Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2016/PN Mdn. Diakses dari putusan.mahkamahagung.go.id.

Mendikti-Saintek Satryo Brodjonegoro mengatakan sebanyak 960 ribu pelajar dan mahasiswa terlibat judi online. Mayoritas yang terlibat adalah mahasiswa. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-7649962/mendikti-saintek-ungkap-ada-960-ribu-mahasiswa-pelajar-terlibat-judol>

Mengenal Porkas, Judi Lotre yang Pernah Dilegalkan Soeharto. Diakses dari <https://money.kompas.com/read/2020/10/14/054320526/mengenal-porkas-judi-lotre-yang-pernah-dilegalkan-soeharto>

Menko Polkam Budi Gunawan melaporkan sebanyak 8,8 juta masyarakat bermain judi online. Budi mengungkap 80 ribu diantaranya anak usia di bawah 10 tahun. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-7649662/menko-polkam-ungkap-ada-80-ribu-anak-usia-di-bawah-10-tahun-main-judol>

Peer-to-Peer - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Diakses dari Wikipedia PPATK, 2021, Laporan Tahunan PPATK
PPATK, PPATK: Ada 121 Juta Transaksi Judi Online dengan Nilai Rp155 Triliun di Tahun 2022, Portal Keterbukaan Informasi Publik PPATK, 2022, <https://ppid.ppatk.go.id/?p=6542#:~:text=PPATK:%20Ada%20121%20Juta%20Transaksi,Portal%20Keterbukaan%20Informasi%20Publik%20PPATK>

Tembak Ikan - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Diakses dari Wikipedia Tirto.id. (2024). Bahaya Judi Slot Online dan Dampaknya bagi Negara. Diakses dari <https://tirto.id/bahaya-judi-slot-online-dan-dampaknya-bagi-negara-gZxn>