

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perjudian online akhir-akhir ini sangat mengawatirkan, karena sangat banyak sekali ditemukan pelaku judi online, kita memang tidak bisa pungkiri bahwa Seiring dengan zaman makin maju, zaman mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang informasi dan teknologi. Namun dengan majunya zaman saat ini juga membawa dampak yang sangat besar terhadap masyarakat dimana perkembangan teknologi informasi telah memudahkan dalam hal melakukan interaksi dengan orang lain, tanpa harus bertatap muka secara langsung.<sup>1</sup>

Tetapi dengan majunya perkembangan teknologi informasi juga memiliki dampak negatif yang sangat besar juga yaitu dengan munculnya di media sosial terkait situs-situs ilegal yang sangat mungkin bisa disalahgunakan oleh masyarakat, sehingga akhir-akhir akibat majunya zaman sangat maraknya permainan judi online perjudian berbasis teknologi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia judi adalah sebuah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Dimana judi online sendiri di Indonesia sudah menjadi permasalahan yang sangat serius dan mendapat atensi dari pemerintah dan masyarakat luas. Judi adalah sebuah penyakit yang sebenarnya adalah penyakit berbahaya karena ketika seseorang sudah

---

<sup>1</sup> Jurnal Agama et al., "Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya  
<https://Publisherqu.Com/Index.Php/Al-Furqan> Vol. 3 No. 6 November 2024" 3, no. 6 (2024): 2563–68.

kecanduan terhadap judi maka dia akan sangat sulit disembuhkan, tetapi bukan tidak bisa untuk sembuh dari penyakit judi tersebut, akan tetapi membutuhkan sebuah usaha dari seseorang itu sendiri ketika dia sudah kecanduan judi, judi itu merupakan penyakit juga yang ada di masyarakat dimana saat ini entah dari anak kecil maupun orang dewasa sudah melakukan perjudian, di zaman yang modern ini seseorang bermain judi sudah canggih yaitu biasanya memakai gadget, sehingga biasanya disebut dengan judi online.<sup>2</sup>

Judi online memiliki perbedaan yang menonjol dengan perjudian biasa, dimana judi online bisa dengan sangat mudah di akses dengan menggunakan aplikasi atau dengan situs web canggih yang bisa dengan sangat mudah ditemukan di internet, dengan kemudahan masyarakat mengakses di internet atau media sosial menjadikan pelaku atau bandar judi online dengan mudahnya melakukan promosi terkait situs-situs judi online sehingga hal tersebut menjadi peluang bagi masyarakat yang tertarik untuk melakukan judi online.<sup>3</sup> Judi sendiri sudah sangat tidak asing bagi masyarakat luas, karena hal tersebut selalu menjadi salah satu kegiatan yang dianggap sangat menarik, karena orang melakukan judi bisa dengan taruhan yang kecil dan ketika menang akan mendapatkan kemenangan yang sangat besar, dengan begitu judi terus menjadi menarik di lingkungan masyarakat

---

<sup>2</sup> Rizky Juanda, dan Siti Husna Dini Agista, "Dampak Negatif Dan Tipu Daya Game Judi Online Di Kalangan Remaja," *Ijps* 2 (2024): 24–23.

<sup>3</sup> Tondi Amos Situmeang, Revi Ariska, and Tengku Mabar Ali, "Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian," *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 3808–17.

apalagi di masyarakat kelas menengah ke bawah sehingga menyebabkan ketergantungan bagi para pemain yang terlibat judi online. Rata-rata masyarakat menganggap bahwa judi sebagai sesuatu yang menjanjikan bahkan menjadikan judi sebagai penghasilan, karena para pemainnya dapat memperoleh keuntungan dalam jumlah yang besar tanpa harus bekerja susah payah untuk mendapatkan uang.

Fenomena yang sangat marak akhir-akhir ini yaitu judi online, dimana sudah tidak asing lagi di masyarakat Indonesia dan para pemainnya juga tidak mengenal gender, usia, pekerjaan, bahkan status ekonomi. Berjudi sendiri adalah pertarungan terhadap suatu objek bernilai dengan dampak kalah atau menang dalam permainan tersebut. Dalam tatanan nilai-nilai yang di anut masyarakat Indonesia judi merupakan suatu perbuatan yang dilarang dan sangat melanggar budaya ketimuran dan nilai agama, kesusilaan, moral maupun hukum. Namun hingga saat ini masih banyak kita temui perjudian yang semakin hari semakin terang-terangan para pelaku judi bermain judi online dan semakin berkembang dan beragam macamnya.<sup>4</sup>

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP pengertian judi adalah;<sup>5</sup>

“Permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntukan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala

---

<sup>4</sup> Dini Agista, “Dampak Negatif Dan Tipu Daya Game Judi Online Di Kalangan Remaja.”

<sup>5</sup> KUHP hlm 560

pertaruhan tentang keputusan perlombaaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Zaman semakin maju, tindak pidana perjudian juga semakin canggih, praktik judi online semakin banyak ditemukan di kalangan masyarakat, sehingga pemerintah juga mengatur terkait judi online dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 atas Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 ayat (2) UU ITE

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”<sup>6</sup>

Judi online adalah sebuah permainan yang biasanya dilakukan dengan cara online, yang diakses menggunakan internet dan dimainkan dengan menggunakan handphone atau komputer. Aturan permainannya yaitu pemain akan disuruh memilih permainan judi onlinenya, setelah memilih pemaian akan disuruh memasukkan sejumlah taruhan terhadap permainan judi online tersebut. Dan setelah memilih pemain tinggal menunggu saja apakah dia menang atau kalah, ketika dia keluar sebagai pemenang maka dia akan memenangkan sejumlah uang, tetapi sebaliknya ketika dia kalah maka semua taruhannya akan langsung hangus. Contoh dari

---

<sup>6</sup> UU Nomor 1 tahun 2024 perubahan kedua atas uu nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

permainan judi online seperti *Poker, Domino, Capsa, Slot, Casino, Bola*. Dan masih banyak lagi judi online yang ada di internet.<sup>7</sup>

Judi online bisa menyebabkan kecanduan terhadap para pemainnya, yang awalnya para pemain judi online coba-coba saja tetapi ketika memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat atau keinginan lagi untuk bermain dan akan mengulangnya dengan jumlah taruhan yang awalnya kecil menambah taruhan menjadi besar. Dimana mereka berfikir semakin banyak taruhan yang di taruhkan maka ketika menang akan banyak juga hasil yang akan diperoleh. Judi online sendiri dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, biasanya alasan banyak orang melakukan judi online karena hanya untuk mengisi waktu luang saja.<sup>8</sup>

Kebutuhan mendesak finansial menjadikan orang untuk mendapatkan uang dengan jumlah yang banyak menggunakan jalan pintas yaitu dengan cara bermain judi online, yang mana pemain judi online berharap ketika mereka bermain akan mendapatkan keuntungan dengan jumlah uang yang sangat besar, dan mereka juga berharap bisa kaya dengan bermain judi online, faktanya padahal permainan judi online tidak akan pernah bisa menjadikan seseorang kaya justru sebaliknya orang yang sudah bermain judi online banyak sudah sampai jatuh bangkrut hingga bunuh diri

---

<sup>7</sup> Lailan Rafiqah and Harunur Rasyid, "The Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023): 282–90, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.763>.

<sup>8</sup> Situmeang, Ariska, and Ali, "Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian."

dan lain sebagainya, di Indonesia banyak sekali kasus ditemukan orang yang bermain judi online.

Di Kota Semarang ada seorang pria dengan nekatnya mengakhiri hidupnya dengan cara menggantungkan dirinya di dalam rumahnya, dan setelah dilakukan olah tempat kejadian perkara serta pemeriksaan lebih lanjut di rumah korban ditemukan sebuah secarik kertas yang didalamnya bertuliskan jika tidak ada uang sebesar Rp. 15.000.000. maka rumahnya akan disita. Korban bernama Slamet Riyadin umur 32 tahun, korban saat meninggal ditemukan oleh istrinya sendiri setelah istrinya mendapat pesan WA dari suaminya sebelum dia mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri. Informasi dari istrinya bahwa korban tersebut sering bergadang dan bermain telepon seluler di rumah, dan bahkan ini bukan pertama kali korban mencoba untuk bunuh diri, sebelumnya korban sudah pernah 2 kali mencoba untuk bunuh diri tetapi selalu kepergok oleh istrinya. Dan keterangan juga dari istri korban bahwa suaminya menipiskan kepada istrinya bahwa ada hal yang harus diselesaikan, terutama pada saat utang ataupun yang menggadaikan rumahnya, dan keterangan lanjutan dari istrinya bahwa korban bunuh diri dengan cara gantung diri karena sering bermain judi online hingga tengah malam, dan juga terlilit pinjaman online.<sup>9</sup>

Dari contoh kasus di atas tentu sudah sangat mengkhawatirkan karena dampaknya sudah sampai dengan bunuh diri, bahkan bukan cuma sekali

---

<sup>9</sup> KompasTV Jateng. 2024. Terjerat Utang untuk Judi Online, Seorang Pria Bunuh Diri. Diakses pada 28 April 2025. <https://www.kompas.tv/regional/516792/terjerat-utang-untuk-judi-online-seorang-pria-bunuh-diri>

ini saja kasus bunuh diri gara-gara judi online, sudah banyak ditemui di Indonesia kasus yang sama sehingga seharusnya pemain judi online ini bisa menilai bahwa bermain judi online tidak akan pernah bisa menjadi kaya, itu hanya tipuan yang dilakukan oleh para bandar-bandar judi online. Bahkan yang paling mengejutkan penulis serta masyarakat Indonesia yaitu adalah adanya oknum di Kementerian Komunikasi dan Digital yang ketangkap dengan jumlah tersangka sekitar 15 orang, tentu jumlah tersangka ini sangat mengejutkan karena dimana yang harusnya mereka mengungkap serta melakukan pemblokiran tetapi sebaliknya yang dilakukan oleh oknum ini, dimana mereka menyalahgunakan wewenangnya dengan cara bekerja sama dengan para bandar-bandar judi online, dimana para oknum ini bertugas melindungi situs-situs yang sudah mereka backing agar tidak dilakukan pemblokiran.

Akses untuk bermain judi online sangat dengan mudah di akses, bagi pemain judi online bermain judi online merupakan suatu hal yang menyenangkan karena dengan apa yang ditawarkan ketika menang akan langsung mendapatkan banyak uang, sehingga kadang sebagian pemainnya dijadikan sebagai mata pencaharian dengan kemudahan yang ditawarkan dan keuntungan yang besar ketika menang banyak orang tertarik untuk bermain judi online. Biasanya pemain judi online awalnya mencoba-coba bermain tetapi karena rasa penasaran dan kemenangan yang didapat pada akhirnya kecanduan, ketika sudah mengalami kecanduan ini akan sangat sulit untuk disembuhkan sebagian besar pemain judi ketika sudah

mengalami kemenangan sekali saja mereka akan tertarik terus, tetapi ketika pemain judi online ini kalah mereka akan sangat emosi atau emosinya sangat tidak stabil.

Menurut pendapat Ahli Mirta Yolanda, judi online dapat memicu gangguan kesehatan mental seseorang, bahkan bisa berujung depresi, bahkan juga berdampak terhadap kehidupan ekonomi dan sosial, Mirta Yolanda menambahkan bahwa seseorang bermain judi online pertama kali karena ada pengaruh positif, yaitu mendapatkan kemenangan dari bermain judi online, sehingga terus muncul dorongan untuk terus bermain guna mendapatkan kemenangan. Sehingga dampak buruk yang diakibatkan ketika kecanduan yaitu kesehatan mental, menghabiskan waktu dan uang, mudah stres, dan gelisah ketika kalah. Dampak stres dan kecemasan bisa berujung pada depresi karena ketika kalah biasanya muncul perasaan merasa bersalah, menyesal, dan bahkan paling parah sampai bunuh diri.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Antara. 2024 Psikolog: Judi online ganggu Kesehatan mental hingga depresi. Diakses pada 25 februari 2025. <https://www.antaranews.com/berita/4388774/psikolog-judi-online-gangu-kesehatan-mental-hingga-depresi>

**Gambar 1.1**

**Seseorang bermain judi online**



Sumber : gambar google

Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia, tentu hal ini bukan merupakan suatu hal yang membanggakan apalagi patut di rayakan justru sebaliknya ini adalah merupakan suatu hal yang sangat memalukan karena bagaimanapun Indonesia yang katanya negara yang sangat beradab dan dengan jumlah muslim terbanyak di dunia, justru menjadi negara pertama dengan jumlah pemain judi online. Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan sekaligus yang menjadi ketua satgas judi online yaitu Hadi Tjahjanto, mengungkapkan bahwa judi online sudah menyebar keseluruh

Provinsi di Indonesia. Menko Polhukam telah mengumumkan bahwa ada lima provinsi dengan tingkat transaksi yang sangat tinggi, dan ini menjadi PR bersama bagaimana nantinya kedepannya angka perjudian online ini bisa ditekan. Beliau juga menyatakan bahwa data yang didapatkan ini berasal dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Berikut lima provinsi dengan angka perjudian tertinggi di Indonesia:<sup>11</sup>

1. Jawa Barat, menjadi Provinsi pertama yang menjadi pemain judi online terbanyak di Indonesia dengan jumlah pelaku yaitu 535.644 orang atau pelaku dan dengan nilai total transaksi yaitu Rp. 3,8 Triliun.
2. DKI Jakarta, dengan jumlah pemain sebanyak 235,568 orang atau pelaku dengan nilai total transaksi yaitu Rp. 2,3 Triliun.
3. Jawa Tengah, dengan jumlah pemain sebanyak 201.963 orang atau pelaku dengan nilai transaksi Rp. 1,3 Triliun.
4. Jawa Timur, dengan jumlah pemain sebanyak 135.227 pelaku dengan nilai transaksi Rp. 1,051 Triliun.
5. Banten, dengan jumlah pemain sebanyak 150.302 pelaku dengan nilai transaksi Rp. 1,022 Triliun.

Jawa timur sendiri menjadi Provinsi dengan urutan ke empat dengan jumlah pemain judi online terbanyak di Indonesia dengan jumlah 135.227

---

<sup>11</sup> Tempo. 2025. Inilah daftar Provinsi, Kota, dan Kecamatan dengan jumlah pelaku dan Transaksi judi online terbanyak di Indonesia. Diakses pada 10 Januari 2025. Sumber <https://www.tempo.co/hukum/inilah-daftar-provinsi-kota-dan-kecamatan-dengan-jumlah-pelaku-dan-transaksi-judi-online-terbanyak-di-indonesia--45313>

pemain judi online dan dengan transaksi Rp. 1,051 Triliun. Ini merupakan angka yang sangat besar dan tentu hal ini menjadi PR besar bagi Pemerintah Provinsi Jawa Timur. Dan Kepolisian Daerah Jawa Timur juga dibutuhkan perannya sehingga bisa menyiapkan upaya-upaya yang sangat jitu untuk mengurangi jumlah pemain judi online, serta kerja sama dengan pihak-pihak terkait untuk menekan angka pemain judi online di Jawa Timur.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh Polda Jatim terhadap tindak pidana perjudian online?
2. Bagaimana hambatan yang dihadapi oleh kepolisian Polda Jatim terhadap tindak pidana perjudian online?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui upaya hukum yang dilakukan oleh Polda Jatim terhadap tindak pidana perjudian online.
2. Untuk mengetahui apa saja hambatan yang dihadapi oleh Kepolisian Polda Jatim terhadap tindak pidana perjudian online.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Penulis berharap apa yang sudah penulis tulis dan teliti dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang hukum, serta dapat dijadikan sumber bacaan atau rujukan oleh masyarakat yang masih bermain judi online.

## **2. Secara Praktis**

Penulis berharap bisa memberikan masukan serta informasi kepada semua pihak terutama kepada masyarakat yang masih bermain judi online, bahwa bermain judi online memiliki dampak yang sangat besar, sehingga nantinya bisa menekan angka pemain judi online di Jawa Timur.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambahkan wawasan dan pengetahuan, serta bisa menjadi rujukan baru dibidang ilmu hukum khususnya di hukum pidana, dan tentunya yaitu sebagai syarat akademik untuk memenuhi memperoleh gelar kesarjanaan S1 di bidang ilmu hukum.

### **2. Bagi Kepolisian**

Peneliti berharap dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mencari referensi bagi Kepolisian sebagai lembaga yang sering bersentuhan dengan judi online, dan diharapkan dapat menciptakan langkah untuk pencegahan dan penanganan mengenai judi online.

### **3. Bagi Masyarakat**

Peneliti berharap masyarakat dapat dijadikan pengetahuan, serta masyarakat memiliki pengetahuan tentang bahaya judi online dan

nantinya juga berperan aktif dalam upaya penanganan pemberantasan judi online.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian Empiris, yaitu dengan meneliti secara langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data sebagai penunjang dari penelitian ini.

### **2. Lokasi Penelitian**

Penulis memilih lokasi penelitian yaitu di Kepolisian Daerah Jawa Timur, untuk menunjang serta memperoleh data yang dibutuhkan oleh penulis dalam penelitian ini.

### **3. Sumber Data**

Data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini bersumber dari 3 jenis yaitu:

a) Data Primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dengan mendatangi Kepolisian Daerah Jawa Timur dan melakukan wawancara dengan petugas di bagian direktorat cyber Polda Jatim, selaku unit yang menangani khusus tentang judi online di Jawa Timur.

b) Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dari undang-undang dengan kata lain yaitu bahan hukum yang sudah jelas, sehingga bisa menjadi rujukan bagi penulis dan bahan hukum sekunder yang digunakan oleh penulis yaitu:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
  - 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
  - 3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - 4) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
  - 5) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
  - 6) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.
- c) Data Tersier, adalah data untuk melengkapi serta menjadi petunjuk dan tambahan dari bahan hukum primer dan sekunder, data tersier dapat berupa tulisan di internet atau berita, berikut beberapa bahan dari data tersier yang digunakan penulis untuk penelitian:
- 1) Buku kepustakaan
  - 2) Buku tentang hukum

- 3) Jurnal terkait judi online
- 4) Buku tentang teori-teori hukum
- 5) Artikel ilmiah

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Penulis dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan beberapa 3 cara yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian lapangan, dimana penulis mengumpulkan data dengan mendatangi secara langsung tempat Kepolisian Daerah Jawa Timur untuk memperoleh data yang dibutuhkan penulis dalam ini.
- 2) Wawancara, dimana penulis akan melakukan wawancara kepada polisi yang ada di bagian direktorat cyber Polda Jatim, sehingga nantinya bisa mengetahui bagaimana upaya-upaya yang sudah dilakukan oleh Kepolisian Daerah Jawa Timur untuk menekan angka judi online.
- 3) Studi pustaka, dalam penelitian ini penulis juga membaca berbagai buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang masih berkorelasi dengan penelitian penulis.

#### 5. Metode Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan oleh penulis adalah Deskriptif Kualitatif, yaitu merupakan sebuah metode menganalisa data penelitian dengan melakukan penyusunan data, mengelompokkan data, menggambarkan data kemudian dilakukan analisis terhadap data yang

sudah diperoleh dengan menjabarkan secara secara jelas dengan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **G. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian merupakan uraian yang menjelaskan terkait bagaimana penulisan yang terstruktur dan sistematis sehingga bisa untuk mempermudah pembaca dalam memahami tulisan ini di setiap bab per bab, adapun sistematika penelitian yang dilakukan oleh penulis terdiri atas beberapa bab sebagai berikut:

### **1. Bab 1 Pendahuluan**

Pada bab ini penulis membahas serta menguraikan terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

### **2. Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab 2 ini berisi tinjauan pustaka mengenai pengertian judi online, kerangka teoritis dan kerangka pemikiran, tinjauan hukum tentang judi online.

### **3. Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab 3 ini merupakan bagian terpenting karena berisi hasil penelitian, yang dilakukan analisa dan pembahasan mengenai bagaimana upaya penegakan hukum oleh Kepolisian Daerah Jawa Timur terhadap tindak pidana perjudian online yang ada di Jawa Timur.

#### 4. Bab IV Penutup

Pada bab penutup ini penulis yang merupakan bagian terakhir dari penulisan ini itu pada umumnya ada kesimpulan dan saran dari penulis, sebagai menjadi masukan untuk perbaikan di dalam penelitian yang dilakukan penulis.

