

Analisis Yuridis Kriminologis Judi Online *E-Wallet* dan Pemblokiran Situs Komdigi Nasional

Jainus Solihin

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

jainussolihin100@gmail.com

Abstract. The advancement of digital technology has contributed to the growth of online gambling practices utilizing e-wallets as a transaction medium. E-wallets offer convenience, speed, and anonymity, which support the continuity of online gambling activities in Indonesia. This study aims to analyze the modus operandi of online gambling using e-wallets and to assess the effectiveness of online gambling site blocking conducted by the Ministry of Communication and Digital (Komdigi). This research employs a normative juridical method with statutory, conceptual, and criminological approaches. Data were collected through library research on legislation, legal literature, and official data related to the blocking of online gambling sites. The results indicate that online gambling operators utilize e-wallets, mirror domains, VPNs, and APK-based applications to circumvent blocking measures. From a juridical perspective, the Criminal Code and the Electronic Information and Transactions Law have not fully adapted to the transnational nature of digital crimes. Criminological analysis reveals that economic factors, social environment, and low digital literacy are key drivers of public involvement. Although site blocking serves as an initial preventive effort, it has not been sufficient to comprehensively suppress online gambling practices.

Keywords: *Online Gambling, E-wallet, Juridical, Criminology.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya praktik judi online yang memanfaatkan e-wallet sebagai sarana transaksi. Penggunaan e-wallet memberikan kemudahan, kecepatan, dan anonimitas sehingga memperkuat keberlangsungan perjudian daring di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis modus judi online berbasis e-wallet serta menilai efektivitas pemblokiran situs judi online oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi). Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kriminologis. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan, literatur hukum, serta data resmi pemblokiran situs judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku judi online memanfaatkan e-wallet, domain pengganti (mirror), VPN, dan aplikasi berbasis APK untuk menghindari pemblokiran. Secara yuridis, pengaturan dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik belum sepenuhnya adaptif terhadap karakter kejahatan digital yang bersifat lintas batas. Dari sisi kriminologis, faktor ekonomi, lingkungan sosial, dan rendahnya literasi digital menjadi pendorong utama. Pemblokiran situs efektif sebagai langkah preventif awal, namun belum mampu menekan praktik judi online secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Judi Online, E-Wallet, Yuridis, Kriminologi.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam tatanan kehidupan masyarakat modern. Digitalisasi tidak hanya memengaruhi sektor ekonomi, pendidikan, dan sosial, tetapi juga berdampak signifikan terhadap pola dan bentuk kejahatan. Kejahatan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini bertransformasi menjadi kejahatan berbasis teknologi informasi atau dikenal sebagai *cybercrime*. Salah satu bentuk *cybercrime* yang mengalami peningkatan signifikan di Indonesia adalah perjudian online. Fenomena ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi, di satu sisi memberikan kemudahan bagi masyarakat, namun di sisi lain membuka ruang baru bagi berkembangnya tindak pidana (Arief, 2008).

Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet. Praktik ini dinilai lebih berbahaya dibandingkan perjudian konvensional karena sifatnya yang mudah diakses, tidak mengenal batas ruang dan waktu, serta sulit diawasi secara langsung oleh aparat penegak hukum. Menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan salah satu bentuk patologi sosial yang muncul akibat ketimpangan sosial, tekanan ekonomi, serta lemahnya kontrol sosial dalam masyarakat (Kartono, 2011). Dalam konteks digital, patologi sosial tersebut diperkuat oleh kemudahan teknologi yang memungkinkan siapa pun untuk terlibat tanpa harus berinteraksi secara fisik.

Perkembangan teknologi finansial (*financial technology*) turut memperkuat eksistensi judi online, khususnya melalui penggunaan *e-wallet* sebagai sarana transaksi. *E-wallet* menawarkan kecepatan, efisiensi, serta tingkat anonimitas yang relatif tinggi, sehingga memudahkan pelaku judi online dalam melakukan penyetoran dan penarikan dana. Kondisi ini menjadikan *e-wallet* sebagai instrumen yang rawan disalahgunakan dalam tindak pidana. Barda Nawawi Arief menegaskan bahwa perkembangan kejahatan selalu mengikuti perkembangan masyarakat dan teknologi, sehingga hukum pidana dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan dinamika tersebut agar tetap efektif dalam menjalankan fungsinya sebagai sarana perlindungan masyarakat (Arief, 2008).

Dari aspek yuridis, larangan perjudian di Indonesia telah diatur secara tegas dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemerintah juga mengatur larangan perjudian melalui media elektronik dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Ketentuan tersebut melarang setiap orang dengan sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Namun demikian, keberadaan pengaturan tersebut belum sepenuhnya mampu menanggulangi praktik judi online yang bersifat adaptif dan lintas negara (Kansil, 1989).

Kelemahan dalam pengaturan dan penegakan hukum terhadap judi online juga dipengaruhi oleh karakteristik kejahatan digital yang berbeda dengan kejahatan konvensional. Kejahatan digital cenderung bersifat anonim, menggunakan server luar negeri, serta memanfaatkan celah regulasi dan teknologi. Mochtar Kusumaatmadja menyatakan bahwa hukum harus berfungsi sebagai sarana pembaruan masyarakat (*law as a tool of social engineering*), sehingga hukum dituntut untuk responsif terhadap perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi (Kusumaatmadja, 2002). Apabila hukum tidak mampu beradaptasi, maka efektivitasnya dalam mengendalikan perilaku masyarakat akan semakin melemah.

Dari perspektif kriminologis, keterlibatan masyarakat dalam judi online tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor penyebab kejahatan. Faktor ekonomi, seperti kebutuhan finansial dan keinginan memperoleh keuntungan secara instan, menjadi pendorong utama. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial, rendahnya literasi digital, serta kurangnya pemahaman terhadap risiko hukum juga berkontribusi terhadap maraknya praktik judi online. Kartini Kartono menekankan bahwa kejahatan tidak hanya lahir dari kehendak individu semata, tetapi juga dipengaruhi oleh struktur sosial dan kondisi lingkungan yang melingkupinya (Kartono, 2011).

Sebagai upaya penanggulangan, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) melakukan pemblokiran terhadap situs-situs judi online. Kebijakan pemblokiran situs ini bertujuan untuk membatasi akses masyarakat terhadap konten perjudian daring dan melindungi kepentingan umum. Namun, dalam praktiknya, efektivitas pemblokiran situs masih menghadapi berbagai kendala. Pelaku judi online dengan cepat beradaptasi melalui penggunaan domain pengganti (*mirror domain*), Virtual Private Network (VPN), serta aplikasi berbasis APK yang tidak terdeteksi

secara langsung oleh sistem pemblokiran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebijakan pemblokiran situs cenderung bersifat reaktif dan belum menyentuh akar permasalahan judi online secara komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa praktik judi online menggunakan e-wallet merupakan persoalan hukum dan sosial yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam melalui pendekatan yuridis dan kriminologis secara bersamaan. Pendekatan yuridis digunakan untuk menganalisis kecukupan pengaturan hukum positif serta efektivitas kebijakan pemblokiran situs judi online, sedangkan pendekatan kriminologis bertujuan untuk memahami faktor-faktor penyebab, pola perilaku pelaku, serta dampak sosial dari judi online. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik serta rekomendasi kebijakan yang lebih komprehensif dalam upaya penanggulangan judi online di Indonesia.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara menelaah bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan utama penelitian. Metode yuridis normatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis norma hukum positif yang mengatur perjudian, khususnya perjudian online, serta kebijakan pemblokiran situs judi online oleh pemerintah. Menurut Soerjono Soekanto, penelitian hukum normatif bertujuan untuk meneliti asas-asas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, serta efektivitas penerapan hukum dalam masyarakat (Soekanto, 2014).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kriminologis. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian, antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji sejauh mana norma hukum yang berlaku mampu menjangkau praktik judi online berbasis teknologi digital.

Pendekatan konseptual digunakan untuk memahami konsep-konsep hukum dan teori yang relevan dengan objek penelitian, seperti konsep kejahatan siber, kebijakan hukum pidana, serta efektivitas penegakan hukum. Pendekatan ini penting untuk membangun kerangka analisis yang sistematis dan teoritis. Menurut Peter Mahmud Marzuki, pendekatan konseptual digunakan ketika peneliti berangkat dari pandangan-pandangan dan doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum guna memperjelas makna norma hukum yang diteliti (Marzuki, 2017).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kriminologis untuk menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya praktik judi online serta karakteristik pelaku. Pendekatan kriminologis digunakan untuk memahami judi online tidak hanya sebagai pelanggaran norma hukum, tetapi juga sebagai gejala sosial. Kartini Kartono menyatakan bahwa kejahatan, termasuk perjudian, merupakan bagian dari patologi sosial yang dipengaruhi oleh kondisi ekonomi, lingkungan sosial, dan faktor psikologis individu (Kartono, 2011). Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai latar belakang dan motif pelaku judi online.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan yang relevan dengan tindak pidana perjudian dan teknologi informasi. Bahan hukum sekunder berupa buku teks hukum, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, serta pendapat para ahli hukum dan kriminologi yang berkaitan dengan judi online dan kebijakan pemblokiran situs. Adapun bahan hukum tersier berupa kamus hukum, ensiklopedia, serta sumber pendukung lainnya yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan cara menginventarisasi, mempelajari, dan mengkaji bahan-bahan hukum yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Studi kepustakaan dipilih karena objek penelitian bersifat normatif dan tidak memerlukan pengumpulan data lapangan. Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, studi kepustakaan merupakan teknik utama dalam penelitian hukum normatif karena sumber datanya

bertumpu pada bahan pustaka (Soekanto & Mamudji, 2015).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif, yaitu dengan mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh secara sistematis untuk menjawab permasalahan penelitian. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan cara menghubungkan norma hukum yang berlaku dengan teori hukum dan kriminologi yang relevan. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif analitis, yaitu dengan memberikan gambaran yang jelas dan terperinci mengenai praktik judi online menggunakan e-wallet serta efektivitas kebijakan pemblokiran situs judi online oleh Kementerian Komunikasi dan Digital. Metode analisis ini diharapkan mampu menghasilkan kesimpulan yang objektif dan argumentatif sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik judi online di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Judi online tidak lagi dilakukan secara terbatas melalui situs web sederhana, melainkan telah berkembang menjadi sistem perjudian digital yang terorganisir dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi, termasuk situs web berbasis luar negeri, aplikasi mobile, media sosial, serta sistem pembayaran elektronik. Perkembangan ini menunjukkan adanya transformasi bentuk perjudian dari konvensional menuju digital yang memiliki karakteristik lebih kompleks dan sulit diawasi oleh aparat penegak hukum (Arief, 2008).

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah semakin dominannya penggunaan e-wallet sebagai sarana transaksi dalam praktik judi online. E-wallet digunakan sebagai alat utama untuk melakukan penyetoran dana (deposit) dan penarikan dana (withdraw) karena dinilai lebih praktis, cepat, serta tidak memerlukan prosedur administratif yang rumit seperti pada sistem perbankan konvensional. Penggunaan e-wallet juga memberikan kemudahan bagi pelaku judi online untuk melakukan transaksi dalam jumlah kecil maupun besar dengan waktu yang relatif singkat, sehingga mempercepat perputaran uang dalam aktivitas perjudian daring.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet dalam praktik judi online memberikan tingkat anonimitas tertentu bagi pengguna. Meskipun secara formal e-wallet mewajibkan proses pendaftaran dan verifikasi identitas, dalam praktiknya identitas pengguna tidak selalu dapat dilacak secara langsung oleh aparat penegak hukum. Kondisi ini menyulitkan proses penelusuran aliran dana hasil perjudian dan menghambat upaya pembuktian tindak pidana. Hal ini sejalan dengan pandangan Barda Nawawi Arief yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi telah menciptakan bentuk-bentuk kejahatan baru yang lebih canggih dan sulit dijangkau oleh hukum pidana konvensional (Arief, 2008).

Selain penggunaan e-wallet, hasil penelitian juga menemukan bahwa pelaku judi online menggunakan berbagai modus operandi untuk mempertahankan keberlangsungan aktivitas perjudian daring. Modus yang paling umum digunakan adalah pembuatan domain pengganti (mirror domain) setelah situs utama diblokir oleh pemerintah. Dalam praktiknya, pelaku judi online dapat dengan cepat membuat domain baru dengan nama dan tampilan yang serupa, sehingga pengguna tetap dapat mengakses layanan perjudian tanpa hambatan yang berarti.

Modus lain yang ditemukan adalah penggunaan Virtual Private Network (VPN) untuk menyamarkan lokasi pengguna dan server. Dengan menggunakan VPN, pelaku dan pemain judi online dapat mengakses situs perjudian yang telah diblokir seolah-olah berasal dari wilayah hukum lain. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan maraknya distribusi aplikasi judi online dalam bentuk APK yang diunduh di luar toko aplikasi resmi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengakses judi online secara langsung tanpa harus melalui browser, sehingga semakin mempersulit upaya pengawasan dan pemblokiran oleh pemerintah.

Dari sisi hukum positif, hasil penelitian menunjukkan bahwa Indonesia telah memiliki dasar hukum yang melarang praktik perjudian secara tegas. Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur larangan perjudian sebagai perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan ketertiban umum. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur larangan distribusi dan akses terhadap konten bermuatan perjudian melalui media elektronik.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan pengaturan hukum tersebut belum sepenuhnya efektif dalam menjangkau praktik judi online yang memanfaatkan teknologi digital dan sistem pembayaran e-wallet. Karakteristik judi online yang bersifat lintas batas negara, anonim, dan mudah beradaptasi dengan kebijakan pemerintah menjadi faktor utama yang menghambat efektivitas penegakan hukum. Hal ini sejalan dengan pendapat Soerjono Soekanto yang menyatakan bahwa efektivitas hukum dipengaruhi oleh faktor hukum itu sendiri, aparat penegak hukum, sarana dan prasarana, serta kesadaran hukum masyarakat (Soekanto, 2014).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kebijakan pemblokiran situs judi online yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital merupakan langkah yang secara administratif bertujuan membatasi akses masyarakat terhadap konten perjudian daring. Pemblokiran dilakukan secara berkelanjutan dengan menutup akses terhadap situs-situs yang teridentifikasi bermuatan perjudian. Dalam praktiknya, pemblokiran ini berdampak pada berkurangnya akses awal terhadap situs judi online tertentu, khususnya bagi pengguna awam.

Namun, hasil penelitian menemukan bahwa efektivitas pemblokiran situs bersifat sementara. Pelaku judi online dengan cepat menyesuaikan diri melalui penggunaan teknologi penghindaran pemblokiran, seperti VPN, domain luar negeri, serta aplikasi berbasis APK. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemblokiran situs belum mampu menghentikan praktik judi online secara menyeluruh, melainkan hanya menghambat sementara akses terhadap platform tertentu.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik judi online tidak hanya melibatkan pelaku individu, tetapi juga melibatkan jaringan yang terorganisir. Jaringan ini mencakup pengelola situs, penyedia sistem pembayaran, serta pihak-pihak yang berperan dalam promosi dan perekrutan pemain melalui media sosial. Pola ini menunjukkan bahwa judi online merupakan kejahatan yang memiliki dimensi ekonomi dan organisasi yang kuat, sehingga memerlukan pendekatan penanggulangan yang lebih komprehensif.

Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa rendahnya kesadaran hukum dan literasi digital masyarakat turut berkontribusi terhadap maraknya judi online. Banyak pelaku dan pemain judi online yang tidak sepenuhnya memahami konsekuensi hukum dari keterlibatan mereka, atau beranggapan bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat menghindarkan mereka dari jerat hukum. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa penanggulangan judi online tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan represif, tetapi juga memerlukan pendekatan preventif melalui edukasi dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik judi online menggunakan e-wallet merupakan fenomena kejahatan digital yang berkembang pesat dan memiliki karakteristik adaptif terhadap kebijakan pemerintah. Penggunaan e-wallet, perkembangan modus operandi pelaku, serta keterbatasan efektivitas pemblokiran situs menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum yang berlaku dengan realitas praktik judi online di masyarakat. Temuan ini menjadi dasar penting bagi analisis yuridis dan kriminologis dalam merumuskan kebijakan penanggulangan judi online yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Analisis dan Pembahasan

Analisis Yuridis terhadap Praktik Judi Online Menggunakan E-Wallet

Berdasarkan hasil penelitian, praktik judi online menggunakan e-wallet merupakan bentuk pengembangan dari perjudian konvensional yang dilarang oleh hukum positif di Indonesia. Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) secara tegas melarang segala bentuk perjudian yang bertentangan dengan ketertiban umum dan nilai moral masyarakat. Larangan tersebut pada prinsipnya mencakup seluruh bentuk perjudian, termasuk perjudian yang dilakukan melalui sarana teknologi digital. Selanjutnya, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 secara khusus mengatur larangan distribusi dan akses terhadap konten bermuatan perjudian melalui media elektronik.

Namun demikian, penggunaan e-wallet sebagai sarana transaksi dalam praktik judi online menimbulkan persoalan yuridis tersendiri. Sistem pembayaran digital memungkinkan transaksi dilakukan secara cepat, anonim, dan lintas wilayah, bahkan lintas negara. Kondisi ini menyebabkan kesulitan bagi aparat penegak hukum dalam menelusuri aliran dana hasil perjudian. Barda Nawawi Arief menyatakan bahwa hukum pidana harus mampu mengikuti perkembangan masyarakat dan

teknologi agar tetap efektif sebagai sarana pengendalian kejahatan (Arief, 2008). Dalam konteks ini, pengaturan hukum yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi kompleksitas transaksi keuangan digital yang digunakan dalam praktik judi online.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya keterbatasan dalam pengawasan terhadap penyelenggara e-wallet yang digunakan dalam praktik judi online. Meskipun e-wallet merupakan bagian dari sistem keuangan digital yang memiliki regulasi tersendiri, integrasi antara regulasi sistem pembayaran elektronik dan penanggulangan tindak pidana perjudian belum berjalan secara optimal. Hal ini mengakibatkan e-wallet dapat digunakan sebagai sarana transaksi perjudian tanpa pengawasan yang memadai. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan kebijakan hukum pidana yang bersifat preventif dan represif secara simultan.

Analisis Kriminologis terhadap Faktor Penyebab dan Pola Judi Online

Dari perspektif kriminologis, praktik judi online menggunakan e-wallet merupakan fenomena sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor kriminogen. Kartini Kartono menyatakan bahwa perjudian merupakan salah satu bentuk patologi sosial yang muncul akibat tekanan ekonomi, lemahnya kontrol sosial, serta pengaruh lingkungan yang permisif terhadap perilaku menyimpang (Kartono, 2011). Dalam konteks judi online, faktor-faktor tersebut diperkuat oleh kemudahan akses teknologi digital dan sistem pembayaran elektronik.

Faktor ekonomi menjadi salah satu pendorong utama keterlibatan individu dalam judi online. Keinginan untuk memperoleh keuntungan secara instan tanpa melalui proses kerja yang panjang mendorong individu untuk mengambil risiko terlibat dalam perjudian daring. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial, termasuk pergaulan dan paparan konten judi online melalui media sosial, turut membentuk persepsi bahwa judi online merupakan aktivitas yang mudah dilakukan dan memiliki risiko hukum yang rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran nilai dalam masyarakat digital yang semakin permisif terhadap perilaku menyimpang.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital dan kesadaran hukum masyarakat berkontribusi terhadap maraknya judi online. Banyak pelaku tidak sepenuhnya memahami konsekuensi hukum dari keterlibatan dalam judi online atau beranggapan bahwa penggunaan teknologi seperti VPN dapat menghindarkan mereka dari jerat hukum. Pandangan ini memperkuat temuan kriminologis bahwa persepsi terhadap rendahnya risiko tertangkap dapat meningkatkan tingkat kejahatan dalam masyarakat. Oleh karena itu, penanggulangan judi online tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan represif, tetapi juga memerlukan pendekatan preventif melalui peningkatan literasi digital dan kesadaran hukum masyarakat.

Analisis Efektivitas Kebijakan Pemblokiran Situs Judi Online oleh Komdigi

Kebijakan pemblokiran situs judi online oleh Kementerian Komunikasi dan Digital merupakan bentuk upaya administratif negara dalam membatasi akses masyarakat terhadap konten perjudian daring. Dari sudut pandang hukum administrasi negara, kebijakan ini merupakan perwujudan kewenangan pemerintah untuk melindungi kepentingan umum dan menjaga ketertiban sosial. Dalam jangka pendek, pemblokiran situs terbukti mampu mengurangi akses langsung terhadap situs judi online yang telah teridentifikasi oleh pemerintah.

Namun, berdasarkan hasil penelitian, efektivitas pemblokiran situs bersifat sementara dan cenderung reaktif. Pelaku judi online dengan cepat beradaptasi melalui pembuatan domain baru, penggunaan server luar negeri, serta pemanfaatan teknologi penghindaran pemblokiran seperti VPN dan aplikasi berbasis APK. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebijakan pemblokiran situs belum mampu menjangkau akar permasalahan judi online secara komprehensif. Mochtar Kusumaatmadja menyatakan bahwa hukum harus berfungsi sebagai sarana pembaruan masyarakat (law as a tool of social engineering) dan tidak boleh bersifat statis dalam menghadapi perubahan sosial (Kusumaatmadja, 2002).

Oleh karena itu, kebijakan pemblokiran situs judi online perlu diintegrasikan dengan langkah-langkah lain yang lebih komprehensif, seperti penguatan regulasi terhadap sistem pembayaran digital, peningkatan koordinasi antar lembaga terkait, serta penguatan penegakan hukum pidana terhadap pelaku dan penyelenggara judi online. Tanpa adanya sinergi tersebut, pemblokiran situs hanya akan menjadi langkah sementara yang tidak mampu menekan praktik judi online secara signifikan.

Implikasi Hukum dan Kriminologis terhadap Penanggulangan Judi Online

Berdasarkan analisis yuridis dan kriminologis, dapat disimpulkan bahwa penanggulangan judi online menggunakan e-wallet memerlukan pendekatan yang menyeluruh dan berkelanjutan. Penguatan hukum positif, khususnya dalam pengaturan transaksi keuangan digital, perlu dilakukan agar hukum pidana tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi. Selain itu, pendekatan kriminologis menunjukkan pentingnya upaya preventif melalui edukasi dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat.

Sinergi antara pendekatan yuridis dan kriminologis menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas penanggulangan judi online. Hukum tidak hanya berfungsi sebagai alat pemidanaan, tetapi juga sebagai sarana pencegahan dan pembinaan sosial. Dengan pendekatan yang komprehensif, diharapkan praktik judi online dapat ditekan secara signifikan dan dampak negatifnya terhadap masyarakat dapat diminimalkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa praktik judi online menggunakan e-wallet merupakan bentuk kejahatan berbasis teknologi informasi yang berkembang pesat di Indonesia. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital dan sistem pembayaran elektronik yang memberikan kemudahan, kecepatan, serta tingkat anonimitas yang relatif tinggi bagi pelaku judi online. Penggunaan e-wallet sebagai sarana transaksi utama memperkuat eksistensi judi online dan sekaligus menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum.

Dari aspek yuridis, pengaturan hukum positif di Indonesia pada prinsipnya telah melarang segala bentuk perjudian, baik yang dilakukan secara konvensional maupun melalui media elektronik, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan tersebut belum sepenuhnya efektif dalam menanggulangi praktik judi online yang memanfaatkan teknologi digital dan sistem pembayaran e-wallet. Karakteristik judi online yang bersifat lintas batas, anonim, dan adaptif menyebabkan terjadinya kesenjangan antara norma hukum yang berlaku dengan realitas praktik di masyarakat.

Dari perspektif kriminologis, praktik judi online merupakan fenomena sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor kriminogen, antara lain faktor ekonomi, pengaruh lingkungan sosial, rendahnya literasi digital, serta lemahnya kesadaran hukum masyarakat. Kemudahan akses teknologi dan persepsi rendahnya risiko hukum mendorong individu untuk terlibat dalam judi online. Hal ini menunjukkan bahwa penanggulangan judi online tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan represif, tetapi juga memerlukan upaya preventif yang berkelanjutan.

Terkait kebijakan pemblokiran situs judi online oleh Kementerian Komunikasi dan Digital, dapat disimpulkan bahwa kebijakan tersebut memiliki efektivitas terbatas. Pemblokiran situs mampu mengurangi akses awal terhadap konten perjudian daring, namun belum mampu menghentikan praktik judi online secara menyeluruh karena pelaku dengan cepat beradaptasi melalui penggunaan teknologi penghindaran pemblokiran. Oleh karena itu, pemblokiran situs perlu didukung oleh penguatan regulasi, pengawasan terhadap transaksi e-wallet, serta peningkatan koordinasi antar lembaga terkait. Dengan demikian, penanggulangan judi online menggunakan e-wallet memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi antara penguatan hukum positif, pendekatan kriminologis, serta kebijakan preventif dan represif yang berimbang. Sinergi antara regulasi, penegakan hukum, dan edukasi masyarakat menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas penanggulangan judi online di Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan serta penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara akademik sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga

menyampaikan apresiasi kepada para dosen dan sivitas akademika Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama proses perkuliahan dan penyusunan penelitian.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyediaan data, referensi, serta diskusi akademik yang mendukung penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam kajian hukum pidana dan kriminologi terkait penanggulangan judi online di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arief, Barda Nawawi. (2008). Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kansil, C. S. T. (1989). Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kartono, Kartini. (2011). Patologi Sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumaatmadja, Mochtar. (2002). Konsep-Konsep Hukum dalam Pembangunan. Bandung: Alumni.
- Adrisika, S. S., & Sambas, N. (2024). Analisis Pertimbangan Hakim dalam Penjatuhan Putusan terhadap Anak Pelaku Tindak Pidana Pencabulan. *Law Out Loud*, 1(1), 13–20. <https://journals.sangkuriangpublisher.com/loi/article/view/65>
- Marzuki, Peter Mahmud. (2017). Penelitian Hukum. Jakarta: Kencana.
- Soekanto, Soerjono. (2014). Pengantar Penelitian Hukum. Jakarta: UI Press.
- Soekanto, Soerjono, & Mamudji, Sri. (2015). Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumintardirja, A. F. H., & Muliya, L. S. (2023). Tanggungjawab Pelaku Usaha terhadap Konsumen Pengguna Kosmetik Berbahaya Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 3(2), 115–120. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i2.2761>
- Tharif, R. M., & Wiyanti, D. (2024). Tanggung Jawab Produsen Obat yang Mengakibatkan Gagal Ginjal Akut pada Anak. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3749>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.