



## Pengaturan Judi *Online* dan Penegakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Putri Lestari Jali<sup>1\*</sup>, Saryono Yohanes<sup>2</sup>, Hernimus Ratu Udju<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Alamat Kampus: Jln Adisucipto, Penfui, Kupang, Nusa Tenggara Timur

Korespondensi penulis: [putrijali123@gmail.com](mailto:putrijali123@gmail.com)\*

**Abstract** Along with the advancement of technology, online gambling games that were initially only considered entertainment, turned into a source of income or known as online gambling. On this basis, the government issued Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions to regulate the management of information and electronic transactions in Indonesia. Since its enactment in 2008, Law No. 11 of 2008 has not undergone major changes to keep pace with the rapid advancement of information technology, especially related to online gambling. This research is a normative judicial research supported by a legislative approach, a sociolegal approach and a conceptual approach using primary legal materials, secondary legal materials and tertiary legal materials. This study uses data collection techniques in the form of observation and literature studies. The processing technique of legal materials is carried out in several stages, namely inventory, classification, systematization and verification, after which it will be analyzed qualitatively judicially according to the information obtained from various legal materials. The results of this study show that (1) Regulation of online gambling in Indonesia is regulated in 9 laws and regulations, namely in laws and regulations (2) Law enforcement against online gambling in Indonesia has not been running effectively, seeing that the data on online gambling cases from year to year online gambling cases are increasing. (3) Legal protection for people involved in online gambling, having legal protection rights guaranteed by Law Number 8 of 1981 concerning the Criminal Procedure Law (KUHAP).

**Keywords:** Online Gambling Regulation, Online Gambling Enforcement, Legal Protection for People Involved in Online Gambling

**Abstrak** Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, permainan judi *online* yang pada awalnya hanya dianggap sebagai hiburan, berubah menjadi sumber pendapatan atau yang dikenal sebagai judi *online*. Atas dasar tersebut maka pemerintah mengeluarkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik untuk mengatur tentang pengelolaan informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Sejak diberlakukannya pada tahun 2008, Undang-undang No. 11 Tahun 2008 belum mengalami perubahan besar untuk mengimbangi kemajuan teknologi informasi yang pesat, terutama terkait dengan judi *online*. Penelitian ini merupakan penelitian yudiris normatif yang didukung pendekatan perundang-undangan, pendekatan sociolegal dan pendekatan konseptual dengan menggunakan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi kepustakaan. Teknik pengolahan bahan hukum dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu inventarisasi, klasifikasi, sistematisasi dan verifikasi setelah itu akan dianalisis secara yudiris kualitatif sesuai dengan informasi yang diperoleh dari berbagai bahan hukum. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Pengaturan tentang judi *online* di Indonesia diatur dalam 9 peraturan perundang-undangan yaitu dalam undang-undang dan peraturan (2) Penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia belum berjalan secara efektif, melihat data-data kasus judi *online* dari tahun ke tahun kasus judi *online* semakin meningkat. (3) Perlindungan hukum bagi masyarakat yang terlibat dalam perjudian *online*, memiliki hak-hak perlindungan hukum yang dijamin oleh Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

**Kata Kunci:** Pengaturan Judi *Online*, Penegakan Judi *Online*, Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Yang Terlibat Judi *Online*

## 1. LATAR BELAKANG

Akses pengguna internet ke situs game semakin meluas. Munculnya perjudian *online* dianggap sebagai dampak negatif dari kemajuan teknologi dalam industri elektronik. Penting untuk memandang perkembangan ini dari perspektif yang berbeda, karena dampaknya langsung terlihat pada para pengguna. Dampaknya menjadi lebih jelas ketika para pengguna menyadari besarnya kerugian yang dapat mereka alami. Praktik perjudian tetap populer dan terus meningkat di hampir seluruh dunia, termasuk negara-negara seperti Amerika Serikat, Italia, Singapura, China, Jepang, dan termasuk Indonesia. Meskipun demikian, di Indonesia, perjudian dianggap sebagai pelanggaran terhadap norma-norma keagamaan, moral, tata krama, dan hukum, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi individu yang terlibat dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, perjudian dianggap sebagai isu sosial yang berisiko dan dapat merugikan kehidupan bersama, terutama di Indonesia.

Ketika Indonesia memasuki era digital, perkembangan internet dan teknologi digital menjadi pendorong utama pertumbuhan pesat industri perjudian *online*. Meskipun Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki tujuan untuk mengatur aspek transaksi elektronik, pengaturan khusus terkait judi *online* masih minim, mengakibatkan ketidakselarasan antara regulasi dan fenomena perjudian *online* yang terus berkembang. Judi *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui platform daring dengan menggunakan perangkat komputer atau ponsel pintar/Android, diakses melalui jaringan internet. Dalam permainan judi *online*, setiap pemain memiliki kemampuan untuk memilih dan menetapkan meja taruhan sebelum masuk ke dalamnya, memilih dari berbagai opsi yang tersedia, dan harus membuat pilihan dengan benar. Oleh karena itu, pemain yang membuat pilihan yang tepat akan dianggap sebagai pemenang atau juara, sementara yang kalah diharuskan menyetor taruhan sesuai dengan jumlah nominal yang telah dipilih. Beberapa contoh permainan judi *online* mencakup Casino *Online*, Poker *Online*, Domino qq, judi bola *online*, Capsa susun, Virtual Sports, Taruhan e-game *online*, Number Game, Bandar ceme judi *online* dan Slot *Online*.

Ada berbagai alasan yang kompleks di mana masyarakat memilih terlibat dalam perjudian *online*. Pertama, kemudahan akses dan ketersediaan platform judi *online* menciptakan pengalaman yang lebih praktis. Dengan bantuan teknologi modern dan perangkat yang terhubung ke internet, individu dapat mengakses berbagai opsi perjudian tanpa harus meninggalkan kenyamanan rumah mereka, menghilangkan kebutuhan untuk pergi ke lokasi fisik seperti kasino atau tempat perjudian konvensional. Selain itu, aspek hiburan dan ketegangan memiliki peran yang signifikan. Bagi sejumlah orang, judi *online* tidak hanya menjadi potensi sumber keuntungan finansial, tetapi juga bentuk hiburan yang menarik.

Keberagaman permainan dan variasi opsi taruhan memberikan pengalaman yang lebih beragam, memenuhi berbagai preferensi dan selera pemain.

Daya tarik anonimitas juga memegang peranan, di mana pemain dapat merasa lebih aman menjaga privasi mereka. Beberapa individu mungkin menemukan keleluasaan untuk berjudi tanpa terpapar secara fisik memberikan manfaat tambahan dan mengurangi tekanan sosial yang terkait dengan aktivitas perjudian. Tentu saja, harapan untuk mendapatkan keuntungan finansial seringkali menjadi motivasi utama. Peluang meraih hadiah atau jackpot menarik banyak orang, terutama ketika dicapai dengan investasi yang relatif kecil. Di tengah ketidakpastian ekonomi, beberapa orang mungkin melihat judi *online* sebagai peluang untuk meningkatkan pendapatan atau mencari keuntungan tambahan. Faktor-faktor seperti regulasi yang kurang ketat, ketidakstabilan ekonomi, dan iklan yang menggiurkan dari penyedia judi *online* dapat mempengaruhi keputusan masyarakat dalam memilih terlibat dalam kegiatan perjudian.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan perundang-undangan, pendekatan sosiolegal dan pendekatan konseptual. Penelitian ini dilakukan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kupang dan Polda Nusa Tenggara Timur sebagai instansi yang berwenang penuh dalam penanggulangan masalah yang diteliti oleh peneliti. Aspek-aspek yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu pengaturan judi *online* di negara Republik Indonesia, penegakan judi *online* sebagaimana yang diatur dalam Undang – undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta perlindungan hukum bagi masyarakat yang ikut ambil bagian dalam perjudian *online*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan referensi-referensi atau sumber kepustakaan seperti undang-undang, jurnal hukum, buku, artikel penelitian yang relevan, dan sejumlah situs web dan sumber bacaan lainnya. Dalam penelitian hukum normatif, studi pustaka terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier digunakan sebagai metode pengumpulan data. Teknik pengolahan bahan hukum dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu inventarisasi, klasifikasi, sistematisasi dan verifikasi setelah itu akan dianalisis secara yudiris kualitatif sesuai dengan informasi yang diperoleh dari berbagai bahan hukum.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pengaturan Judi *Online* di Negara Republik Indonesia

Pengaturan tentang judi *online* di Indonesia diatur dalam dalam beberapa jenis beberapa peraturan perundang-undangan yaitu dalam undang-undang dan peraturan sebagai berikut :

1. Undang-Undang Dasar 1945 tidak secara spesifik mengatur tentang perjudian, termasuk judi *online*. Namun, Pasal 28J memberikan landasan hukum bagi pemerintah untuk melarang aktivitas tersebut, dengan mempertimbangkan pembatasan kebebasan individu demi menjaga ketertiban umum, nilai moral, dan agama yang melarang aktivitas perjudian dalam bentuk digital.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara jelas mengatur larangan terhadap aktivitas perjudian *online*. Pasal 27 ayat (2) melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi terkait perjudian dapat diakses melalui media elektronik. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dikenakan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (1), dengan ancaman hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Dengan demikian, UU ITE memberikan dasar hukum yang tegas untuk menindak pelaku yang terlibat dalam penyebaran konten perjudian *online* di Indonesia.
3. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan atas UU ITE tetap melarang perjudian *online* melalui Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2). Larangan ini mencakup penyebaran dan akses konten perjudian secara elektronik, dengan sanksi maksimal 6 tahun penjara dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Aturan ini menunjukkan bahwa pemerintah mempertahankan sikap tegas terhadap larangan judi *online* tanpa ada perubahan dalam revisi undang-undang tersebut.
4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik memperkuat sanksi terhadap aktivitas perjudian *online*. Meskipun tetap mengacu pada Pasal 27 ayat (2), yang melarang penyebaran dan akses konten perjudian, perubahan signifikan terlihat pada Pasal 45 ayat (3). Dalam perubahan terbaru, ancaman pidana penjara meningkat dari maksimal 6 tahun menjadi 10 tahun, sementara denda tetap maksimal Rp 10 miliar. Revisi ini menunjukkan peningkatan ketegasan pemerintah dalam menindak pelanggaran terkait perjudian *online*, dengan tujuan memberikan efek jera yang lebih kuat bagi para pelaku.
5. Kitab Undang-undang Hukum Pidana mengatur perjudian secara umum melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 mengancam pelaku perjudian ilegal dengan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta, sementara Pasal 303 bis menetapkan

sanksi bagi mereka yang terlibat dalam perjudian di tempat umum tanpa izin, dengan hukuman penjara hingga 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta. Jika pelanggaran diulang dalam waktu dua tahun, hukuman dapat meningkat hingga 6 tahun penjara atau denda maksimal Rp15 juta. Meskipun tidak ada ketentuan khusus tentang perjudian *online*, perjudian tetap dianggap tindak pidana dengan sanksi berat dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

6. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Nomor 1 Tahun 2023 belum mengatur secara spesifik tentang perjudian *online*, tetapi mencakup ketentuan umum mengenai perjudian dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 mengatur hukuman bagi pihak yang tanpa izin menawarkan, memberi kesempatan, atau turut serta dalam kegiatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara hingga 9 tahun atau denda kategori VI. Pasal 427 mengatur sanksi bagi orang yang terlibat dalam perjudian tanpa izin, dengan ancaman pidana penjara hingga 3 tahun atau denda kategori III. Pengaturan ini menunjukkan bahwa meskipun belum ada aturan khusus untuk perjudian *online*, kegiatan perjudian secara umum sudah diatur dan dikenakan sanksi yang cukup berat dalam KUHP yang baru.
7. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengatur perjudian di Indonesia, meskipun tidak secara langsung mengatur perjudian *online*. Undang-undang ini menetapkan bahwa segala bentuk perjudian adalah tindak pidana dengan ancaman hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta. Meskipun disahkan sebelum adanya internet, prinsip-prinsip dalam undang-undang ini tetap relevan untuk mengatasi perjudian, termasuk yang berbentuk daring (*online*).
8. Undang-Undang Kepolisian Negara Republik Indonesia (UU Kepolisian) No. 2 Tahun 2002 tidak secara spesifik menyebutkan judi *online*. Namun, melalui tugas pokok yang diatur dalam Pasal 13 dan Pasal 14, Polri memiliki kewenangan dalam menjaga keamanan, menegakkan hukum, dan melakukan penyelidikan tindak pidana, termasuk perjudian *online*. Kewenangan ini memungkinkan Polri untuk bertindak dalam pemberantasan judi *online* berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku, meskipun tidak disebutkan secara eksplisit dalam undang-undang tersebut.
9. Undang-Undang Otoritas Jasa Keuangan (UU OJK) Nomor 21 Tahun 2011 tidak secara eksplisit mengatur perjudian *online*, peran OJK dalam mengawasi transaksi keuangan memungkinkan mereka untuk mencegah dan mengawasi aktivitas yang melanggar hukum, termasuk perjudian *online*. OJK dapat bertindak dalam hal ini melalui pengawasan terhadap transaksi yang terkait dengan judi *online*.

## Penegakan Hukum Terhadap Tingkat Aktivitas Judi *Online*

Sejak tahun 2022 hingga 2024, industri perjudian *online* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam jumlah transaksi, partisipasi, dan penanganan kasus. Transaksi sekitar Rp 190 triliun pada tahun 2022 meningkat menjadi Rp 327 triliun pada tahun 2023. Di awal tahun 2024, dalam kurun waktu tiga bulan pertama, transaksi judi *online* sudah mencapai Rp 101 triliun, menunjukkan potensi peningkatan yang lebih besar dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Dari segi partisipan, jumlah pemain judi *online* diperkirakan mencapai sekitar 3,3 juta orang pada tahun 2022 dan 2023. Meskipun data spesifik untuk tahun 2024 belum ada, tren menunjukkan bahwa partisipasi masih tinggi atau bahkan meningkat. Selain itu, upaya penegakan hukum juga meningkat, dengan tercatatnya 610 kasus pada tahun 2022, yang kemudian melonjak ke 1.196 kasus pada tahun 2023. Hingga awal 2024, tercatat 792 kasus yang telah ditangani, yang mengindikasikan bahwa aktivitas penegakan hukum masih aktif di tengah maraknya perjudian *online*. Secara keseluruhan, peningkatan transaksi, partisipasi, dan penanganan kasus ini menunjukkan bahwa perjudian *online* terus berkembang dari tahun ke tahun.

Secara keseluruhan, diketahui bahwa partisipasi dalam judi *online* tetap tinggi dan cenderung stabil selama beberapa tahun terakhir, dengan sedikit peningkatan pada tahun 2024 ini menunjukkan bahwa minat atau kemungkinan pengguna baru yang mencoba judi *online* telah meningkat. Judi *online* masih menjadi masalah besar bagi masyarakat Indonesia dan memerlukan langkah-langkah yang lebih kuat dalam hal regulasi, pendidikan, dan penegakan hukum untuk mengurangi jumlah orang yang terlibat.

Berdasarkan hasil penelitian data aktivitas perjudian *online* di Indonesia menunjukkan bahwa di Indonesia dalam upaya mengurangi perjudian *online* masih menghadapi berbagai tantangan dan belum sepenuhnya efektif. Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai langkah, seperti pemblokiran situs web, penangkapan pelaku, dan edukasi masyarakat, dampak dari langkah-langkah ini belum sepenuhnya menurunkan partisipasi atau aktivitas judi *online* secara signifikan. Pertama, kemudahan akses ke platform judi *online* menjadi salah satu alasan mengapa penegakan hukum belum efektif. Banyak pengguna yang menggunakan VPN atau layanan *proxy* untuk mengakses situs-situs judi *online* yang telah diblokir oleh pemerintah. Ini menunjukkan bahwa, meskipun upaya pemblokiran sudah dilaksanakan, akses ke platform judi *online* masih mudah dan upaya ini belum sepenuhnya membatasi masyarakat untuk berpartisipasi.

Peningkatan jumlah partisipan dan transaksi juga menjadi indikator lain bahwa penegakan hukum belum efektif. Meski sudah ada tindakan penegakan, aktivitas perjudian

*online* masih berlangsung dan bahkan menunjukkan tren peningkatan. Hal ini menandakan bahwa daya tarik judi *online* masih sangat kuat, serta bahwa upaya penegakan hukum yang ada belum berhasil menekan minat masyarakat untuk berpartisipasi.

Di samping itu, tantangan dalam penegakan hukum teknologi menjadi faktor lain yang perlu diperhatikan. Teknologi yang digunakan oleh para pelaku judi *online* sering kali lebih maju dibandingkan dengan upaya penegakan yang dilakukan. Misalnya, penggunaan enkripsi dan metode penyamaran identitas membuat pelaku sulit dilacak dan diidentifikasi. Keterbatasan ini menambah kompleksitas dalam penegakan hukum terhadap judi *online*.

Terakhir, kurangnya edukasi dan kesadaran masyarakat turut mempengaruhi efektivitas penegakan hukum. Banyak masyarakat yang belum sepenuhnya menyadari bahaya dan konsekuensi hukum dari judi *online*, sehingga mereka tetap tergoda untuk berpartisipasi. Ini menunjukkan bahwa penegakan hukum saja tidak cukup untuk menekan partisipasi dalam judi *online*. Perlu adanya pendekatan yang lebih menyeluruh, termasuk upaya peningkatan kesadaran masyarakat melalui edukasi yang komprehensif.

Secara keseluruhan, meskipun penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia telah dilakukan secara intensif, efektivitasnya dalam mengurangi partisipasi masih terbatas. Untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi, diperlukan pendekatan yang lebih holistik, yang mencakup peningkatan teknologi dalam penegakan hukum, kerja sama internasional yang lebih kuat, dan program edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko judi *online*.

### **Perlindungan hukum bagi masyarakat yang ikut ambil bagian dalam perjudian *online***

Perlindungan hukum bagi pelaku judi *online* merujuk pada hak-hak dan ketentuan hukum yang berlaku selama proses penegakan hukum terhadap pelaku yang terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Meskipun pelaku judi *online* melanggar ketentuan hukum, perlindungan hukum tetap diterapkan untuk memastikan bahwa mereka memperoleh proses hukum yang adil. Ini mencakup hak atas bantuan hukum, persidangan yang bebas dari tekanan, serta jaminan tidak adanya penyiksaan atau tindakan sewenang-wenang oleh aparat, di Indonesia, perlindungan ini dijamin dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), yang mengatur prosedur penanganan pelanggaran hukum termasuk hak-hak tersangka dan terdakwa dalam proses peradilan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti berikut adalah langkah – langkah yang diambil oleh pemerintah untuk melindungi masyarakat dari efek negatif perjudian *online* :

1. Blokir situs judi *online*
2. Penegakan hukum yang ketat
3. Edukasi dan Sosialisasi tentang Bahaya Judi *Online*
4. Penguatan Kerja Sama dengan Pihak Internasional
5. Pemberian Layanan Rehabilitasi dan Dukungan Bagi Korban
6. Pemantauan dan Pembaruan Terus-Menerus atas Teknologi
7. Sanksi Bagi Penyedia Jasa Pembayaran
8. Penyediaan Alternatif Hiburan yang Positif

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

1. Pengaturan tentang judi *online* di Indonesia diatur dalam beberapa jenis peraturan perundang-undangan yaitu sebagai berikut :
  - a. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28J
  - b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
  - c. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan atas UU ITE
  - d. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik memperkuat sanksi terhadap aktivitas perjudian *online*
  - e. Kitab Undang-undang Hukum Pidana mengatur perjudian secara umum melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis.
  - f. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Nomor 1 Tahun 2023
  - g. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974
  - h. Undang-Undang Kepolisian Negara Republik Indonesia (UU Kepolisian) No. 2 Tahun 2002
  - i. Undang-Undang Otoritas Jasa Keuangan (UU OJK) Nomor 21 Tahun 2011
2. Penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia sebagaimana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan yang disebutkan diatas belum berjalan secara efektif, melihat data-data kasus judi *online* dari tahun ke tahun kasus judi *online* semakin meningkat.
3. Perlindungan hukum bagi masyarakat yang terlibat dalam perjudian *online*, memiliki hak-hak perlindungan hukum yang dijamin oleh Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang

Hukum Acara Pidana (KUHAP). Hak-hak ini mencakup hak untuk segera diperiksa, mendapatkan bantuan hukum, diberi informasi yang jelas tentang dakwaan, serta hak untuk diadili secara adil dan bebas dari tekanan. Selain itu, tersangka atau terdakwa berhak menghubungi penasihat hukum, keluarga, dokter, serta mendapat kesempatan untuk membela diri di setiap tahapan proses hukum

### **Saran**

1. Agar pengaturan mengenai perjudian *online* lebih efektif dalam memberikan efek jera, hukuman pidana yang diatur dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebaiknya ditingkatkan dengan menetapkan hukuman minimal 10 tahun penjara dan maksimal hukuman seumur hidup. Ketentuan ini akan menciptakan efek jera yang lebih signifikan, menunjukkan keseriusan negara dalam menangani dampak serius dari perjudian online, serta menyelaraskan ancaman hukum ini dengan tindak pidana berat lainnya seperti narkoba. Hukuman yang lebih tegas diharapkan mampu menekan angka perjudian online, mengurangi dampaknya, dan memperkuat kewibawaan hukum di masyarakat.
2. Penegakan Hukum yang Konsisten dan Tegas: Pelaku, baik operator judi *online* maupun pemainnya, harus dihukum secara konsisten dan tegas. Mereka yang bermain perjudian di internet akan dihindari dengan sanksi hukum yang lebih berat dan penindakan yang cepat.
3. Pemerintah perlu memperkuat perlindungan hukum bagi masyarakat yang terlibat dalam perjudian *online* sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981. Hal ini dapat dilakukan dengan menjamin hak-hak individu yang terlibat dalam proses hukum, memberikan edukasi mengenai risiko perjudian, dan menyediakan saluran pengaduan yang aman untuk melaporkan praktik ilegal. Selain itu, pemerintah harus memberikan layanan rehabilitasi bagi mereka yang mengalami dampak negatif dari perjudian *online*.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Arliman, L. (2019). Mewujudkan penegakan hukum yang baik di negara hukum Indonesia. *Dialogia Iuridicia: Jurnal Hukum Bisnis dan Investasi*.
- Dataran, Z. (2017). Peranan lembaga kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online (Studi di Polrestabes Medan).
- Enny, R., Warella, Y., & Hidayat, Z. (2006). Pengaruh motivasi kerja, kemampuan kerja dan gaya kepemimpinan terhadap kinerja karyawan pada Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Propinsi Jawa Tengah. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Kebijakan Publik*, 3(1).

- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya judi online di kalangan anak muda dalam hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 4(2).
- Fitri, S. N. (2022). Politik hukum pembentukan cyber law Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia. *Jurnal Justisia: Jurnal Ilmu Hukum, Perundang-Undangan dan Pranata Sosial*, 7(1).
- Haidar, M. B., & Rusdiana, E. (2022). Kategori binary option trading sebagai perjudian berbasis dalam jaringan (online). *Novum: Jurnal Hukum*.
- Ismail, B. D. (2023). FASLOT (Studi tentang judi slot online di Kabupaten Soppeng) (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Kusnendi, M. S., & Modul, M. S. (2014). Konsep dasar sistem informasi. *Konsep Dasar Sist. Inf.*
- Kustiawan, W., et al. (2022). Pengantar komunikasi non verbal. *Journal Analytica Islamica*, 11(1).
- Lestari, B., Ernita, A., & Miko, A. (2020). Gaya komunikasi pimpinan perempuan pada Pemerintah Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Universitas Andalas*, 14(7).
- Michelle, P. (2015). Jaringan komunikasi di The Piano Institute Surabaya. *Jurnal E-komunikasi*, 3(2).
- Paramartha, P. P. R., et al. (2021). Sanksi pidana terhadap para pemasang dan promosi iklan bermuatan konten judi online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 2(1).
- Paramitha, D. I., et al. (2023). Literasi digital pengguna internet Indonesia guna mewujudkan budaya damai di ruang mayantara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Pelaksanaan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Terkait Judi Online.
- Preez, M. D. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Priasmoro, R. (2016). Peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian koprok (Studi kasus di wilayah hukum Polres Metro).
- Rizkillah, M. (2023). Peran Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dalam menanggulangi judi online. (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi).
- Sembiring, S. F. (2016). Pengarsipan digital produk informasi. *IQRA: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 10(02).
- Setiawan, R., & Arista, M. O. (2018). Efektivitas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia dalam aspek hukum pidana. *Recidive*, 2(2).
- Sitanggang, A., et al. (2023). *Mediation: Journal of Law*, 2(4).

Situmeang, T. A., et al. (2023). Tinjauan hukum tentang pengaruh judi online terhadap perceraian.

Sujamawardi, L. H. (2018). Analisis yuridis Pasal 27 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2020). Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Dinamika Hukum dan Masyarakat*, 1.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Tahun 2024.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Tahun 2008 Nomor 58. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Tahun 2016 Nomor 251. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 2. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Otoritas Jasa Keuangan, Lembaran Negara Tahun 2011 Nomor 111. Jakarta: Sekretariat Negara.