



Tantangan Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Yang Menggunakan Jaringan Media Sosial

Law Enforcement Challenges Against Online Gambling Using Social Media Networks

Edo Saputra¹, satrio aji Pratama², Kevin Oksandy Ramadhani³

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bandar Lampung, Indonesia

Email: xdosaputra@gmail.com¹, sajipratama29@gmail.com², kevinoksandyoksandy@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 24-04-2025

Revised : 26-04-2025

Accepted : 28-04-2025

Published : 01-05-2025

Abstract

This study examines the challenges in law enforcement against online gambling crimes utilizing social media networks. The transformation of gambling operations onto digital platforms such as Facebook, WhatsApp, and Telegram has made legal action increasingly complex. This research adopts a qualitative approach using literature study methods, analyzing various academic journals, regulations, and recent reports. Findings reveal that major obstacles include regulatory ambiguities, limited human resource capacity among law enforcement officers, and the lack of proactive responses from social media platforms. Additionally, jurisdictional differences across countries further complicate enforcement efforts. Therefore, alternative approaches such as strengthening public digital literacy, enhancing the technical skills of law enforcement, developing technology-based regulations, and promoting cross-sector cooperation are essential. This study recommends a collaborative strategy involving governments, law enforcement agencies, social media platforms, and civil society to create a safer digital environment against online gambling practices.

Keywords: *Online Gambling, Social Media, Law Enforcement*

Abstrak

Penelitian ini membahas tantangan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online yang memanfaatkan jaringan media sosial. Transformasi modus operandi perjudian ke dalam platform digital seperti Facebook, WhatsApp, dan Telegram membuat penanganan hukum menjadi lebih kompleks. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, mengkaji berbagai sumber jurnal, regulasi, dan laporan terkini. Hasil kajian menunjukkan bahwa hambatan utama terletak pada ketidakjelasan regulasi, keterbatasan kapasitas sumber daya manusia aparat penegak hukum, serta kurangnya respons proaktif dari platform media sosial. Selain itu, perbedaan yurisdiksi antarnegara memperumit proses penindakan hukum. Untuk itu, pendekatan alternatif seperti penguatan literasi digital masyarakat, peningkatan kemampuan teknis aparat, penguatan regulasi berbasis teknologi, serta kerja sama lintas sektor menjadi penting. Penelitian ini merekomendasikan strategi berbasis kolaborasi antara pemerintah, aparat penegak hukum, platform media sosial, dan masyarakat sipil guna menciptakan ruang digital yang lebih aman dari praktik perjudian online.

Kata Kunci: *Perjudian Online, Media Sosial, Penegakan Hukum*

PENDAHULUAN

Perjudian online yang berbasis pada jaringan media sosial telah menjadi fenomena global yang kian mengkhawatirkan. Aksesibilitas yang tinggi, kecepatan transaksi, serta minimnya kontrol di platform digital membuat praktik perjudian ini sulit dikendalikan. Di Indonesia, perjudian dalam bentuk apa pun dilarang berdasarkan KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun,



perkembangan teknologi informasi menciptakan tantangan baru bagi aparat penegak hukum dalam memberantas perjudian online, khususnya yang bermigrasi ke media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, dan Telegram (Adlina, 2025).

Media sosial, yang awalnya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan ekspresi diri, kini disalahgunakan menjadi saluran untuk memasarkan dan mengoperasikan praktik perjudian. Model bisnis perjudian pun bertransformasi: bandar tidak lagi mengandalkan website konvensional, melainkan menggunakan grup tertutup, akun anonim, atau bahkan fitur livestream untuk menarik pemain (Aini & Lubis, 2024). Hal ini memperumit proses identifikasi dan penindakan hukum terhadap pelaku.

Salah satu tantangan utama dalam penegakan hukum adalah sifat lintas batas dari jaringan media sosial. Banyak operator perjudian online berbasis di luar negeri, sehingga yurisdiksi nasional tidak lagi memadai untuk melakukan proses hukum secara efektif (Anggraeni & Salsabila, 2024). Proses ekstradisi, permintaan mutual legal assistance (MLA), hingga kerja sama internasional menjadi keharusan, tetapi pelaksanaannya tidak selalu berjalan lancar karena perbedaan sistem hukum dan kepentingan politik antarnegara (Zainudin Hasan, 2023).

Dari sisi teknis, penggunaan enkripsi end-to-end oleh banyak aplikasi media sosial seperti WhatsApp dan Telegram juga menghambat upaya aparat dalam melacak komunikasi para pelaku. Sementara itu, regulasi yang ada belum mengakomodasi dengan optimal kebutuhan aparat untuk mendapatkan akses hukum terhadap data digital secara cepat (Awaluddin et al., 2024). Hal ini mengakibatkan jeda waktu dalam penanganan kasus, yang sering kali berujung pada lolosnya pelaku dari jerat hukum.

Lebih lanjut, aparat penegak hukum dihadapkan pada keterbatasan sumber daya, baik dari segi teknologi maupun kapasitas personel. Dibutuhkan keahlian digital forensik tingkat tinggi untuk menelusuri bukti elektronik yang tersembunyi dalam platform media sosial. Namun, hingga kini pelatihan dan peralatan yang tersedia bagi polisi siber di Indonesia masih belum merata (Bawembang, 2024).

Tidak hanya itu, budaya digital masyarakat Indonesia yang relatif permisif terhadap konten hiburan daring juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak masyarakat yang belum memahami sepenuhnya risiko hukum dari terlibat dalam perjudian online, apalagi jika praktik tersebut dikemas dalam bentuk permainan berbasis hadiah (gamification). Sikap permisif ini menyulitkan aparat dalam melakukan tindakan preventif melalui pendekatan sosial (Rizzaldi, 2024).

Penegakan hukum terhadap perjudian online di media sosial juga berhadapan dengan problematika pembuktian. Bukti elektronik sering kali mudah dihapus atau diubah, dan pengumpulan barang bukti yang sah menurut hukum membutuhkan prosedur yang ketat agar dapat diterima di pengadilan. Perbedaan prosedur penanganan bukti di berbagai platform menambah kompleksitas ini (Riyadhi Akbar et al., 2022).

Selain itu, peran platform media sosial sendiri sering kali ambigu. Di satu sisi, platform memiliki kebijakan anti-kejahatan digital, namun di sisi lain, implementasinya lemah terutama dalam hal menutup akun atau grup perjudian. Platform cenderung hanya bertindak jika ada tekanan kuat dari otoritas atau masyarakat luas (Ramadhani et al., 2023). Di tengah situasi ini, terdapat pula tantangan hukum dari segi norma. Definisi perjudian dalam regulasi yang ada masih lebih cocok untuk model perjudian konvensional, belum secara spesifik mengatur bentuk perjudian digital modern. Perlu adanya reformulasi hukum positif Indonesia agar lebih adaptif terhadap modus-modus kejahatan digital yang terus berkembang (Pansariadi & Soekorini, 2023).

Dengan demikian, tantangan penegakan hukum terhadap perjudian online di media sosial bukan hanya bersifat teknis, melainkan juga struktural, kultural, dan normatif. Diperlukan reformasi regulasi, peningkatan kapasitas aparat, serta keterlibatan aktif masyarakat untuk menghadapi fenomena ini secara



komprehensif. Tanpa langkah-langkah strategis tersebut, perjudian online di media sosial akan terus berkembang dan menjadi ancaman serius bagi ketertiban umum di Indonesia (Hasan, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Metode ini dipilih karena fokus penelitian adalah untuk memahami dan menganalisis secara mendalam tantangan penegakan hukum terhadap perjudian online yang menggunakan jaringan media sosial berdasarkan sumber-sumber yang telah ada. Studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengkaji teori, konsep hukum, regulasi, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan fenomena perjudian online dan penegakan hukumnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran berbagai literatur seperti jurnal ilmiah, buku hukum, laporan resmi lembaga penegak hukum, artikel konferensi, dan dokumen-dokumen peraturan perundang-undangan terkait, baik dalam konteks nasional maupun internasional. Sampel literatur yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 10 jurnal ilmiah utama, di antaranya karya Yunus (2021) tentang penegakan hukum perjudian online, Sari & Hakim (2023) mengenai penggunaan media sosial dalam praktik perjudian, serta Rahman (2022) terkait aspek yurisdiksi cybercrime lintas negara. Selain itu, dokumen hukum seperti KUHP, UU ITE No. 19 Tahun 2016, dan Pedoman Penanganan Kejahatan Siber dari Kepolisian RI juga dijadikan rujukan penting.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (content analysis), yaitu mengkaji secara sistematis isi dari dokumen atau literatur yang diperoleh untuk mengidentifikasi pola, tema, serta permasalahan utama yang berkaitan dengan penegakan hukum perjudian online di media sosial. Data yang telah dikumpulkan kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek hukum, teknis, dan sosial-budaya, untuk disusun menjadi kesimpulan yang holistik. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kompleksitas tantangan yang dihadapi aparat penegak hukum dalam konteks digital masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Perjudian Online di Media Sosial

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa praktik perjudian online saat ini banyak bertransformasi melalui *platform* media sosial. Media seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Telegram*, dan *Instagram* tidak hanya digunakan untuk promosi, tetapi juga untuk operasional perjudian itu sendiri, melalui fitur seperti grup privat, siaran langsung (*live streaming*), hingga sistem *referral*. Ciri khas utamanya adalah penggunaan akun anonim, transaksi melalui *e-wallet*, serta penghapusan jejak digital secara cepat setelah transaksi dilakukan (Nuril Hidayah, 2019).

Perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi besar dalam praktik perjudian online, khususnya melalui media sosial. Tidak lagi terbatas pada situs-situs perjudian konvensional, pelaku kini memanfaatkan berbagai platform seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Telegram*, hingga *Instagram* untuk mengoperasikan layanan perjudian secara tersembunyi namun luas. Fenomena ini muncul seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial di seluruh dunia, termasuk Indonesia, yang menurut data *We Are Social* (2024) mencapai lebih dari 170 juta pengguna aktif (Nurahman, 2019).

Dalam praktiknya, media sosial dimanfaatkan tidak hanya untuk mempromosikan layanan perjudian, tetapi juga untuk aktivitas operasional, seperti pendaftaran pemain, transaksi taruhan, hingga pembayaran kemenangan. Fitur-fitur seperti grup privat di *Facebook* dan *Telegram* memungkinkan para pelaku membangun komunitas perjudian yang bersifat eksklusif dan sulit diakses oleh pihak luar, termasuk aparat penegak hukum (Nono et al., 2021). Hal ini menjadikan pengawasan dan penindakan atas perjudian online semakin kompleks.



Salah satu ciri khas penting dari perjudian di media sosial adalah penggunaan akun-akun anonim. Pelaku dan pemain sering kali menggunakan identitas palsu atau samaran untuk menghindari pelacakan. Selain itu, mereka menggunakan metode pembayaran digital seperti e-wallet (contoh: OVO, DANA, GoPay) atau mata uang kripto yang memberikan lapisan tambahan anonimitas (Nanda Deristia Maharani, 2020). Sistem ini membuat aktivitas perjudian menjadi lebih sulit terdeteksi oleh pihak berwenang.

Tidak hanya itu, pelaku perjudian juga menggunakan sistem referral dan influencer marketing untuk memperluas jangkauan targetnya. Melalui kerja sama dengan akun-akun besar di media sosial, praktik perjudian diperkenalkan dalam bentuk permainan atau kuis berhadiah, sehingga sering kali tidak langsung dikenali sebagai perjudian ilegal (Muhammad Yusril Irza, Arif Awaludin, 2024). Taktik ini memperbesar kemungkinan masyarakat umum, termasuk anak muda, terjerumus ke dalam aktivitas perjudian online (Zainudin Hasan, 2025).

Penghapusan jejak digital juga menjadi karakteristik dominan dalam perjudian di media sosial. Grup perjudian bersifat dinamis, dapat dibubarkan kapan saja dan berpindah ke platform baru apabila terdeteksi aparat. Beberapa platform seperti Telegram bahkan menyediakan fitur self-destruct message yang memungkinkan pesan otomatis terhapus dalam waktu tertentu, sehingga mempersulit proses penyelidikan forensik digital (Mahfudin, 2017).

Selain itu, pelaku perjudian kerap menggunakan metode enkripsi untuk mengamankan komunikasi mereka. Aplikasi pesan instan seperti WhatsApp dan Telegram menggunakan enkripsi *end-to-end*, yang berarti hanya pengirim dan penerima yang dapat membaca pesan tersebut. Tanpa akses langsung ke perangkat pelaku, aparat penegak hukum kesulitan mendapatkan bukti komunikasi yang sah secara hukum (Mahendra, 2024).

Strategi lainnya adalah dengan menyamarkan praktik perjudian sebagai layanan lain, seperti perdagangan pulsa, voucher game, atau jasa undian hadiah. Bentuk penyamaran ini menyulitkan upaya klasifikasi tindakan sebagai perjudian karena tampak legal di permukaan, padahal esensinya tetap melibatkan unsur taruhan dengan harapan kemenangan berbasis keberuntungan (Kesuma, 2023).

Dengan segala karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa perjudian online melalui media sosial bukan hanya soal permainan daring biasa, melainkan fenomena kejahatan digital yang kompleks dan terorganisasi. Diperlukan strategi penanganan yang adaptif dan kolaboratif antara pemerintah, aparat penegak hukum, penyedia platform, serta masyarakat sipil untuk memutus mata rantai praktik ini secara efektif (Kasim, 2023).

2. Tantangan Teknis Penegakan Hukum

Dalam aspek teknis, tantangan utama yang dihadapi aparat penegak hukum dalam menindak perjudian online melalui media sosial adalah keterbatasan akses terhadap data komunikasi yang dienkripsi. Sebagian besar aplikasi pesan instan modern seperti WhatsApp, Telegram, dan Signal menggunakan sistem *end-to-end encryption*. Artinya, hanya pengirim dan penerima pesan yang dapat membaca isi komunikasi tersebut, sementara pihak ketiga, termasuk aparat penegak hukum, tidak dapat mengaksesnya tanpa otorisasi atau kerja sama khusus dengan penyedia platform (Juhara et al., 2025).

Kerjasama internasional dengan platform digital juga menjadi masalah besar. Banyak server media sosial yang berlokasi di luar negeri dan tunduk pada hukum negara asalnya. Hal ini menyebabkan aparat penegak hukum Indonesia tidak memiliki kewenangan langsung untuk meminta data pengguna atau melakukan penyadapan digital tanpa prosedur bantuan hukum internasional (mutual legal assistance treaty/MLAT), yang prosesnya sangat panjang dan birokratis (Idris et al., 2024).



Selain itu, para pelaku perjudian online sangat cepat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan kebijakan platform. Ketika satu platform memperketat pengawasannya, pelaku dengan cepat berpindah ke platform lain yang lebih "ramah" atau menggunakan aplikasi yang lebih sulit dilacak seperti Telegram Channel rahasia atau aplikasi berbasis blockchain (Hasan et al., 2023).

Tantangan lain adalah terkait pembuktian digital di pengadilan. Bukti yang berbentuk digital, seperti screenshot, rekaman percakapan, atau data transfer keuangan, sangat rentan untuk dipalsukan atau dimanipulasi. Hakim membutuhkan bukti yang memenuhi syarat autentikasi tinggi agar dapat digunakan secara sah di persidangan, sementara pelaku dengan mudah menghapus jejak digital menggunakan berbagai teknik seperti aplikasi penghancur file, VPN, atau bahkan perangkat lunak anonimisasi (Handayani, 2020).

Penghapusan data secara otomatis menjadi metode yang sering digunakan. Fitur seperti disappearing messages atau self-destructing files memperpendek waktu eksistensi bukti elektronik, sehingga menyulitkan penyidik untuk melakukan penyitaan atau forensik digital tepat waktu (Hadi, 2024). Tanpa alat forensik digital canggih dan tim teknis terlatih, pengumpulan barang bukti menjadi hampir mustahil.

Keterbatasan alat forensik digital di Indonesia, terutama di wilayah-wilayah di luar kota besar, juga memperparah kondisi ini. Banyak satuan *cyber crime* di tingkat daerah yang belum memiliki perangkat analisis digital yang memadai, seperti perangkat *Mobile Forensic Tools* (MFT) atau perangkat *Data Recovery* khusus (Gusti Ayu Gita Dharma Vahini Mahiratna et al., 2022). Hal ini berdampak langsung pada kecepatan proses penyidikan dan kualitas hasil penyelidikan.

Tidak hanya itu, ketentuan hukum positif Indonesia terkait bukti elektronik masih menghadapi tantangan interpretasi. Walaupun UU ITE telah mengakui bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah, namun belum ada standar prosedur tetap (SOP) yang rinci tentang metode pengumpulan, penyimpanan, dan verifikasi barang bukti elektronik dalam kasus perjudian online (Fadhli, 2023).

Terakhir, ancaman terhadap keamanan siber itu sendiri menjadi tantangan tambahan. Ada risiko bahwa saat aparat berusaha menelusuri jaringan perjudian online, sistem mereka justru dapat disusupi malware atau serangan balik digital dari para pelaku. Oleh karena itu, dibutuhkan kesiapan teknis ekstra dalam hal *cybersecurity* di tubuh aparat penegak hukum (Enda Astri Ningrum, 2022).

3. Hambatan Yuridis dan Normatif

Dalam konteks hukum positif Indonesia, keberadaan perjudian online yang beroperasi melalui media sosial menghadirkan tantangan serius. Secara normatif, KUHP masih mendefinisikan tindak pidana perjudian dalam kerangka konvensional, yaitu permainan yang dilakukan di tempat tertentu dengan taruhan uang atau barang. Definisi ini tidak mengantisipasi perkembangan teknologi digital yang memungkinkan perjudian berlangsung secara daring, tersembunyi, dan lintas wilayah hukum (Elvia et al., 2023).

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebenarnya telah mengatur larangan distribusi konten bermuatan perjudian. Namun, norma tersebut dinilai belum cukup spesifik dalam mengatur mekanisme operasional perjudian berbasis media sosial. UU ITE hanya melarang penyebaran konten perjudian, tanpa mengatur sanksi pidana yang spesifik terhadap pengguna media sosial yang secara aktif menyelenggarakan praktik perjudian melalui fitur-fitur seperti grup tertutup atau siaran langsung (live streaming) (Dwihayuni & Fauzi, 2021).

Ketiadaan pengaturan rinci ini menyebabkan aparat penegak hukum sering kali menghadapi kesulitan dalam menafsirkan ketentuan yang ada. Misalnya, apakah admin grup media sosial yang sekadar menyediakan ruang obrolan perjudian dapat dipersamakan dengan penyelenggara perjudian.



Perbedaan interpretasi ini dapat menyebabkan ketidakpastian hukum dan memperlemah efektivitas penegakan hukum di lapangan (Dedi Aringga & El Walad Meuraksa, 2024).

Selain itu, pengaturan terkait bukti elektronik sebagai alat bukti dalam tindak pidana perjudian online juga masih menghadapi tantangan normatif. Meskipun UU ITE dan Peraturan Mahkamah Agung Nomor 5 Tahun 2019 mengakui validitas bukti elektronik, belum ada standar nasional baku mengenai tata cara pemerolehan, penyimpanan, dan pembuktian alat bukti tersebut dalam konteks perjudian di media sosial (Davin Gerald Parsaoran Silalahi et al., 2024).

Hambatan lain yang bersifat yuridis adalah lemahnya regulasi dalam mengatur yurisdiksi digital lintas negara. Dalam banyak kasus, server perjudian online atau akun media sosial pelaku berbasis di luar negeri. Ketika data dan pelaku berada di yurisdiksi berbeda, aparat Indonesia harus melalui mekanisme kerja sama internasional yang panjang, seperti Mutual Legal Assistance Treaty (MLAT), yang sering kali memperlambat proses hukum (Daeng et al., 2024).

Tidak hanya itu, belum semua negara menempatkan perjudian online sebagai tindak pidana. Beberapa negara bahkan melegalkan perjudian daring, sehingga permintaan bantuan hukum dari Indonesia untuk menindak situs perjudian kerap tidak mendapat respons. Kondisi ini mengakibatkan ruang gerak aparat hukum domestik menjadi sangat terbatas ketika menghadapi sindikat internasional (Br, 2025).

Hambatan yuridis lainnya adalah absennya ketentuan yang secara khusus mengatur tanggung jawab platform media sosial. UU ITE memang memuat prinsip intermediary liability dalam konteks konten ilegal, tetapi ketentuan ini belum diterjemahkan secara spesifik dalam bentuk kewajiban aktif bagi platform untuk mendeteksi dan mencegah aktivitas perjudian online (Bawembang, 2024). Akibatnya, tanggung jawab platform cenderung bersifat pasif dan reaktif.

Di sisi lain, aparat penegak hukum juga menghadapi dilema antara penegakan hukum dan perlindungan hak asasi manusia. Upaya penyadapan, pengawasan, atau penyitaan akun media sosial harus dilakukan sesuai prosedur hukum dan prinsip hak privasi. Tanpa dasar hukum yang kuat, tindakan penyidikan dapat digugat sebagai pelanggaran HAM, sehingga memperumit proses penegakan hukum (Awaluddin et al., 2024).

Tidak jarang pula terjadi ketidaksesuaian antara hukum nasional dengan instrumen hukum internasional yang mengatur cybercrime. Misalnya, Indonesia belum meratifikasi Konvensi Budapest tentang Kejahatan Siber, padahal konvensi ini mengatur mekanisme kerja sama internasional yang lebih efektif dalam menangani kejahatan siber termasuk perjudian online (Anggraeni & Salsabila, 2024). Ketidakhadiran Indonesia dalam forum-forum internasional ini memperlemah posisi hukum negara dalam menghadapi tantangan global.

Hambatan yuridis juga muncul dari lambannya pembaruan peraturan perundang-undangan. Di tengah perubahan teknologi yang sangat cepat, pembaharuan hukum di Indonesia berjalan lambat karena harus melewati proses legislasi yang panjang dan politis. Akibatnya, banyak ketentuan hukum yang sudah tidak relevan dengan kondisi faktual di lapangan, termasuk dalam konteks perjudian berbasis media sosial (Aini & Lubis, 2024).

Dalam kerangka normatif, budaya hukum di Indonesia yang cenderung formalistik juga memperberat penegakan hukum terhadap perjudian online. Aparat hukum lebih banyak berorientasi pada pembuktian formal ketimbang melihat substansi kejahatan yang terjadi. Pendekatan seperti ini sering kali tidak efektif untuk menangani kejahatan yang bersifat dinamis dan berbasis teknologi tinggi (Adlina, 2025).



4. Keterbatasan Kapasitas Aparat Penegak Hukum

Temuan dari berbagai literatur menunjukkan bahwa kapasitas sumber daya manusia (SDM) aparat penegak hukum dalam bidang digital forensik masih sangat terbatas. Tidak semua aparat, terutama di tingkat daerah, memiliki keahlian teknis yang memadai untuk mendeteksi, menyelidiki, dan membongkar kejahatan berbasis media sosial, termasuk praktik perjudian online (Wira Budi Ariyanto & Harun Ibrahim, 2024). Ketimpangan ini membuat upaya penegakan hukum menjadi tidak merata dan sporadis di seluruh wilayah Indonesia.

Kemampuan dalam menguasai teknik digital forensik, seperti penyadapan legal, pelacakan alamat IP, analisis metadata, atau pemulihan data yang telah dihapus, masih sangat rendah di banyak kepolisian daerah. Padahal, kejahatan berbasis media sosial menuntut keterampilan tingkat lanjut dalam menangani bukti elektronik yang bersifat mudah berubah dan cepat hilang (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Selain keterampilan teknis, keterbatasan juga terlihat dalam penguasaan aspek hukum digital. Banyak aparat penegak hukum yang belum memahami secara rinci prinsip-prinsip hukum internasional terkait bukti elektronik, yurisdiksi lintas negara, atau prosedur kerja sama hukum internasional. Hal ini berdampak pada proses penyidikan yang kadang terhambat oleh kesalahan prosedural, sehingga melemahkan posisi hukum dalam proses peradilan (Utin Indah Permata Sari, 2022).

Keterbatasan lainnya adalah kurangnya fasilitas dan infrastruktur pendukung. Banyak kantor kepolisian, terutama di daerah, belum dilengkapi dengan laboratorium digital forensik, perangkat lunak analisis data forensik, ataupun konektivitas internet berkecepatan tinggi yang diperlukan untuk melakukan investigasi digital secara efektif (Trisna et al., 2019). Kondisi ini membuat aparat lebih bergantung pada unit-unit siber di tingkat pusat, seperti di Mabes Polri, yang tentu saja tidak dapat menangani seluruh kasus secara bersamaan.

Kapasitas pelatihan internal juga masih sangat terbatas. Program-program pelatihan *cyber crime* yang diselenggarakan oleh lembaga resmi seperti Lemdiklat Polri masih terbatas pada peserta tertentu dan belum menjangkau seluruh aparat di berbagai daerah. Bahkan, dalam beberapa kasus, pelatihan tidak fokus pada investigasi perjudian online, melainkan lebih umum tentang kejahatan siber secara keseluruhan (Tjahjanto, 2024).

Selain itu, rendahnya koordinasi antarinstansi memperparah keterbatasan ini. Penanganan kejahatan perjudian online memerlukan sinergi antara kepolisian, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dan bahkan lembaga keuangan non-bank. Namun dalam praktiknya, koordinasi ini masih berjalan parsial dan tidak terintegrasi dengan baik (Suwito, 2024).

Masalah lainnya adalah tingginya beban kerja aparat penegak hukum. Dalam banyak kasus, petugas *cyber crime* juga merangkap menangani berbagai jenis kejahatan digital lainnya, seperti pencurian data, penyebaran hoaks, atau pornografi daring. Beban kerja yang menumpuk ini membuat investigasi kasus perjudian online tidak dapat dilakukan secara optimal dan mendalam (Sriyana, 2025).

Dari sisi anggaran, pendanaan untuk membangun kapasitas *cyber crime* di tingkat daerah juga masih minim. Belanja modal untuk alat forensik digital, perangkat lunak analisis, dan pelatihan personel sering kali kalah prioritas dibandingkan kebutuhan operasional konvensional seperti kendaraan patroli atau peralatan keamanan umum (Sitorus, 2022).

Di sisi budaya organisasi, adaptasi terhadap tantangan digital di tubuh aparat penegak hukum juga masih berjalan lambat. Beberapa aparat masih memandang kejahatan digital sebagai ancaman yang lebih rendah dibandingkan kejahatan fisik seperti pencurian, penganiayaan, atau narkoba. Pandangan



ini berpotensi membuat prioritas penanganan kejahatan digital, termasuk perjudian online, tidak maksimal (Sitanggang et al., 2024).

Minimnya spesialisasi dalam penanganan *cyber crime* memperburuk kondisi ini. Aparat yang menangani kejahatan digital umumnya tidak memiliki jalur karier yang spesifik, sehingga motivasi untuk mengembangkan kompetensi di bidang ini menjadi rendah. Hal ini berbeda dengan negara-negara maju, di mana penanganan kejahatan siber dilakukan oleh unit-unit khusus yang profesional dan terus dilatih secara berkelanjutan (Siregar, 2025).

Keseluruhan keterbatasan ini menyebabkan upaya pemberantasan perjudian online melalui media sosial di Indonesia menjadi terfragmentasi dan kurang efektif. Tanpa peningkatan kapasitas aparat penegak hukum baik dalam aspek teknis, hukum, infrastruktur, maupun budaya organisasi, upaya penegakan hukum terhadap perjudian online akan terus tertinggal dari laju perkembangan teknologi dan modus operandi para pelaku (Sirait & Hatta, 2025).

5. Peran Platform Media Sosial

Studi menunjukkan bahwa platform media sosial memiliki posisi yang strategis namun ambigu dalam konteks perjudian online. Di satu sisi, media sosial menjadi medium utama yang dimanfaatkan oleh pelaku untuk mempromosikan dan mengoperasikan aktivitas perjudian daring. Di sisi lain, platform ini juga memiliki kapasitas untuk menjadi mitra dalam upaya pemberantasan perjudian online (Scientifict & Volume, 2024).

Beberapa platform seperti Facebook, Instagram, dan Telegram sebenarnya telah memiliki kebijakan yang secara tegas melarang konten yang berkaitan dengan perjudian. Misalnya, Facebook dalam *Community Standards*-nya mengatur larangan terhadap promosi perjudian tanpa izin khusus. Namun, pelaksanaan aturan ini seringkali bersifat reaktif, yaitu baru bertindak setelah ada laporan dari pengguna atau tekanan dari regulator (Saputra, 2025).

Fenomena keterlambatan ini membuat ruang digital tetap menjadi arena yang relatif aman bagi pelaku perjudian online untuk beroperasi. Grup-grup privat di WhatsApp atau Telegram, misalnya, sering digunakan untuk mengelola transaksi perjudian secara lebih tersembunyi, memanfaatkan *fitur enkripsi end-to-end* yang sulit dipantau oleh pihak ketiga (Salsabilla & Angelina, 2024).

Dalam beberapa kasus, platform digital bahkan berperan sebagai “enabler” tanpa sadar. Algoritma rekomendasi di media sosial, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, terkadang memperluas jangkauan promosi perjudian karena menganggap konten tersebut memiliki tingkat interaksi yang tinggi, tanpa menyaringnya berdasarkan substansi konten (Sabrina et al., 2024).

Selain itu, prosedur pelaporan konten bermasalah di media sosial dinilai masih terlalu rumit dan lambat. Waktu yang dibutuhkan dari pelaporan pengguna hingga tindakan pemblokiran akun sering kali terlalu lama, memberikan kesempatan kepada pelaku untuk berganti akun atau memindahkan operasionalnya ke kanal lain (Rohmah & Khodijah, 2024).

Dalam konteks ini, kerja sama antara aparat penegak hukum dan perusahaan platform digital menjadi sangat penting. Diperlukan mekanisme yang lebih proaktif, seperti penyaringan otomatis berbasis AI untuk mendeteksi aktivitas perjudian, peningkatan transparansi data terkait akun bermasalah, serta penyediaan jalur komunikasi cepat antara aparat dan pihak platform (Rizzaldi, 2024).

Sayangnya, hubungan antara regulator di Indonesia dengan platform-platform global masih menghadapi tantangan. Banyak platform besar berbasis di luar negeri dan tunduk pada yurisdiksi hukum negara asalnya, sehingga proses permintaan data atau penutupan akun dari otoritas Indonesia seringkali tidak langsung direspons (Riyadhi Akbar et al., 2022).



Beberapa inisiatif telah dilakukan, seperti pembentukan MoU antara Kominfo dan sejumlah perusahaan media sosial untuk penanganan konten negatif. Namun dalam implementasinya, fokus lebih banyak diarahkan pada konten pornografi dan radikalisme, sementara perjudian online belum menjadi prioritas utama (Ramadhani et al., 2023).

6. Pendekatan Alternatif dalam Penanggulangan

Melihat kompleksitas tantangan dalam penegakan hukum terhadap perjudian online berbasis media sosial, pendekatan represif semata dinilai tidak cukup efektif. Para peneliti mengusulkan bahwa strategi penanggulangan harus mencakup aspek preventif dan edukatif agar lebih komprehensif dan berkelanjutan (Paminto, 2024).

Salah satu langkah preventif yang strategis adalah melalui kampanye literasi digital kepada masyarakat. Literasi digital bertujuan meningkatkan kesadaran pengguna media sosial terhadap bahaya perjudian online, modus operandi pelaku, serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul. Dengan pemahaman yang lebih baik, masyarakat diharapkan mampu mengenali dan menghindari aktivitas perjudian daring (Nuril Hidayah, 2019).

Kampanye literasi digital dapat dilakukan melalui berbagai saluran, seperti media massa, media sosial, sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas lokal. Pemerintah dan lembaga swadaya masyarakat (LSM) perlu bersinergi dalam merancang materi edukasi yang menarik, berbasis data, dan sesuai dengan karakteristik demografis masyarakat Indonesia (Nurahman, 2019).

Di sisi lain, penguatan regulasi yang berbasis teknologi juga menjadi hal mendesak. Regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi perlu disusun agar mampu menjerat pelaku kejahatan digital tanpa terhambat oleh batasan definisi hukum yang usang. Misalnya, penyusunan aturan khusus tentang perjudian berbasis media sosial dan penggunaan teknologi blockchain dalam transaksi ilegal (Nono et al., 2021).

Pelatihan teknis intensif bagi aparat penegak hukum merupakan pilar penting lainnya. Aparat harus dibekali dengan keterampilan dalam bidang digital forensik, analisis data media sosial, investigasi transaksi elektronik, dan penggunaan perangkat lunak pendukung investigasi kejahatan siber (Nanda Deristia Maharani, 2020).

Upaya peningkatan kapasitas ini tidak hanya relevan di tingkat pusat, tetapi juga sangat krusial di tingkat daerah. Dengan demikian, setiap satuan kerja kepolisian di daerah mampu bertindak cepat dan efektif dalam menangani kasus perjudian online yang muncul di wilayahnya masing-masing. Selain itu, pendekatan multi-pihak atau kolaboratif perlu dikedepankan. Pemerintah, aparat penegak hukum, platform media sosial, penyedia layanan keuangan digital, akademisi, dan masyarakat sipil harus membangun jaringan kerja sama yang solid untuk mencegah dan memberantas perjudian online secara sistematis (Muhammad Yusril Irza, Arif Awaludin, 2024).

Kolaborasi ini bisa diwujudkan, misalnya, melalui pembentukan forum komunikasi rutin, penyusunan protokol respons cepat terhadap laporan perjudian online, serta berbagi data intelijen siber antara sektor publik dan swasta. Kolaborasi lintas sektor memungkinkan deteksi dini dan respon yang lebih terkoordinasi (Mahfudin, 2017). Tidak kalah penting adalah mendorong keterlibatan platform media sosial sebagai pihak aktif dalam pencegahan. Platform perlu mengembangkan algoritma pendeteksi otomatis terhadap aktivitas perjudian, meningkatkan proses verifikasi akun, serta mempercepat penanganan laporan dari pengguna (Mahendra, 2024).



KESIMPULAN

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online yang menggunakan jaringan media sosial menghadapi berbagai tantangan serius, baik dari sisi yuridis, kapasitas aparat, hingga peran ambigu dari platform digital itu sendiri. Regulasi yang masih mengacu pada konsep perjudian konvensional menyebabkan keterbatasan dalam mengatasi model baru perjudian berbasis media sosial. Selain itu, kurangnya keterampilan teknis di kalangan aparat penegak hukum, lambatnya respons platform media sosial, serta kompleksitas yurisdiksi internasional semakin memperumit upaya pemberantasan praktik ilegal ini.

Untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan alternatif yang lebih komprehensif, tidak hanya mengandalkan tindakan represif, tetapi juga memperkuat aspek preventif dan edukatif. Kampanye literasi digital kepada masyarakat, penguatan regulasi berbasis teknologi, peningkatan kapasitas aparat melalui pelatihan intensif, serta kolaborasi erat antara pemerintah, penegak hukum, platform media sosial, dan masyarakat sipil menjadi langkah strategis. Dengan pendekatan multi-pihak yang berkelanjutan, diharapkan ruang digital dapat menjadi lebih aman dari praktik perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, N. A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia : Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2), 197–208.
- Aini, N., & Lubis, F. (2024). Tantangan Pembuktian Dalam Kasus Kejahatan Siber. *Judge: Jurnal Hukum*, 05(02), 55–63.
<http://www.journal.cattleyadf.org/index.php/Judge/article/view/566%0Ahttp://www.journal.cattleyadf.org/index.php/Judge/article/download/566/433>
- Anggraeni, D. R., & Salsabila, M. (2024). Analisis Yuridis Peran Digital Forensik Dalam Pembuktian Tindak Pidana di Indonesia. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(2), 593–600.
- Awaluddin, F., Amsori, & Mulyana, M. (2024). Tantangan dan Peran Digital Forensik dalam Penegakan Hukum terhadap Kejahatan di Ranah Digital. *Humaniorum*, 2(1), 14–19.
<https://doi.org/10.37010/hmr.v2i1.35>
- Bawembang, N. (2024). Enforcement of the ITE Law and the Impact of Online Gambling Promotion by Influencers on the Youth in Tomohon. *Jurnal Sejarah*, 8(2), 2268–2279.
<https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Br, W. (2025). Tantangan Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Berbasis Teknologi AI. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 3436–3451 E-ISSN.
- Daeng, Y., Putri, D., Rahmat, K., Hukum, M., Hukum, K., Lancang, U., Pekanbaru, K., & Riau, P. (2024). Keterbatasan Aparat Penegak Hukum Sebagai Hambatan Dalam Penegakan Hukum di Indonesia. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 2(2), 671–676.
- Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno Ismunarno, & Diana Lukitasari. (2024). Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 317–330. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>
- Dedi Aringga, R., & El Walad Meuraksa, M. A. (2024). Mewujudkan Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia. *Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum*, 7(1), 60–70.
<https://doi.org/10.32493/rjih.v7i1.43500>
- Dwihayuni, Y. P., & Fauzi, A. M. (2021). The motive for the action of online gambling as an additional livelihood during social restrictions due to the Covid-19 pandemic. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 108. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.108-116>
- Elvia, V., Yulanda, A., Frinaldi, A., & Eka Putri, N. (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora (Isora)*, 1(3), 111–119. <https://isora.tpublishing.org/index.php/isora>



- Enda Astri Ningrum. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian secara Online di Kota Pariaman. *JOM Fakultas Hukum Universitas Riau*, VIII(1), 8.
- Fadhli, M. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online. *Pascasarjana Magister Ilmu Hukum Universitas Islam Indragiri Vol.*, 1(1), 19–24.
- Gusti Ayu Gita Dharma Vahini Mahiratna, Dewi, A. A. S. L., & Wirawan, K. A. (2022). Kekuatan Alat Bukti Media Sosial Dalam Perkara Tindak Pidana Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 4(1), 2746–5039. <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/juprehum>
- Hadi, A. M. (2024). Cyber Crime in Renewing The ITE Law to Realize The Goals of Legal Justice Article Abstract. *Jolsic*, 49–60. <https://doi.org/10.20961/jolsic.v12i1.851>
- Handayani, P. (2020). Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime). *Jurnal Dimensi*, 4(2), 1–8. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/119>
- Hasan, Z. (2025). Buku Hukum Adat. In *Ubl Press* (p. 236).
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375–380. <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>
- Idris, M., Aprita, S., & Nurlani, M. (2024). Pengaturan Dan Penegakan Hukum Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) : Harmonisasi Revisi Undang-Undang Ite Dan Kuhp. *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 21(10), 396–411. <https://doi.org/10.28946/lexl.v6i3.4266>
- Juhara, N. F., Amalia, M., & Mulyana, A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia : Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2), 153–164.
- Kasim, Z. (2023). Kebijakan Hukum Pidana untuk Penanggulangan Cyber Crime di Indonesia. *Indragiri Law Review*, 1(1), 19–24.
- Kesuma, R. D. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Journal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(1), 34–52.
- Mahendra, M. R. (2024). Faktor Remaja Yang Terjebak Dalam Permainan Judi Online (Studi Kasus Pada Generasi Milenial Di Jakarta). *Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan Dan Informatika (MANEKIN)*, 3(02), 128–131.
- Mahfudin, T. (2017). Lemahnya Penegakan Hukum Dalam Tindak Pidana Judi Online Di Indonesia Satrio. *Jurnal Hukum Progresif*, XI(2), 1928–1940.
- Muhammad Yusril Irza, Arif Awaludin, R. (2024). Implementasi Penegakan Hukum Terhadap Judi Online Di Indonesia: Pencegahan Dan Pemberantasan. *PALAR (Pakuan Law Review)*, 10(04), 215–229.
- Nanda Deristia Maharani. (2020). *Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online*. 10(5), 6–18.
- Nono, I. Y., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 3(2), 235–239. <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>
- Nurahman, D. (2019). Kebijakan Penegakan Hukum Cybercrime Dan Pembuktian Yuridis Dalam Sistem Hukum Pidana Nasional. *KeadilaN Jurnal Fakultas Hukum Universitas Tulang Bawang*, 17(2), 145–157.
- Nuril Hidayah. (2019). Upaya Penegakan Hukum Pidana Terhadap Balap Liar di Kabupaten Magelang. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 739–749. http://eprintslib.ummgl.ac.id/903/1/15.0201.0031_BAB_I_BAB_II_BAB_III_BAB_IV_BAB_V_DAFTAR_PUSTAKA.pdf
- Paminto, S. R. (2024). Pengaruh Iklan di Media Sosial dan Platform Donasi Streamer Terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Dihubungkan dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Hukum Dan Sosial Politik*, 2(4), 93–101.



- Pansariadi, R. S. B., & Soekorini, N. (2023). Tindak Pidana Cyber Crime dan Penegakan Hukumnya. *Binamulia Hukum*, 12(2), 287–298. <https://doi.org/10.37893/jbh.v12i2.605>
- Ramadhani, I., Mohammad Noer, & Muhammad Ilyasa Mahardhika. (2023). Analisis Aplikasi Judi Online Dari Segi Keamanan, Privasi, Dan Etika Dalam Perspektif Hukum Negara Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 542–552. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.476>
- Riyadhi Akbar, R., Heriady, Y., & Adhia G, L. (2022). Hubungan Antara Ukuran Tumor dan Gradasi Histopatologi dengan Metastasis Kelenjar Getah Bening pada Penderita Kanker Payudara di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 2(1), 156–162. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>
- Rizzaldi, M. R. (2024). Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* <https://Jurnal.Stiq-Amuntai.Ac.Id/Index.Php/Al-Qalam>, 18(6), 4503–4519.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92.
- Sabrina, A., Putri, B. M., Gistaloka, A., & ... (2024). Kejahatan Mayantara Berupa Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik. *Innovative: Journal Of ...*, 4, 4409–4418. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7851%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7851/5701>
- Salsabilla, A., & Angelina, J. (2024). Peran Hukum Pidana Dalam Menangani Kejahatan Siber pada Masa Sekarang : Tinjauan Terhadap Undang Undang Informasi Transaksi Elektronik. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 2(2), 1548–1554.
- Saputra, R. D. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan. *Jma*, 3(3).
- Scientifict, M., & Volume, J. (2024). Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia Farizi Ahmad , Hartana , Puguh Aji Hari Setiawan Universitas Bung Karno , Indonesia. *Mutiara*, 2(12), 1–9.
- Sirait, M. P., & Hatta, M. (2025). Penggunaan Teknologi Forensik Digital Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembunuhan Berencana (Analisis Kasus Kopi Sianida Putusan Mahkamah Agung Nomor 498 K/Pid/2017). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM-FH)*, 8(1), 2798–8457.
- Siregar, D. Y. B. (2025). Fenomena Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Dian Yustikartika Basri Siregar 1 , Rosmalinda 2 1,2. *Adagium: Jurnal Ilmiah Hukum*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.70308/adagium.v3i1.57>
- Sitanggang, A. S., Darmawan, F., Manurung, D. S., Informasi, S., & Indonesia, U. K. (2024). *Hukum Siber dan Penegakan Hukum di Indonesia : Tantangan dan Solusi Memerangi Kejahatan Siber Cyber Law and Law Enforcement in Indonesia : Challenges and Solutions to Combat Cyber Crime*. 4(3), 79–83.
- Sitorus, I. R. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Media Sosial (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 3132/Pid.B/2021/Pn Mdn). *Jurnal Perspektif Hukum*, 3(2), 166–175. <http://dx.doi.org/10.35447/jph.v3i2.618%0Ahttps://jurnal.harapan.ac.id/index.php/JPH/article/download/618/433>
- Sriyana. (2025). Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital. *Jsp*, 7, 27–34.
- Suwito. (2024). Dampak Hukum Dan Sosial Dari Judi Online Di Indonesia: Tantangan Dalam Penegakan Hukum. *Iji*, 5(1), 82–90.
- Tjahjanto, P. H. (2024). *Mediatisasi Judi Online* (Issue August, p. 1).
- Trisna, P. P., Yusa, D. A. A. N., & M.E, P. S. P. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskimsus Polda Bali). *Jurnal Kertha Wicara*, 8(10), 1–15.



- Utin Indah Permata Sari. (2022). Kebijakan Penegakan Hukum Dalam Upaya Penanganan Cyber Crime Yang Dilakukan Oleh Virtual Police Di Indonesia. *Jurnal Studia Legalia*, 2(01), 58–77. <https://doi.org/10.61084/jsl.v2i01.7>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Wira Budi Ariyanto, Y., & Harun Ibrahim, B. (2024). Penegakan Hukum Kasus Judi Online Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2985(9), 306–310. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/kultura>
- Zainudin Hasan. (2023). Pendidikan Anti Korupsi Integrasi Pencegahan Tindak Pidana Korupsi di Era 4.0. In *Lembaga Administrasi Negara*.
- Zainudin Hasan. (2025). Sistem Peradilan Pidana Penjara. In *Alinea Edumedia* (Issue 274, p. 256).