

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Skripsi ini mengkaji secara mendalam fenomena tindak pidana judi online dari perspektif hukum pidana Indonesia, khususnya pengaturan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Nomor 1 Tahun 2023 dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah terakhir dengan Nomor 1 Tahun 2024. Bab I telah memetakan latar belakang masalah yang mencolok, di mana perkembangan teknologi digital Society 5.0 justru memunculkan praktik judi daring dengan skala transaksi fantastis Rp286,84 triliun sepanjang 2025, melibatkan 8,8 juta pemain dari berbagai lapisan masyarakat termasuk anak di bawah umur. Fenomena ini bukan hanya ancaman ekonomi dengan kerugian nasional yang keluar ke server luar negeri, tetapi juga merusak tatanan sosial melalui kecanduan massal, konflik rumah tangga, hingga 2.889 kasus perceraian terkait judi pada 2024 saja.

Bab II menguraikan landasan teori yang menjadi fondasi analisis yuridis normatif. Teori pemidanaan Andrew von Hirsch menekankan proporsionalitas sanksi retributif terhadap kerugian sosial masif, sementara teori pertanggungjawaban pidana Soerjono Soekanto dan Mochtar Kusumaatmadja menuntut pembuktian *mens rea* yang kuat pada era digital. Asas *lex specialis derogat legi generali* (Pasal 63 ayat 2 KUHP) dan teori harmonisasi Bagir Manan serta Inche Sayuna menjadi kunci mengatasi konflik norma antara KUHP sebagai *lex generalis* dan UU ITE sebagai *lex specialis*. Tinjauan pustaka terhadap penelitian terdahulu seperti Ramdhani (2025), Laras (2024), Hidayat (2025), dan Saripudin dkk (2025) mengonfirmasi bahwa skripsi ini

mengisi celah kajian komprehensif KUHP baru versus UU ITE terkini dalam konteks transisi hukum 2026.

Bab III menyajikan fakta empiris yang menggambarkan betapa masifnya objek penelitian. Data PPATK mencatat deposit Rp17,5 triliun pada semester I 2025 dengan 3,1 juta pemain aktif usia 10-40 tahun, modus operasi melalui QRIS UMKM, kripto, dan VPN lintas batas, serta dampak transnasional dengan server utama di Filipina-Kamboja. Fenomena ini membuktikan urgensi harmonisasi regulasi untuk menutup celah hukum yang selama ini dieksploitasi sindikat judi.

Bab IV sebagai inti pembahasan menganalisis tiga rumusan masalah secara sistematis. Pertama, pengaturan KUHP Pasal 426-427 efektif menjangkau penyelenggara dan pemain secara umum, sementara UU ITE Pasal 27 ayat (2) jo. 45 ayat (1) lebih adaptif terhadap distribusi konten digital—meskipun terbatas hanya pada penyebar, bukan pemain individu. Kedua, tumpang tindih regulasi menciptakan kebingungan dasar hukum, seperti terlihat pada Putusan PN Padang Panjang 41/Pid.B/2025/PN.Pdp yang mengabaikan UU ITE demi KUHP karena minim bukti transmisi. Ketiga, efektivitas penegakan hukum masih rendah: meskipun perputaran dana turun 56% menjadi Rp286 triliun dan 1,3 juta situs diblokir Komdigi, hanya 34 tersangka dari 994 analisis PPATK yang diproses Polri, menunjukkan koordinasi lemah dan keterbatasan forensik cyber.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa KUHP dan UU ITE sudah memberikan kerangka hukum yang relatif komprehensif, tetapi implementasinya terhambat oleh konflik norma, minimnya teknologi pembuktian digital, dan kurangnya sinkronisasi lintas lembaga. Fenomena judi online dengan karakteristik lintas batas, anonimitas kripto, dan skala pemain 8,8 juta orang menuntut reformasi segera agar penegakan hukum tidak lagi reaktif melainkan preventif dan adaptif. Tanpa harmonisasi melalui Peraturan Pemerintah Pemberantasan Judi Online yang sedang difinalisasi

Kemenkumham, serta undang-undang khusus judi daring yang mengintegrasikan Pasal 63(2) KUHP, negara akan terus kehilangan kendali atas kejahatan siber yang menggerus fondasi sosial-ekonomi bangsa.

Temuan utama skripsi ini menegaskan bahwa keberhasilan pemberantasan bukan hanya soal sanksi pidana maksimal—KUHP 9 tahun vs UU ITE 6 tahun plus Rp1 miliar—tetapi lebih pada kepastian hukum yang konsisten dan efek jera yang nyata. Penelitian yuridis normatif ini membuktikan perlunya pendekatan holistik: represif melalui satgas cyber permanen dan forensik blockchain wajib, restoratif melalui rehabilitasi korban kecanduan, serta edukatif melalui kampanye nasional anti-judi digital. Kontribusi akademiknya mengisi kekosongan kajian yang menggabungkan KUHP baru berlaku 2026 dengan UU ITE terbaru, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pembuat kebijakan, aparat penegak hukum, dan mahasiswa hukum dalam menghadapi dinamika kejahatan digital abad 21.

B. Saran

Pemerintah perlu segera mengesahkan Undang-Undang Khusus Perjudian Online yang mengintegrasikan KUHP Pasal 426-427 sebagai dasar umum dengan UU ITE Pasal 27(2) sebagai norma khusus, lengkap dengan pengaturan sanksi kripto, VPN, dan platform digital. Regulasi ini harus menetapkan standar pembuktian digital wajib seperti forensik blockchain dan log IP untuk tutup celah "minim bukti distribusi" yang selama ini menghambat jerat UU ITE.

Satgas Pemberantasan Judi Online permanen di tingkat nasional harus dibentuk dengan koordinasi Polri, PPATK, Kominfo, dan Kemenkumham, target blokir 100% 2 juta situs judi dalam 2027. Kolaborasi internasional dengan Filipina-Kamboja krusial untuk ekstradisi penyelenggara server luar yang tangani Rp286 triliun transaksi 2025.

Naikkan sanksi proporsional dengan merevisi denda KUHP kategori VI setara UU ITE Rp10 miliar plus sanksi korporasi bagi platform Telegram/TikTok yang jadi pintu masuk promosi judi. Pendekatan restoratif justice wajib untuk 8,8 juta pemain aktif melalui program rehabilitasi Kemensos-PPATK, khususnya usia 10-40 tahun yang dominasi deposit Rp17,5 triliun Q1 2025.

Kampanye edukasi nasional anti-kecanduan judi daring via Kemdikbud dan Kominfo target milenial/gen Z yang paling rentan. PP Pemberantasan Judi Online Kemenkumham harus prioritas asas lex specialis Pasal 63(2) KUHP untuk sinkronisasi KUHP-ITE segera rampung 2026.

Aparat penegak hukum disarankan latih forensik cyber massal agar 994 analisis PPATK tidak lagi hasilkan hanya 34 tersangka seperti 2025. Akademisi diimbau lanjutkan kajian harmonisasi RKUHP 2026 dengan dinamika judi metaverse Web3 yang diprediksi muncul 2027.

Implementasi rekomendasi ini akan ubah penegakan hukum dari reaktif menjadi preventif, lindungi masyarakat dari kerugian ekonomi Rp286 triliun, dan pulihkan stabilitas sosial yang tergerus kecanduan digital massal.

Pemerintah perlu segera mengesahkan Undang-Undang Khusus Perjudian Online yang mengintegrasikan KUHP Pasal 426-427 sebagai dasar umum dengan UU ITE Pasal 27(2) sebagai norma khusus, lengkap dengan pengaturan sanksi kripto, VPN, dan platform digital. Regulasi ini harus menetapkan standar pembuktian digital wajib seperti forensik blockchain dan log IP untuk tutup celah "minim bukti distribusi" yang selama ini menghambat jerat UU ITE.

Satgas Pemberantasan Judi Online permanen di tingkat nasional harus dibentuk dengan koordinasi Polri, PPATK, Kominfo, dan Kemenkumham,

target blokir 100% 2 juta situs judi dalam 2027. Kolaborasi internasional dengan Filipina-Kamboja krusial untuk ekstradisi penyelenggara server luar yang tangani Rp286 triliun transaksi 2025.

Naikkan sanksi proporsional dengan merevisi denda KUHP kategori VI setara UU ITE Rp10 miliar plus sanksi korporasi bagi platform Telegram/TikTok yang jadi pintu masuk promosi judi. Pendekatan restoratif justice wajib untuk 8,8 juta pemain aktif melalui program rehabilitasi Kemensos-PPATK, khususnya usia 10-40 tahun yang dominasi deposit Rp17,5 triliun Q1 2025.

Kampanye edukasi nasional anti-kecanduan judi daring via Kemdikbud dan Kominfo target milenial/gen Z yang paling rentan. PP Pemberantasan Judi Online Kemenkumham harus prioritas asas *lex specialis* Pasal 63(2) KUHP untuk sinkronisasi KUHP-ITE segera rampung 2026.

Aparat penegak hukum disarankan latih forensik cyber massal agar 994 analisis PPATK tidak lagi hasilkan hanya 34 tersangka seperti 2025. Akademisi diimbau lanjutkan kajian harmonisasi RKUHP 2026 dengan dinamika judi metaverse Web3 yang diprediksi muncul 2027.

Implementasi rekomendasi ini akan ubah penegakan hukum dari reaktif menjadi preventif, lindungi masyarakat dari kerugian ekonomi Rp286 triliun, dan pulihkan stabilitas sosial yang tergerus kecanduan digital massal.