

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dibidang informasi dan teknologi selaras dengan meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia, sayangnya kemajuan tersebut sering kali dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau *cybercrime*. *Cybercrime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan, mencakup kejahatan yang ditunjukkan pada komputer, jaringan komputer, dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang sekarang dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer.

Cybercrime saat ini semakin berkembang, artinya kejahatan di dunia internet semakin banyak jumlahnya, semakin canggih modusnya, semakin bervariasi karakteristik pelakunya dan semakin serius akibatnya. *Cybercrime* yang terus berkembang sepanjang waktu salah satunya yaitu judi *online*. Judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi *online* merupakan salah satu penyalahgunaan teknologi yang semakin berkembang. Perjudian semakin mudah diakses hanya dengan duduk diam didepan komputer ataupun dari gadget. Perjudian termasuk kategori perilaku menyimpang, hal tersebut dikarenakan perjudian dapat merugikan diri sendiri dan

orang lain dengan cara mempertaruhkan uang atau barang. Orang yang berjudi oleh karena itu dapat dikatakan melanggar norma agama dan juga norma hukum. Contoh praktik judi *online* seringkali ditemukan pada berbagai situs judi, *capjikia*, judi bola, judi *slot* dan lain sebagainya.

Perjalanan sejarah Perjudian di Indonesia ditandai pada zaman kolonial Belanda, tahun 1911, yakni perjudian dianggap sebagai pelanggaran apabila dilakukan dengan tanpa izin dari pihak berwenang saat itu.¹ Perjudian pada zaman kolonial Belanda di Indonesia mulai dianggap sebagai perbuatan melawan hukum karena pada perkembangannya merusak mentalitas dan moralitas masyarakat. Permainan judi hingga pada tahun 1974 dianggap sebagai kejahatan negara karena mulai menjadi permasalahan sosial yang lingkungannya lebih luas.²

Perjudian itu sendiri terdapat dua landasan hukum bahwa perjudian dilarang, yakni Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 dan Pasal 303, Undang-undang (UU) Nomor 1 Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 1/2024), serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Kejahatan perjudian terus berkembang dan semakin sulit untuk diberantas, padahal perjudian merupakan tindak pidana yang dapat merusak moralitas dan generasi bangsa.³

¹ Lumaksono, Wahyu, 2014, *Legalisasi Porkas dan Dampaknya Terhadap masyarakat pada Tahun 1985-1987*. Avatar, 2(3). Hlm. 167

² Awaeh Stevin Hard, 2017, *Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana*. *Lex et Societartis*, 5(5). Hlm. 189

³ Silvanus Alvin, Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55. Universitas Multimedia Nusantara, *Jurnal Komunikasi*. Vol. 16 No.02, September 2022 DOI: <https://doi.org/10.21107/ilkom.v16i2.14389>).Hlm.149

Judi *online* meski secara nyata merupakan suatu penyimpangan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, namun pada praktiknya semakin marak terjadi dan sulit untuk diberantas, sebab kegiatan judi *online* dapat dilakukan dengan gadget pribadi sehingga sulit untuk dideteksi, selain itu perjudian sudah melekat pada diri manusia, sulit dipisahkan sehingga merupakan salah satu penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Sistem pertanggungjawaban pidana secara garis besar dalam tindak pidana perjudian *online* menggunakan sistem pertanggungjawaban penyertaan dan sistem pertanggungjawaban korporasi. Manusia pribadi maupun badan hukum (subyek hukum) sehingga dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika mereka melakukan tindak pidana judi *online*.

Masyarakat saat ini tengah diresahkan dengan maraknya etika periklanan situs judi *online* atau saat ini yang paling dikenal adalah *slot* atau judi *slot online*. Kasus ini dilihat sangat memprihatinkan karena kebanyakan yang tergiur dengan judi *slot online* tersebut adalah kalangan remaja yang notabenenya belum memiliki penghasilan sendiri dan masih menempuh pendidikan di bangku sekolah, hal tersebut tentunya menjadi permasalahan yang serius dan bisa merusak generasi bangsa.

Ancaman pidana terhadap para pihak yang terlibat dalam judi *online*, tidak serta merta membuat mereka menjadi takut untuk terlibat dalam judi *online*. Selebritas Instagram atau yang biasa disebut *selebgram* yang merupakan seorang *influencer* dunia maya ikut mempromosikan judi *online*. Melakukan promosi judi *online* ini biasanya para pelaku atau pemilik situs akan mengiklan situs judi *online*

mereka kepada para pengguna internet melalui sosial media, layanan *streaming*, dan juga blog. Para pemilik biasanya situs judi *online* akan menawarkan kepada pemilik akun sosial media dengan membayar lebih mahal dari pada iklan konvensional. Penyebarluasan serta perkembangan karena hal inilah terhadap situs judi *online* menjadi berkembang pesat, selain hal tersebut minimnya tindakan dari pihak berwajib dalam menanggulangi para pemasang iklan judi *online* juga menjadi penyebabnya.

Akhir-akhir ini terdapat informasi beberapa selebgram yang terlibat dalam mempromosikan iklan bermuatan judi *online*. Seorang *influencer* Palembangpun ditangkap polisi karena kasus judi *online*, menurut keterangan pihak polisi, *influencer* tersebut ketahuan mempromosikan judi *online* lewat Instagram yang bersangkutan. Praktek tersebut diduga dilakukan karena *influencer* tersebut mendapat tawaran *endorse* dari pihak penjudi lewat DM, mengaku kepada polisi, *influencer* yang dengan *followers* puluhan ribu itu mendapatkan uang sebesar 4 juta rupiah.

Kasus “endorsan” sebelumnya judi *online* sempat menghebohkan masyarakat Indonesia. Beberapa orang *Youtuber* terpaksa dicitrak oleh pihak kepolisian. Kasus ini juga berdampak pada banyak *Youtuber* dan selebgram terkenal lainnya. Sejumlah artis pun juga ikut terkena imbas. *Influencer* tidak semua paham dengan judi *online* atau mengetahui bahwa yang ia promosikan adalah situs judi *online*, karena kebanyakan *influencer* menerima tawaran *endorsement* melalui manajernya sehingga adakalanya *influencer* tersebut hanya asal menerima job saja tanpa mengecek terlebih dahulu apakah situs yang

dipromosikan tersebut merupakan situs legal atau ilegal. Terdapat pihak ketiga juga yang menyalahgunakan foto-foto artis, *selebgram* ataupun *influencer* dengan mengeditnya, seolah-olah artis tersebut mempromosikan judi *online*.

Banyaknya masyarakat yang terjerumus dalam judi *online* tentunya tidak terlepas dari merajalelanya promosi judi *online* di sosial media maupun promosi secara *offline*. Promosi judi *online* ini yang gencar, kemudian situs dan aplikasinya yang merebak di mana-mana membuat masyarakat bertanya-tanya mengapa hal tersebut seolah-olah dibiarkan. Fenomena ini sudah lumayan lama dan kini semakin merajalela, mereka menargetkan pasar kalangan usia 20 hingga 40 tahunan. Beberapa orangpun membungkusnya dengan tawaran investasi, ada juga yang terang-terangan menyebutnya sebagai judi. Informasi yang sangat mudah untuk memberi tahu orang-orang tentang bisnis dan perjudian *online* di internet. Mereka sering menggunakan media sosial untuk melakukan ini. Orang-orang yang memiliki situs web perjudian membayar orang-orang yang memiliki akun media sosial untuk memposting tentang situs *Web* mereka.⁴

Memilih media sosial untuk beriklan merupakan langkah bagus karena banyak orang yang menggunakannya, jadi ini adalah cara yang baik untuk memberi tahu mereka tentang berbagai hal dan membuat mereka tertarik. Media sosial yang dimaksud seperti instagram. Banyak orang menggunakan Instagram untuk memberi tahu orang lain tentang hal-hal yang mereka sukai atau ingin mereka jual. Instagram dapat membantu orang menampilkan foto- foto yang sangat bagus untuk mengiklankan sesuatu. Facebook juga merupakan situs web

⁴ Sudiwijaya, Erwan, Fajar Junaedi, Filosa Gita Sukmono, Adinda Putri Surya Kencana, Sovia Sitta Sari, Haryadi Arief Nuur Rasyid, and Zein Mufarrih Muktaf, 2022, *Dinamika Periklanan Di Era Digital*, Dua Lima Grafika, Yogyakarta. Hlm.53

besar yang digunakan banyak orang untuk berbicara satu sama lain dan berbagi sesuatu, ini sangat bagus untuk orang yang ingin menjual barang karena mereka dapat berbicara dengan banyak pelanggan sekaligus.⁵

Polri mengatakan terjadi peningkatan kasus kriminal sebanyak 1.632 kasus atau 38,45% yang diantaranya adalah kasus perjudian, terdapat ada 52 kasus perjudian lalu melonjak 104 kasus sehingga naik 52 kasus atau 100% pada tahun 2020. Menurut data Badan Pusat Statistik 2020 kasus perjudian atau *gambling* telah terjadi 7.984 kasus atau sama dengan 10,16% pada tahun 2011, 1.079 kasus atau sama dengan 13,48%, dan 12.842 kasus atau sama dengan 15,30% pada tahun 2018. Menurut Kementerian Komunikasi Dan Informatika pada statistik bulan november 2021 terdapat 9.972 perjudian, statistik keseluruhan 441.098 perjudian. *Endorse* perjudian *online* ini sudah lama terjadi, *endorse* judi *online* di Indonesia ini mulai mencuat pada tahun 2015 dan kasusnya semakin banyak sampai tahun 2020, Di Indonesia angka statistik jumlah laporan polisi yang dibuat oleh masyarakat mengenai kejahatan siber, dalam kurun waktu lima tahun terakhir (januari 2015 – desember 2020) pada tindak pidana bermuatan perjudian *online* mendapatkan laporan sebanyak 168 kasus. Kasus tersebut merupakan kasus hasil laporan, sehingga masih terdapat kasus-kasus yang tidak diketahui dan dilaporkan kepada kepolisian siber baik karena menganggap hal tersebut budaya,

⁵ Hayati, Yulsi Yeitas, 2022, “Pengaruh Promosi Di Facebook Market Place Terhadap Keputusan Pembelian Lipstik Maybelline Di She Kosmetik Pada Masyarakat Kelurahan Bahu Manado.” Productivity 3 (3): 286–90. Hlm. 287.

menganggap hal tersebut biasa saja sehingga tidak meresahkan, maupun keengganan masyarakat atau pelapor berurusan dengan hukum.⁶

Masyarakat mulai resah dengan adanya judi ini, bahkan di Tasikmalaya pada tanggal 6 Januari 2022 ada sekelompok masyarakat yang melakukan demo meskipun sasarannya kurang pas karena berdemonya ke Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Mereka menganggap judi termasuk bagian yang harus diawasi.

Judi *online* merupakan salah satu bentuk *cybercrime*. Pelakunya menguasai penggunaan internet. Perbuatannya sering melintasi batas negara, selain itu *gambling online* juga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku menimbulkan kerugian material maupun immaterial bagi generasi bangsa. Judi *online* akan berbahaya bagi mereka yang literasi keuangannya rendah, oleh karena ada pihak-pihak tertentu yang menawarkannya seolah-olah itu bagian dari jenis investasi. Mereka cerdik mempromosikannya. Mereka sampaikan keuntungan berlipat yang didapatkan secara instan dan mudah, sehingga anak-anak muda tergiur untuk mengikutinya.

Salah satu organisasi masyarakat yaitu Gabungan Aksi Roda Dua (Garda) mendesak aparat kepolisian agar bertindak tegas mengenai maraknya promosi judi *online* atau *slot* di media sosial. Promosi tersebut apalagi dilakukan oleh *public figure* dan *influencer*. Saat ini telah banyak driver ojek *online* yang tergiur untuk bermain judi *slot*. Permainan ini berdampak fatal kepada sebagian pengemudi

⁶ Hunafa Nafila, *et al.* Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam. *Bandung Conference Series: Law Studies*. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.633> Volume 2, No. 1, Tahun 2022, Hal: 183-188 ISSN: 282.Hlm.184

ojek *online* yang lebih tergiur untuk bermain judi *slot* daripada bekerja sebagai ojek *online*. Masyarakat pun mendesak Kepolisian Republik Indonesia guna mengusut tuntas maraknya promosi judi *online* melalui berbagai media digital, elektronik dan pesan singkat.

Kasus judi *online* tidak hanya itu saja, seperti yang baru-baru ini sedang marak terjadi terkait kasus judi *online* berkedok investasi *binary option* bukan semata kesalahan *influencer*, tetapi lemahnya pengawasan pemerintah. Masyarakat yang memiliki literasi keuangan dan digital yang rendah ini menjadi sasaran empuk dari penaja investasi bodong. Penipuan *binary option* bukan semata kesalahan *influencer*, tetapi lemahnya pengawasan pemerintah. Kasus dugaan penipuan *binary option* tak sepenuhnya kesalahan *influencer* atau *affiliate* semata. Menurut Penelitian *Institute for Development of Economics and Finance* (Indef) Nailul Huda dugaan kasus penipuan ini tak lepas dari lemahnya pengawasan awal pemerintah.

Kegiatan perjudian secara *online* pun semakin susah untuk dibendung. Informasi saat ini belum terdapat yang jelas mengenai jumlah situs judi *online* yang dapat di blokir oleh Kementrian Kominfo, hal tersebut yang menyebabkan kontrol pemerintah terhadap penyakit masyarakat perjudian semakin kompleks. Selain makin maraknya situs-situs perjudian *online* baru yang bermunculan, pemerintah Indonesia sendiri ternyata belum memiliki pengaturan hukum yang spesifik mengenai pelarangan perjudian secara *online*.

Perjudian dalam bentuk apapun adalah sesuatu yang dilarang, oleh karena itu baik dalam perjudian secara langsung maupun judi *online*, untuk

penyelenggaranya maupun untuk pelakunya terdapat ancaman pidana sebagaimana yang disebutkan dalam pasal-pasal diatas, baik dalam KUHP, UU ITE, maupun UU No.19 tahun 2016 tidak diatur secara spesifik tentang siapa yang menyelenggarakan perjudian tersebut. Disimpulkan bahwa siapapun yang terlibat dalam kegiatan perjudian secara *online*, setiap orang akan mendapatkan hukuman sesuai dengan hukum positif di Indonesia jika yang bersangkutan melakukan kegiatan perjudian di wilayah Indonesia. Tindakan tersebut ini sesuai dengan prinsip dalam Pasal 2 KUHP bahwa ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia diterapkan bagi setiap orang yang melakukan sesuatu tindak pidana di Indonesia. Pelaku judi *online* meskipun bukan warga negara Indonesia tetapi terbukti melakukannya di Indonesia, mereka tetap harus menjalankan hukuman yang berlaku di Indonesia, namun tetap harus dengan prosedur yang berlaku sebagaimana diatur dalam KUHP, yaitu harus dibuktikan dengan dua alat bukti yang sah.

Regulasi di Tanah Air saat ini belum mengatur secara detail perihal *influencer* atau seseorang yang mempromosikan aplikasi judi *online* ataupun *trading* ilegal. Sehingga, platform trading ilegal ini dapat dengan leluasa membayar atau menyewa *influencer* ini untuk mempromosikan produknya. Aturan hukum tentang promosi judi *online* masih perlu untuk disempurnakan dan mendapat perhatian lebih dari pemerintah dikarenakan masih terdapat banyaknya kelemahan dalam aturan hukum yang telah ada. Selain penyebab karena undang-undang yang tidak memberikan aturan yang lebih detail, adapun terhadap undang-undang tersebut memberikan area abu-abu atau “grey area”, artinya dalam

melaksanakan undang-undang akan timbul berbagai interpretasi, persepsi dan pendapat yang berbeda-beda. Fenomena judi *online* di atas yang semakin marak di promosikan oleh oknum *influencer*, perlu untuk di bahas mengenai bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap *Influencer* yang mempromosikan judi *slot online*?
2. Bagaimana kebijakan hukum pidana terkait dengan pertanggungjawaban pidana *Influencer* yang mempromosikan judi *Online* dalam hukum positif di Indonesia di masa yang mendatang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendapatkan data guna dianalisis serta menjawab mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *slot online*.
2. Untuk mendapatkan data guna dianalisis serta menjawab mengenai kebijakan hukum pidana terkait dengan pertanggungjawaban pidana *influencer* yang mempromosikan judi *online* dalam hukum positif di Indonesia dimasa yang mendatang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada mahasiswa pada khususnya terkait pertanggungjawaban pidana *Influencer* dalam mempromosikan judi *Slot Online*.

2. Manfaat Praktis,

- a. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat luas, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pertanggungjawaban pidana *influencer* dalam mempromosikan judi *slot online*.

- b. Bagi Penegak Hukum

Yaitu sebagai masukan bagi aparat penegak hukum seperti penyidik, jaksa penuntut umum dan hakim untuk menindak para pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana *influencer* dalam mempromosikan judi *slot online*.

E. Keaslian Penelitian

Penulisan hukum dengan judul “Pertanggungjawaban Pidana *Influencer* dalam Mempromosikan Judi *Slot Online*” adalah asli dan dilakukan oleh peneliti sendiri berdasarkan buku-buku, majalah ilmiah,

jurnal, peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta fakta-fakta sosial yang terjadi. Sebagai perbandingan dapat dikemukakan beberapa hasil penelitian oleh beberapa peneliti terdahulu sebagai berikut:

1. Muhamad Fajri dan Hasan, Kn Sofyan dan Agus, Azwar, Universitas Tamansiswa Palembang, Tahun 2021.
 - a. Judul: Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Judi *Online* Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana.
 - b. Rumusan Masalah: Bagaimana pengaturan Hukum Pidana Tentang Kejahatan Perjudian *Online*, dan Bagaimana Pertanggungjawaban Hukum Pidana Tentang Kejahatan Perjudian *Online*.
 - c. Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian pengaturan hukum pidana tentang kejahatan perjudian *online*, serta pertanggungjawaban hukum pidana tentang kejahatan perjudian *online* ialah sebagai berikut: Pengaturan mengenai Kejahatan Perjudian *Online* di atur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 dan Pasal 303 bis, sedangkan Keputusan Majelis Hakim dalam kasus Perjudian *Online* Dalam Putusan Nomor:84/Pid.B/2017/PN Menggunakan Dakwaan Jaksa Penuntut Umum yang berbentuk alternatif yaitu Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP Maka Majelis Hakim menjatuhkan pidana penjara selama 6 bulan kurungan dikurangi masa penahanan.

2. Ardelia Levina dan Budi Santoso, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Tahun 2022

- a. Judul: Tinjauan Yuridis Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Penipuan Berkedok Investasi Binary Option
- b. Rumusan Masalah: (1) Bagaimana tinjauan yuridis terhadap pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana penipuan berkedok investasi Binary Option? (2) Bagaimana permasalahan seputar Binary Option dan legalitasnya terkait dengan perlindungan konsumen?
- c. Kesimpulan: 1. Tinjauan yuridis terhadap pertanggungjawaban pidana pelaku Tindak Pidana Penipuan berkedok investasi Binary Option berdasar pada Undang-undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Perdagangan Berjangka Komoditi. Tercatat, dalam Pasal 9 Ayat (1) huruf k Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UU PK), Pasal 57 Ayat (2) huruf d Undang Undang Perdagangan Berjangka Komoditi. 2. Permasalahan seputar Binary Option dan legalitasnya terkait dengan perlindungan konsumen diantaranya minimnya regulasi yang dapat mengatur dan memastikan bahwa transaksi di dalamnya terlindungi dengan baik. 3. Secara konseptual, Binary Option tidak transparan akan informasi terhadap risiko yang akan dapat

terjadi pada masa periode transaksinya sehingga menyebabkan ketidakpastian dalam bertransaksi. Platform Binary Option juga tidak meletakkan kantor perwakilan di Negara-Negara yang dituju sebagai pasarnya.

3. Hendri Saputra Manalu, Program Studi Magister Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia, Tahun 2019.

- a. Judul: Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*

- b. Rumusan Masalah: Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*?

- c. Kesimpulan: Judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. Pelaku judi *online* tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Praktek perjudian *online* dilakukan dengan melakukan transaksi berupa menjual chip yang kemudian ditawarkan dan dibeli oleh orang lain atau agen tertentu untuk dijual/ditransfer ke *account* poker lain yang berminat. Pin dan chip ini akan dijual dengan harga tertentu secara *cash* (tunai) dalam bentuk uang (rupiah). Pengaturan

tindak pidana perjudian bola *online* di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) dan untuk pengaturan tindak pidananya diatur pada Pasal 45 Undang-undang Informasi dan transaksi elektronik tersebut. Penegakan hukum oleh hakim terhadap pelaku tindak pidana perjudian bola *online* pada putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn adalah dengan penerapan sanksi pidana terhadap pembuat tindak pidana perjudian. Hambatan yuridis pembuktian tindak pidana judi bola adalah kurangnya upaya penanggulangan yang dilakukan oleh pihak penegak hukum sendiri, penegak hukum masih menggunakan peraturan-peraturan yang lama untuk menjatuhkan pidana terhadap pelaku perjudian *online* ini, sementara sudah ada peraturan khusus yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian *online* ini.

