



Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Sponsor Perjudian Online Terhadap Tim Esports Di Indonesia

Fadhil Rahadyan Wibowo^{1*}, Nella Sumika Putri², Budi Arta Atmaja³.

Universitas Padjadjaran, Jatinangor, Indonesia

fadhilrahadyanwibowo@gmail.com

Abstract

The Esports industry in Indonesia is experiencing significant growth with large economic contributions, but raises legal issues related to the involvement of sponsors from online gambling companies. Although Article 27 paragraph (2) of the Electronic Information and Transaction Law (ITE Law) expressly prohibits gambling, sponsorship practices continue without effective enforcement. This research aims to analyse the application of criminal law against online gambling sponsorship of Esports teams in Indonesia, identify obstacles to law enforcement, and formulate effective criminal law policy strategies. This article is a legal research that not only conducts studies related to laws and regulations, literature, and legal documents, but is also complemented by empirical data through in-depth interviews with the DIY Police Cyber Directorate, Bandung District Attorney, Ministry of Communication and Digital, and the Indonesian Esports Executive Board, as well as direct observation in the field. The results show that to date there has been no investigation, prosecution or conviction of Esports teams receiving online gambling sponsorship. The main obstacles include difficulties in proving the element of intent (*mens rea*), lack of formal evidence, limited digital forensic facilities, low public legal awareness, and the normalisation of gambling culture in the Esports community. Normatively, the legal basis is adequate, but implementation constraints make the penal path difficult to apply. Therefore, non-penal strategies in the form of legal education, increasing digital literacy, strengthening internal regulations, and cross-sector collaboration need to be optimised, while criminal law functions as an *ultimum remedium*.

Keywords Law Enforcement; Esports; Online Gambling; Sponsorship; ITE Law

Abstrak

Industri Esports di Indonesia mengalami pertumbuhan signifikan dengan kontribusi ekonomi yang besar, namun memunculkan persoalan hukum terkait keterlibatan sponsor dari perusahaan perjudian online. Meskipun Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara tegas melarang perjudian, praktik sponsorship tetap berlangsung tanpa adanya penindakan yang efektif. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan hukum pidana terhadap sponsor perjudian online pada tim Esports di Indonesia, mengidentifikasi hambatan penegakan hukum, serta merumuskan strategi kebijakan hukum pidana yang efektif. Artikel ini merupakan penelitian hukum yang tidak hanya melakukan kajian terkait peraturan perundang-undangan, literatur, dan dokumen hukum, tetapi dilengkapi juga data empiris melalui wawancara mendalam dengan Direktorat Siber Polda DIY, Kejaksaan Negeri Bandung, Kementerian Komunikasi dan Digital, serta Pengurus Besar Esports Indonesia, serta pengamatan langsung di lapangan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa hingga saat ini belum ada proses penyidikan, penuntutan, atau pemidanaan terhadap tim Esports penerima sponsor perjudian online. Hambatan utama meliputi kesulitan pembuktian unsur niat (*mens rea*), minimnya bukti formil, keterbatasan sarana forensik digital, rendahnya kesadaran hukum masyarakat, serta normalisasi budaya perjudian di komunitas Esports. Secara normatif, dasar hukum telah memadai, namun kendala implementasi membuat jalur penal sulit diterapkan. Oleh karena itu, strategi non-penal berupa edukasi hukum, peningkatan literasi digital, penguatan regulasi internal, dan kolaborasi lintas sektor perlu dioptimalkan, sementara hukum pidana berfungsi sebagai *ultimum remedium*.

Kata kunci: Penegakan Hukum Pidana; Esports; Perjudian Online; Sponsorship; UU ITE

PENDAHULUAN

Globalisasi dan kemajuan teknologi memicu pertumbuhan industri hiburan digital, termasuk Esports sebagai kompetisi daring dengan pasar global. Popularitas Esports menarik sponsor, termasuk dari perusahaan perjudian, yang di Indonesia tergolong tindak pidana. Meski dilarang, promosi merek judi tetap muncul di berbagai media. Tim Esports, menunjukkan celah pengawasan dan penegakan hukum yang perlu dikaji lebih lanjut dalam kerangka kebijakan dan penegakan hukum pidana. Menurut penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, yang dimaksud dengan olahraga berbasis teknologi adalah “Suatu olahraga yang bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat (komputer, laptop, konsol, simulator, dan gawai) dan/atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik” (Republik Indonesia, 2012). Esports adalah alat global yang tidak terpengaruh oleh batasan-batasan yang ada, seperti geografis dan demografis sehingga dapat memaksimalkan partisipasi bagi para pemainnya (Fresh Essays, 2023). Dalam ketentuan umum Pengurus Besar Esports Indonesia, “Esports adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia” (PB ESI, 2021). Berdasarkan Global Games Market Report 2021, Indonesia menempati peringkat ke-17 sebagai pasar game terbesar di dunia dengan pertumbuhan yang pesat (CNBC Indonesia, 2022). Tak hanya itu, Indonesia menyumbang sekitar Rp 30 triliun setiap tahunnya dari sektor industri game saja (CNBC Indonesia, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa industri Esports di Indonesia sedang naik daun dan telah mengalami pertumbuhan yang pesat. Perkembangan Esports menimbulkan dampak negatif bagi sebagian besar pemain Esports Profesional serta menimbulkan ancaman yang serupa bagi videogamer non-professional, seperti adanya masalah kesehatan fisik, kesehatan mental, adanya elemen perjudian dalam videogame dan Esports, konsekuensi jalur karir di Esports bagi anak muda, potensi negatif yang banyak ditemui wanita dalam dunia Esports, serta etika dan dukungan bagi pemain Esports profesional (Andrea Czakó et al., 2023).

Tim Esports juga sangat bergantung pada sponsor untuk mendanai aktivitasnya dengan rata-rata 58 persen pendapatan bagi organisasi Esports berasal dari sumber sponsor (Laporan Pasar Esport Global Newzoo, 2020). Segmen pasar terbesar di pasar Esports adalah taruhan Esports, dengan volume pasar dunia sebesar

US\$ 2,5 miliar pada tahun 2024 (Laporan Pasar Esport Global Newzoo, 2020). Terdapat Tim Esports DOTA 2 di Indonesia yang telah berdiri sejak 2016 bernama BOOM Esports, sebuah organisasi Esports Indonesia yang didirikan pada November 2016 (Profil BOOM Esports). Pada tahun 2021, BOOM Esports mengumumkan kerja sama dengan perusahaan taruhan olahraga dan media Rivalry sebagai sponsor utamanya (BOOM Esports announces Rivalry as Official Lead Sponsor). Logo Rivalry muncul di tengah kaus pemain DOTA 2 BOOM Esports, sehingga seluruh pemain menggunakan kaus dengan logo tersebut. Tidak hanya itu, BOOM Esports juga pernah bekerja sama dengan perjudian online 1XBET dan MELBET sebagai sponsor. BOOM Esports bahkan menjual kaos pemain edisi 2023/ 2024 yang menampilkan sponsor AMD dan 1XBET sebagai sponsor utama (BOOM Esports Store).

Army Geniuses, tim DOTA 2 asal Indonesia yang berdiri pada 2020, pernah melakukan kontrak dengan perusahaan perjudian Mansion88. Mereka mengumumkan pada 16 Mei 2023 melalui akun Instagram resmi bahwa mereka bekerja sama dengan Mansion88 sebagai partner (Profil Army Geniuses). Sebelum membubarkan tim, AG telah didukung oleh M88 Mansion selaku sponsor utama, dan sebagai bagian dari kolaborasi tersebut, AG mengadopsi nama baru menjadi Mansion.AG per 16 Mei 2023 (Mengenang Army Geniuses, 2025). Adanya sponsor perjudian dapat memberikan pendanaan dan peluang pengembangan yang signifikan untuk Esports. Akan tetapi, hal tersebut tentunya bertentangan dengan peraturan di Indonesia yang menentang keras mengenai adanya perjudian. Adanya sponsor berarti merupakan kerja sama antara kedua belah pihak yang tentunya harus saling menguntungkan. Perusahaan yang mendapatkan sponsor akan mendapatkan bantuan dana, sedangkan pihak sponsor akan mendapatkan promosi dari perusahaan yang mendapatkan sponsor. Tentunya dengan adanya promosi ini membuat pengenalan secara tidak langsung oleh perusahaan Esports tertentu yang bekerjasama dengan sponsor perusahaan perjudian. Pada akhirnya suatu perusahaan perjudian akan mendapatkan perhatian dari audiensi/ penikmat game Esports tersebut sehingga menarik massa untuk mengetahui dan menggunakan jasa mereka untuk bermain permainan perjudian online dari perusahaan sponsor.

Fenomena keterlibatan sponsor perjudian dalam industri Esports di Indonesia memperlihatkan adanya benturan antara perkembangan industri hiburan digital dengan norma hukum positif yang berlaku. Meskipun Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara tegas melarang perjudian, praktik kerja sama Tim Esports dengan perusahaan judi online tetap berlangsung tanpa adanya penindakan yang efektif. Kondisi ini mengindikasikan adanya celah dalam pengawasan, penegakan hukum, dan interpretasi norma, baik pada level regulator, federasi olahraga, maupun aparat penegak hukum. Berdasarkan kondisi tersebut, muncul permasalahan utama yang perlu diteliti, yaitu bagaimana kebijakan hukum pidana baik melalui jalur penal maupun non-penal dapat digunakan untuk mencegah dan menindak praktik sponsor perjudian online pada Tim Esports di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan hukum positif terhadap sponsor perjudian online dalam Esports di Indonesia, mengidentifikasi kendala penegakan hukum pada kasus-kasus tersebut, serta merumuskan strategi kebijakan hukum pidana yang efektif, baik melalui pendekatan represif (penal) maupun preventif (non-penal).

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik menyoroti Tim Esports Indonesia sebagai subjek penerima sponsor perjudian, bukan hanya “event organizer” atau penyelenggara turnamen seperti yang umum diteliti sebelumnya. Gap penelitian ini terletak pada studi hukum yang komprehensif dan berbasis analisis kebijakan pidana yang menyoroti praktik sponsor perjudian pada Tim Esports di Indonesia, padahal praktik ini telah berlangsung dan melibatkan entitas dengan eksposur publik tinggi. Penelitian ini menjadi penting karena Esports memiliki basis penonton yang signifikan di kalangan anak muda sehingga promosi perjudian melalui sponsorship dapat menimbulkan dampak sosial yang serius, minimnya literasi hukum di kalangan pelaku industri Esports menyebabkan mereka rentan terlibat dalam praktik yang melanggar hukum, serta diperlukan formulasi kebijakan yang seimbang antara melindungi integritas olahraga dan menjaga keberlanjutan industri kreatif digital. Penelitian ini hanya berfokus pada Tim Esports Indonesia sebagai penerima sponsor perjudian online, tidak mencakup penyelenggara turnamen atau konten kreator.

METHODS

Penelitian ini adalah penelitian hukum yang tidak semata-mata mengkaji peraturan perundang-undangan, literatur, dan dokumen hukum terkait sponsor perjudian online di Esports, tetapi dilengkapi juga dengan data empiris dari wawancara serta pengamatan langsung di lapangan. Pendekatan ini memadukan analisis norma hukum dengan temuan lapangan untuk memberikan gambaran menyeluruh. Data diperoleh melalui studi kepustakaan, pengamatan langsung terhadap kegiatan dan media promosi yang dilakukan tim Esports, peraturan terkait lainnya, serta wawancara dengan pihak Polda DIY, Kejaksaan Negeri Bandung, Kementerian Komunikasi dan Digital, serta Pengurus Besar Esports Indonesia. Pemilihan narasumber dilakukan secara purposive sampling dengan pertimbangan relevansi dan kompetensi pada isu yang diteliti. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menginterpretasikan bahan hukum dan membandingkannya dengan fakta lapangan, untuk mengidentifikasi kesesuaian norma dengan praktik penegakan hukum, hambatan, dan potensi solusi.

HASIL

Penelitian ini menemukan bahwa hingga saat ini belum terdapat proses penegakan hukum pidana yang dilakukan terhadap Tim Esports di Indonesia yang menerima sponsor dari perusahaan perjudian online. Meskipun larangan secara normatif telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, implementasinya di lapangan belum pernah direalisasikan dalam bentuk penyidikan, penuntutan, maupun putusan pengadilan.

Berdasarkan wawancara dengan Ditreskrimsus Siber Polda DIY, hingga saat penelitian dilakukan tidak ada laporan polisi maupun proses hukum yang berjalan terkait sponsorship perjudian di Esports (Ditreskrimsus Siber Polda DIY, 2025). Aparat kepolisian lebih banyak melakukan pemantauan dan klarifikasi terhadap konten yang dicurigai bermuatan perjudian. Langkah yang diambil cenderung bersifat preventif, seperti memberikan peringatan kepada penyelenggara atau Tim Esports, ketimbang langsung menggunakan jalur pidana. Dari sisi Kejaksaan Negeri Bandung, jaksa prapenuntutan menyatakan bahwa meskipun norma hukum memungkinkan penuntutan, hambatan utama terletak pada pembuktian unsur niat

(mens rea) (Kejaksaan Negeri Kota Bandung, 2025). Penggunaan logo sponsor saja tanpa adanya ajakan eksplisit untuk berjudi dinilai belum cukup kuat sebagai alat bukti formil yang sah di persidangan (Kejaksaan Negeri Kota Bandung, 2025). Temuan ini memperjelas bahwa penegakan hukum terhadap sponsorship perjudian dalam Esports tidak bisa hanya bergantung pada tampilan visual, melainkan harus diperkuat dengan alat bukti formil yang sah. Tanpa kontrak atau bukti transfer dana, aparat hukum tidak memiliki pijakan kuat untuk menindak pelanggaran secara pidana.

Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) menyampaikan bahwa pihaknya telah memblokir lebih dari 50 situs dan konten digital yang berkaitan dengan sponsor perjudian online (Kementerian Komunikasi dan Digital RI, 2025). Namun, pemblokiran ini hanya dapat dilakukan jika konten memiliki indikasi kuat mengarahkan pengguna ke situs perjudian atau memuat promosi aktif. Sponsorship yang hanya berbentuk logo atau nama merek tanpa ajakan eksplisit belum memenuhi kriteria pemblokiran, sehingga tidak semuanya dapat ditindak (Kementerian Komunikasi dan Digital RI, 2025). Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI) mengakui bahwa pihaknya belum memiliki regulasi internal yang secara tegas melarang Tim Esports menerima sponsor dari perusahaan perjudian online. Meskipun demikian, PB ESI menyatakan bahwa terdapat data pelanggaran terkait sponsorship, tetapi tidak dapat dibuka untuk publik karena bersifat konfidensial dan menyangkut kerahasiaan internal organisasi (Pengurus Besar Esports Indonesia, 2025).

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena ruang lingkupnya hanya mencakup wilayah hukum Polda DIY dan satu kejaksaan negeri di Indonesia sehingga tidak dapat merepresentasikan kondisi nasional secara menyeluruh. Selain itu, data empiris diperoleh dari wawancara dengan empat narasumber kunci sehingga temuan bersifat indikatif dan memerlukan verifikasi melalui penelitian lanjutan di daerah lain. Penelitian ini juga tidak mengakses kontrak sponsorship secara langsung sehingga analisis pembuktian hukum terbatas pada informasi publik dan keterangan narasumber. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai temuan penelitian ini karena tetap memberikan gambaran konkret mengenai aspek formil penerapan hukum pidana dalam konteks sponsorship perjudian online di Esports. Melalui fokus pada praktik di lapangan, penelitian ini mampu mengungkap bagaimana unsur-unsur pembuktian khususnya terkait mens rea diperlakukan oleh aparat penegak hukum, serta tantangan teknis yang dihadapi dalam mengimplementasikan norma hukum yang ada.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya mengedepankan langkah-langkah pencegahan dalam menangani sponsorship perjudian online di Esports. Karakteristik perjudian yang bersifat lintas batas, berbasis digital, dan mudah diakses membuatnya sulit dibendung hanya melalui penegakan hukum pidana. Tantangan ini semakin besar ketika masyarakat, termasuk sebagian komunitas gamer dan penonton Esports, terlibat langsung atau bahkan mengalami kecanduan berjudi. Dalam situasi demikian, pendekatan preventif melalui edukasi hukum, peningkatan literasi digital, serta regulasi internal yang ketat dari organisasi Esports menjadi krusial untuk meminimalkan paparan konten perjudian dan mencegah normalisasi praktik ini di ekosistem Esports. Pendekatan ini selaras dengan pandangan bahwa hukum pidana

sebaiknya berfungsi sebagai ultimum remedium, sementara upaya preventif dan kolaborasi lintas sektor menjadi garda terdepan dalam melindungi integritas olahraga dan generasi muda dari dampak negatif perjudian online.

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan data lapangan, BOOM Esports dan Mansion.AG adalah dua tim Indonesia yang secara aktif menampilkan logo perusahaan judi seperti Rivalry, 1XBET, MELBET, dan M88 Mansion di jersey, media sosial, dan konten digital mereka. Promosi dilakukan secara terang-terangan melalui akun Instagram, Facebook, Twitter, dan bahkan YouTube membuat informasi perjudian tersedia dan mudah diakses publik, termasuk anak-anak dan remaja.

Prasyarat utama untuk menindak suatu perbuatan yang dianggap tercela adalah adanya dasar hukum dalam undang-undang pidana, sebuah prinsip yang dikenal sebagai asas legalitas yang secara spesifik merumuskan perbuatan tersebut dan menetapkan sanksinya (Schaffmeister et al., 2003, dikutip dalam Teguh Prasetyo & Abdul Halim Barkatullah, 2012). Bahkan jika tidak ada ajakan langsung untuk berjudi, muatan yang mengandung promosi atau eksposur terhadap merek judi telah mencukupi unsur ini. Hal ini karena UU ITE tidak mensyaratkan adanya partisipasi atau transaksi, cukup dengan penyajian informasi bermuatan perjudian kepada publik. Untuk menilai dapat atau tidaknya suatu tindakan dijerat pidana, maka harus dilakukan analisis unsur-unsur delik sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, menyatakan bahwa: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian" (Republik Indonesia, 2024). Analisis unsur delik ini merupakan bagian dari proses penegakan hukum pidana yang berjalan dalam kerangka sistem peradilan pidana. Terpenuhinya seluruh unsur secara normatif, teoritis, dan empiris, maka perbuatan Tim Esports yang menerima dan mempromosikan sponsor dari perusahaan perjudian online secara sah dan meyakinkan dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Tidak ada celah pembenaran melalui kontrak, karena kontrak tersebut batal demi hukum dan justru menjadi alat bukti yang memperkuat unsur kesengajaan dan tanpa hak. Menurut Pasal 1320 KUH Perdata, sahnya suatu perjanjian mensyaratkan adanya:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu causa yang halal.

Apabila salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi, maka perjanjian menjadi batal demi hukum. Dalam hal ini, jika salah satu syarat keempat yaitu causa yang halal tidak terpenuhi, karena objek atau tujuan perjanjian berupa promosi perjudian adalah perbuatan yang dilarang oleh hukum nasional. Maka kontrak sponsorship antara Tim Esports dan perusahaan perjudian adalah perjanjian yang tidak sah menurut hukum perdata dan tidak dapat dijadikan dasar pembenaran hukum dalam ranah pidana. Dengan demikian, kerja sama sponsorship tersebut dilakukan tanpa hak, dan tidak dapat dijustifikasi oleh adanya kontrak. Bahkan, keberadaan kontrak

justru menjadi alat bukti kuat bahwa perbuatan dilakukan secara sadar dan sistematis, tanpa adanya dasar hukum yang sah.

Oleh karena itu, penegakan hukum pidana secara formil sudah sangat dimungkinkan, dan hambatan yang terjadi lebih bersifat struktural (aplikasi dan eksekusi), bukan karena tidak adanya pelanggaran. Hal ini menguatkan bahwa pendekatan hukum pidana dapat diberlakukan, tetapi masih terkendala pada aspek implementasi. Melalui analisis yang telah dilakukan terhadap seluruh unsur Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dapat disimpulkan secara tegas bahwa perbuatan menerima dan mempromosikan sponsor dari perusahaan perjudian online oleh Tim Esports memenuhi syarat sebagai tindak pidana. Unsur subjektif “dengan sengaja dan tanpa hak” terbukti melalui kesengajaan kontraktual dan batalnya dasar hukum perjanjian (tidak memiliki causa yang halal), sedangkan unsur objektif berupa pendistribusian muatan perjudian melalui sistem elektronik terpenuhi melalui aktivitas visual dan digital yang dilakukan secara terbuka. Penting untuk digarisbawahi, bahwa dalam konteks hukum pidana siber, niat menyebarkan tidak menjadi prasyarat. Cukup dengan menyediakan informasi yang dapat diakses publik, maka unsur perbuatan telah terpenuhi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Tidak ada satu pun proses hukum yang dilakukan terhadap Tim Esports terkait sponsorship perjudian. Padahal secara hukum, penerimaan sponsor dari perusahaan perjudian online berpotensi melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE, terutama jika terbukti adanya unsur kesengajaan dan promosi perjudian melalui platform digital yang digunakan oleh tim tersebut;
2. Polda DIY menyatakan belum ada pelaporan atau proses hukum berjalan terhadap Tim Esports dengan sponsor perjudian. Hal ini menunjukkan adanya kendala pada tahap awal penegakan hukum, yakni tahap pelaporan, karena aparat penegak hukum seperti Polda DIY menyatakan bahwa belum ada laporan masyarakat yang masuk. Penelitian ini mengakui keterbatasan metodologis karena hanya mencakup satu wilayah dan tidak melibatkan Mabes Polri secara langsung;
3. Kejaksaan menyebutkan kesulitan pembuktian niat dalam kasus ini, terutama karena tidak ada ajakan eksplisit berjudi. Jaksa menjelaskan bahwa logo sponsor perjudian yang terpampang di media sosial, kaos tim, atau postingan pertandingan belum cukup untuk membuktikan adanya “niat menyebarkan muatan perjudian” jika tidak disertai dengan ajakan langsung atau promosi perjudian secara eksplisit;
4. Secara normatif, tanggung jawab pidana dapat diarahkan kepada korporasi atau manajemen tim, bukan kepada pemain. Jika tim berbadan hukum, maka tindak pidana korporasi bisa dikenakan berdasarkan UU ITE. Namun, menurut kejaksaan pembuktian masih menjadi hambatan utama karena harus dibuktikan bahwa manajemen dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan muatan perjudian untuk keuntungan.

Berdasarkan teori sistem peradilan pidana yang dikemukakan oleh Marjono Reksodiputro, menyatakan bahwa sistem peradilan pidana adalah sistem pengendalian kejahatan yang terdiri atas lembaga-lembaga penegak hukum seperti kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan masyarakatan (Tolib Effendi, 2013). Sistem peradilan pidana juga diartikan sebagai suatu penegakan hukum, makan di dalamnya

terkandung aspek hukum yang menitikberatkan kepada rasionalitas peraturan perundang-undangan dalam upaya menanggulangi kejahatan dan bertujuan untuk mencapai kepastian hukum. Sementara itu, Romli Atmasasmita mengartikan sistem ini sebagai bentuk manajemen yang digunakan untuk mengendalikan atau menekan kejahatan, sehingga sistem ini juga mencerminkan pendekatan administratif dalam penegakan hukum (Marjono Reksodiputro, 1993, dikutip dalam Tolib Effendi, 2013).

Dalam kasus sponsorship perjudian di Esports, tidak ada satu pun tahapan ini yang berjalan. Kepolisian Siber Polda DIY (Ditreskrimsus Siber Polda DIY, 2025) menyatakan tantangan dari penindakan meliputi: anonimitas pelaku kompleksitas bukti digital, keterbatasan SDM dan teknologi, serta minimnya laporan dari masyarakat atau asosiasi Esports. Selain itu, yurisdiksi internasional menjadi hambatan dalam menindak sponsor luar negeri. Bukti awal dapat berupa logo di jersey atau unggahan media sosial, tetapi dibutuhkan bukti pendukung yang lebih kuat seperti kontrak atau aliran dana (Ditreskrimsus Siber Polda DIY, 2025).

Dalam perspektif hukum acara pidana, pembuktian unsur niat memerlukan alat bukti formil seperti kontrak sponsorship, komunikasi antara pihak sponsor dan tim, atau materi promosi yang secara jelas mengajak berjudi. Tanpa bukti ini, penyidik tidak dapat memenuhi beban pembuktian yang sah, sehingga perkara rawan dihentikan. Pandangan serupa diungkapkan Kejaksaan Negeri Bandung (Kejaksaan Negeri Kota Bandung, 2025) yang menegaskan bahwa meskipun secara normatif pelanggaran tersebut dapat ditindak, kehati-hatian diperlukan agar penuntutan tidak berujung pada kriminalisasi tanpa bukti yang kuat. Dalam praktiknya, perkara dengan kelemahan pembuktian cenderung tidak dilanjutkan untuk menghindari risiko kekalahan di pengadilan (*loss in court*).

Menurut pandangan G.P. Hoefnagels, penanggulangan kejahatan (kebijakan kriminal) memiliki ruang lingkup yang luas dan dapat dilaksanakan melalui tiga pendekatan utama. Pendekatan tersebut meliputi: penerapan hukum pidana, upaya pencegahan tanpa melibatkan sanksi pidana, serta usaha untuk memengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pemidanaan melalui media massa (Hoefnagels, 1969, dikutip dalam Barda Nawawi, 2008). Pendekatan non-penal dalam penanggulangan kejahatan berfokus pada tindakan preventif, dengan sasaran utama untuk mengatasi berbagai faktor kondusif yang menjadi penyebab timbulnya kejahatan (Barda Nawawi, 2016). Selain melalui kebijakan sosial yang bertujuan memberdayakan masyarakat, upaya non-penal juga dapat memanfaatkan sumber daya lain seperti media massa, kemajuan teknologi, serta efek preventif yang ditimbulkan oleh kehadiran aparat penegak hukum (Barda Nawawi, 2016). Dari sisi penindakan non-penal, Kementerian Komunikasi dan Digital (Kementerian Komunikasi dan Digital RI, 2025) mengungkapkan bahwa pihaknya telah memblokir lebih dari 50 situs dan konten sponsorship perjudian online.

Namun, tindakan ini hanya dapat dilakukan jika konten mengandung promosi aktif atau tautan langsung ke situs judi. Sponsorship pasif seperti logo di jersey atau papan iklan tidak selalu memenuhi kriteria pemblokiran, sehingga tidak dapat diproses lebih lanjut. Sementara itu, Pengurus Besar Esports Indonesia (Pengurus Besar Esports Indonesia, 2025) mengakui adanya pelanggaran sponsorship perjudian, tetapi tidak dapat mempublikasikan data pelanggaran karena alasan konfidensialitas, dan hingga saat ini belum memiliki regulasi internal yang secara tegas melarang

sponsorship perjudian. Soerjono Soekanto mengidentifikasi lima faktor utama yang mempengaruhi penegakan hukum, yaitu faktor hukum itu sendiri, penegak hukum, sarana atau fasilitas, masyarakat, dan kebudayaan (Soerjono Soekanto, 2007). Analisis terhadap masing-masing faktor berikut menunjukkan kondisi aktual serta apa yang seharusnya dilakukan untuk memperbaiki efektivitas penegakan hukum:

1. Faktor hukum dalam penegakan sponsor perjudian di Esports bukanlah hambatan utama karena Pasal 27 ayat (2) UU ITE sudah jelas dan cukup luas untuk menjangkau fenomena ini. Hambatan justru muncul pada tahap implementasi, seperti keterbatasan aparat, pembuktian, sarana teknis, dan kesadaran masyarakat. Meskipun norma hukum memadai, kelemahan pada aspek pelaksanaan membuat penegakan tidak efektif, sehingga sponsor perjudian dapat memanfaatkan celah tersebut untuk tetap beroperasi tanpa risiko hukum yang signifikan.
2. Berdasarkan teori Soerjono Soekanto dan Satjipto Rahardjo, keberhasilan penegakan hukum sangat ditentukan oleh kualitas aparat. Penelitian ini menunjukkan bahwa hambatan utama terletak pada lemahnya pemahaman aparat terhadap ekosistem Esports dan keterampilan menelusuri bukti digital. Dalam industri yang berkembang pesat dan didominasi generasi muda, aparat perlu bersikap edukatif, komunikatif, serta menampilkan keteladanan. Perspektif social defense menekankan pentingnya penegakan hukum yang adaptif terhadap budaya digital agar hukum pidana efektif memberi efek jera tanpa menimbulkan resistensi dari komunitas.
3. Sarana dan prasarana berperan penting dalam keberhasilan penegakan hukum pidana, khususnya pada kasus sponsorship perjudian di Esports. Hambatan utama adalah minimnya kapasitas teknis forensik digital di daerah, keterbatasan peralatan, serta sulitnya melacak sponsor internasional yang berada di luar yurisdiksi Indonesia. Proses validasi konten di KOMDIGI masih bergantung pada deteksi manual dan laporan masyarakat. Keterbatasan laboratorium forensik terakreditasi dan jumlah ahli forensik juga menghambat pembuktian di pengadilan. Tanpa dukungan sarana dan fasilitas yang memadai, penegakan hukum tidak dapat berjalan efektif meskipun aturan pidana dalam UU ITE sudah tersedia.
4. Faktor masyarakat memengaruhi efektivitas penegakan hukum pidana terhadap sponsorship perjudian di Esports. Kesadaran hukum audiens dan pelaku industri masih rendah, sehingga pelanggaran sering dianggap sekadar strategi pemasaran, bukan tindak pidana. Tidak adanya laporan masyarakat kepada aparat, seperti dikonfirmasi Kepolisian Siber Polda DIY, menghambat proses hukum. Di kalangan tim dan komunitas Esports, kerja sama dengan brand perjudian asing kerap dianggap sebagai profesionalitas atau pengakuan internasional, sehingga terjadi normalisasi praktik tersebut. Minimnya edukasi hukum dan sensitivitas etika membuat pelanggaran terus berlangsung tanpa dukungan sosial untuk penindakan.
5. Faktor kebudayaan berpengaruh besar pada penegakan hukum pidana terhadap sponsorship perjudian di Esports karena menentukan cara masyarakat merespons pelanggaran hukum. Meskipun perjudian bertentangan dengan nilai agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, data menunjukkan jutaan orang Indonesia dari

berbagai usia terlibat judi online, bahkan anak-anak, sehingga perjudian tidak lagi tabu bagi sebagian masyarakat. Dalam komunitas Esports, terjadi pergeseran nilai di mana sponsor perjudian asing seperti 1XBET, MELBET, dan M88 Mansion dianggap wajar atau bahkan membanggakan. Globalisasi dan budaya digital mendorong normalisasi ini, membuat daya tekan sosial terhadap pelanggaran hukum melemah. Akibatnya, meski Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberi dasar hukum yang cukup, hambatan dari faktor aparat, sarana, masyarakat, dan kebudayaan membuat pendekatan penal sulit efektif, sehingga hukum pidana berfungsi sebagai ultimum remedium dan memerlukan dukungan strategi non-penal.

Hambatan penegakan hukum pidana terhadap sponsor perjudian di Esports terjadi di seluruh tahapan sistem peradilan pidana. Pada tahap penyidikan, ketiadaan laporan masyarakat dan terbatasnya bukti formil membuat polisi sulit memulai proses hukum. Kejaksan terkendala membuktikan unsur “dengan sengaja” karena tidak ada ajakan eksplisit berjudi maupun bukti kontrak yang jelas, sehingga perkara jarang berlanjut ke persidangan dan pemidanaan. Padahal Pasal 27 ayat (2) UU ITE sudah memadai secara normatif, tetapi hambatan teknis, kelembagaan, dan sosiokultural membatasi penerapannya. Industri Esports yang sangat bergantung pada sponsor, termasuk sponsor perjudian, serta tingginya eksposur audiens muda, meningkatkan risiko normalisasi judi, sementara pengawasan sponsor di Indonesia masih lemah.

Dalam upaya menanggulangi sponsorship perjudian dalam industri Esports, pendekatan penal memiliki keterbatasan, sebagaimana telah dianalisis pada pembahasan sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi non-penal yang lebih proaktif dan preventif. Strategi ini sejalan dengan pendekatan kebijakan kriminal dalam arti luas, sebagaimana dikemukakan oleh Sudarto, Muladi, dan G.P. Hoefnagels, yang menekankan bahwa upaya penanggulangan kejahatan tidak hanya terbatas pada penghukuman melalui hukum pidana, tetapi juga mencakup pendekatan sosial, edukatif, administratif, dan kultural. Menurut Hoefnagels, kebijakan kriminal dapat dilaksanakan melalui tiga jalur utama, yaitu (Hoefnagels, dikutip dalam Barda Nawawi, 2008):

- a. penerapan hukum pidana (penal);
- b. pencegahan tanpa pidana (non-penal); dan
- c. upaya memengaruhi pandangan masyarakat melalui media massa dan edukasi.

Dalam konteks ini, pendekatan non-penal diarahkan pada perubahan perilaku, peningkatan kesadaran hukum, dan penguatan peran lembaga non-yudisial, termasuk lembaga pemerintahan, asosiasi Esports, dan masyarakat sipil. Menurut Muladi, kebijakan kriminal didefinisikan sebagai suatu usaha yang rasional dan terorganisasi dari masyarakat untuk menanggulangi kejahatan (M. Ali Zaidan, 2016). Muladi juga berpendapat bahwa tujuan esensial yang hendak dicapai melalui kebijakan kriminal pada dasarnya adalah pencegahan kejahatan (M. Ali Zaidan, 2016). Konsep "usaha terorganisasi" dalam definisi tersebut menyiratkan adanya suatu proses terstruktur yang melibatkan lembaga-lembaga formal negara mencakup lembaga legislatif, eksekutif, dan yudikatif serta partisipasi dari organisasi masyarakat sipil. Jika dihubungkan dengan tujuan hukum menurut Gustav

Radbruch, mengemukakan sebuah teori mengenai tiga nilai dasar yang menjadi tujuan hukum, yang ia sebut sebagai asas prioritas. Menurutnya, nilai-nilai tersebut adalah keadilan, yang diikuti oleh kemanfaatan, dan diakhiri dengan kepastian hukum (Rusli Effendy dkk., 1991, dikutip dalam Marwan Mas, 2018). Strategi non-penal yang dijalankan berbagai lembaga lebih menonjolkan nilai kemanfaatan (utilitas) dengan mencegah dampak negatif perjudian sebelum terjadi, sekaligus menjaga kepastian hukum dengan memastikan bahwa setiap proses penindakan memiliki dasar bukti yang sah.

Pendekatan non-penal lebih berorientasi pada upaya-upaya yang bersifat preventif seperti pencegahan, penangkalan, dan pengendalian dengan tujuan untuk melakukan perbaikan terhadap kondisi-kondisi sosial tertentu yang secara tidak langsung diyakini memiliki pengaruh dalam mencegah kejahatan (Dey Ravena & Kristian, 2017). Lebih lanjut, kebijakan non-penal ini juga mencerminkan prinsip *ultimum remedium* dalam aliran modern hukum pidana, yaitu bahwa hukum pidana sebaiknya hanya digunakan sebagai upaya terakhir apabila sarana lain tidak efektif. Penanggulangan kejahatan, termasuk perjudian digital, tidak dapat hanya mengandalkan jalur penal. Upaya pencegahan harus dioptimalkan melalui jalur non-penal seperti edukasi, regulasi administratif, dan perubahan perilaku sosial. Prinsip *ultimum remedium* yang ditekankan oleh juga tercermin dalam sikap Kejaksaan, yang tidak serta-merta melakukan penuntutan tanpa bukti kuat dan lebih mengedepankan langkah preventif terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan karakteristik perjudian sebagai patologi sosial, di mana pendekatan pencegahan dinilai lebih relevan dan berkelanjutan dibanding sekadar penghukuman.

Dalam konteks sponsorship perjudian di Esports, pendekatan non-penal bukan sekadar pelengkap, melainkan strategi utama. Jalur penal baru akan relevan digunakan ketika langkah-langkah pencegahan, edukasi, dan pengawasan telah ditempuh namun pelanggaran tetap berlangsung, sehingga prinsip *ultimum remedium* benar-benar terwujud dalam praktik. Perjudian sendiri merupakan patologi sosial yang tidak dapat sepenuhnya diselesaikan melalui pendekatan penal semata. Sifatnya yang berakar pada perilaku, kebiasaan, dan faktor sosial-ekonomi menjadikan tindakan pencegahan sebagai fokus utama dalam penanggulangannya. Dalam konteks Esports, urgensi ini semakin tinggi karena industri ini didominasi oleh generasi muda yang rentan terpengaruh oleh promosi dan simbol-simbol perjudian yang dikemas secara kreatif melalui media digital. Karakter Esports yang berbasis teknologi, bersifat lintas batas negara, dan memiliki jangkauan global menjadikan pengawasan dan penegakan hukum pidana semakin kompleks. Oleh karena itu, strategi non-penal yang berbasis edukasi, penguatan regulasi internal, dan kampanye publik menjadi kunci untuk membentuk kesadaran hukum sejak dini, melindungi audiens muda, dan menjaga integritas industri Esports itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara normatif Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP telah menyediakan landasan hukum yang memadai untuk menindak praktik sponsorship perjudian online dalam Esports di Indonesia. Unsur-unsur delik, baik subjektif “dengan sengaja dan tanpa hak” maupun objektif (pendistribusian muatan perjudian melalui sistem elektronik), dapat

terpenuhi apabila Tim Esports menerima dan mempromosikan sponsor perjudian meskipun tanpa ajakan eksplisit untuk berjudi. Namun, secara empiris hingga penelitian ini dilakukan belum pernah ada proses penegakan hukum pidana, baik pada tahap penyidikan, penuntutan, persidangan, maupun pemidanaan, terhadap Tim Esports yang menerima sponsor perjudian online. Hambatan utama terletak pada kesulitan pembuktian unsur niat (*mens rea*), minimnya bukti formil seperti kontrak sponsorship, serta ketiadaan laporan dari masyarakat.

Hambatan tersebut diperparah oleh keterbatasan pemahaman aparat terhadap ekosistem Esports, kurangnya sarana forensik digital dan kemampuan pelacakan lintas yurisdiksi, rendahnya kesadaran hukum masyarakat, serta pergeseran nilai budaya akibat globalisasi dan budaya digital yang menormalkan sponsorship perjudian. Karakteristik pelanggaran yang bersifat digital, lintas yurisdiksi, dan sering dilakukan secara terselubung menjadikan pendekatan penal sulit dilaksanakan secara efektif, sehingga hukum pidana berfungsi sebagai ultimum remedium yang memerlukan dukungan strategi non-penal seperti edukasi hukum, peningkatan literasi digital, pembentukan regulasi internal PB ESI, serta kolaborasi lintas sektor. Dengan demikian, hambatan yang ada bersifat struktural dan implementatif, bukan karena kekosongan hukum, sehingga efektivitas jalur penal akan bergantung pada peningkatan kapasitas aparat, perbaikan sarana teknis, penguatan kesadaran hukum masyarakat, serta sinkronisasi kebijakan antara penegak hukum, regulator, dan organisasi Esports.

REFERENCES

- Andrea Czakó, et al. "Safer Esport for Players, Spectators, and Bettors: Issues, Challenges, and Policy Recommendations." *Journal of Behavioral Addiction*, Vol. 12, 2023.
- Barda Nawawi Arief. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*. Jakarta: Kencana, 2016.
- BOOM Esports. "BOOM Esports Announces Rivalry as Official Lead Sponsor." Diakses dari <https://boomesports.gg> pada 7 Januari 2025.
- BOOM Esports. "BOOM Esports Store." Diakses dari <https://store.boomesports.gg> pada 7 Januari 2025.
- CNBC Indonesia. "Esports Indonesia Peringkat 17 Dunia, Sumbang Rp 30 T Setahun." 20 November 2022. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221120065129-37-389569/esport-indonesia-peringkat-17-dunia-sumbang-rp-30-t-setahun> pada 7 Januari 2025.
- Dey Ravena & Kristian. *Kebijakan Kriminal*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Fresh Essays. "The Impact of Globalization on the Gaming Industry." April 2023. Diakses dari <https://samples.freshessays.com/the-impact-of-globalization-on-the-gaming-industry.html> pada 18 September 2024.
- Global Games Market Report. *Laporan Pasar Esport Global Newzoo*, 2020.
- M. Ali Zaidan. *Kebijakan Kriminal*. Jakarta: Sinar Grafika, 2016.
- Marjono Reksodiputro. *Sistem Peradilan Pidana Indonesia (Melihat Kepada Kejahatan dan Penegakan Hukum dalam Batas-Batas Toleransi)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, 1993.
- Marwan Mas. *Pengantar Ilmu Hukum*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2018.
- Profil Army Geniuses. 2023. Diakses dari <https://www.armygeniuses.gg> pada 7

- Januari 2025.
- Republik Indonesia. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 51.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158.
- Pengurus Besar Esports Indonesia. *Peraturan PBESI Nomor 034/PBESI/A/IX/2021 tentang Penyelenggaraan Esports*.
- Rusli Effendy, dkk. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- Schaffmeister, D., et al. *Hukum Pidana*. Diterjemahkan oleh J.E. Sahetapy. Yogyakarta: Liberty, 2003.
- Soerjono Soekanto. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Teguh Prasetyo & Abdul Halim Barkatullah. *Politik Hukum Pidana*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Tolib Effendi. *Sistem Peradilan Pidana: Perbandingan Komponen dan Proses Sistem Peradilan Pidana di Beberapa Negara*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013.