



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 7630-7646

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Jenis Permainan Secara Online

Nofa Hermawan^{1✉}, Yetti², Indra Afrita³

Universitas Lancang Kuning

Email: nofahermawan1@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pengaturan dan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia, yang semakin meresahkan karena aksesibilitasnya yang tinggi dan dampak negatifnya terhadap masyarakat. Dengan menggunakan metode penelitian hukum normatif dan pendekatan perundang-undangan, penelitian ini mengkaji regulasi terkait perjudian online dalam UU No. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua UU ITE dan KUHP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Indonesia memiliki dasar hukum yang kuat, penegakan hukum masih menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam identifikasi pelaku yang menggunakan teknologi enkripsi dan beroperasi lintas negara. Diperlukan pendekatan komprehensif meliputi modernisasi regulasi, peningkatan kapasitas aparat, penguatan kerjasama internasional, dan edukasi masyarakat untuk pemberantasan yang efektif.

Kata Kunci: *Cybercrime, Penegakan Hukum, Perjudian Online, Regulasi, Tindak Pidana*

Abstract

This research analyzes the legal framework and law enforcement against online gambling crimes in Indonesia, which are increasingly concerning due to their high accessibility and negative impact on society. Using normative legal research methods and a statutory approach, this study examines regulations related to online gambling in Law No. 1 of 2024 concerning the second amendment to the ITE Law and the Criminal Code. The results show that although Indonesia has a strong legal foundation, law enforcement still faces significant challenges, particularly in identifying perpetrators who use encryption technology and operate across national borders. A comprehensive approach involving regulatory modernization, capacity building of law enforcement officers, strengthening international cooperation, and public education is needed for effective eradication.

Keywords: *Cybercrime, Criminal Act, Law Enforcement, Online Gambling, Regulation*

PENDAHULUAN

Perjudian online merupakan aktivitas yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan transaksi perjudian, baik melalui situs web, aplikasi, atau platform media sosial. Jenis perjudian ini mencakup berbagai macam permainan, seperti taruhan olahraga, poker, lotre, hingga tebak angka. Keterlibatan pelaku perjudian online tidak hanya terbatas pada pemain lokal, tetapi juga membuka peluang bagi pelaku dari luar negeri untuk beroperasi di Indonesia tanpa perlu hadir secara fisik.

Fenomena ini semakin meresahkan karena perjudian online dapat diakses kapan saja dan di mana saja, selama pengguna memiliki perangkat elektronik dan koneksi internet. Dengan aksesibilitas yang tinggi, perjudian online berpotensi menyebabkan peningkatan jumlah pecandu judi, terutama di kalangan generasi muda. Selain itu, perjudian online juga dapat menyebabkan kerugian finansial yang signifikan, peningkatan hutang, dan berbagai masalah sosial lainnya seperti gangguan mental, konflik keluarga, dan isolasi sosial.

Sebagaimana contoh kasus yang terdapat dalam berita online mengenai ungap kasus Higgs domino adalah Polisi membongkar kasus perjudian online higgs domino di Kota Dumai, Riau, beromzet Rp 18 miliar. Pengungkapan kasus judi tersebut, melibatkan tim Subdit V Siber Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Riau dan Polres Dumai, Rabu (28/2/2024). Direktur Reserse Kriminal Khusus Polda Riau Kombes Nasriadi mengatakan, petugas menggerebek dua lokasi judi online. Pertama berada di kawasan Jalan Sukajadi, Kota Dumai "Di lokasi pertama tim menemukan 21 orang pekerja, dan 194 PC (personal computer) rakitan," kata Nasriadi dalam rilis yang diterima Kompas.com, Kamis (29/2/2024). Lokasi kedua berada di kawasan Jalan Kakap, Kota Dumai. Di sana petugas menemukan 10 pekerja dan 148 PC rakitan. Dari hasil pemeriksaan dan barang bukti ini, polisi menetapkan 5 orang tersangka. Mereka adalah Robby Bahtera Randhika (34), Bambang (28), Marjoni (33), Rifki Azhari (27), dan Radiansyah Putra (36). "Otak pelaku dalam kasus ini, yakni Robby Bahtera, warga asal Banyumas, Jawa Tengah. Sementara 4 tersangka lainnya, warga Kota Dumai," ungap Nasriadi yang memimpin penggerebekan lokasi judi tersebut. Nasriadi menjelaskan, tersangka Robby Bahtera Randhika sempat mencoba kabur dari Banyumas ke Jakarta. Karena itu, tim Ditreskrimsus Polda Riau dan Polres Dumai, berkoordinasi dengan tim Siber Polda Metro Jaya dan Polsek Taman Sari hingga pelaku ditangkap. Selama ini, para pelaku membuat serta menjual ID permainan higgs domino bermuatan unsur perjudian. "Para pekerja wajib membuat akun higgs domino dari level 1 ke level 6. Satu orang pekerja minimal membuat 1000 ID akun higgs domino per minggu untuk diberikan kepada operator. Pekerja mendapatkan upah Rp 250 per akun," tuur Nasriadi. Dalam aksinya, mereka membuat akun ID di aplikasi Higgs Domino Island (HDI)

untuk dinaikkan ke level 6. Pada level tersebut, akan terbuka fitur permainan judi jenis slot. Akun level 6 tersebut dijual seharga Rp 5.000 per ID di Facebook. Praktik judi online tersebut sudah berlangsung 2 tahun dari 2022 sampai 2024. "Selama beroperasi dua tahun, mereka menghasilkan omzet Rp 18 miliar. Setiap bulannya, mendapat penghasilan Rp 700-800 juta," sebut Nasriadi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik di Indonesia, yang diatur dalam Pasal 27 adalah sebagai berikut:

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dalam ketentuan Pasal tersebut, dapat dikenakan sanksi pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (3) bahwa setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Perjudian yang terjadi di masyarakat Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor yang mendukung tindak pidana tersebut. Adapun beberapa faktor yakni:

1. Faktor Ekonomi. Faktor ekonomi merupakan faktor utama penyebab terjadinya masalah sosial yang mengacu pada kesenjangan sosial dalam masyarakat. Terjadinya suatu tindak kejahatan yang diakibatkan karena ketidakmampuan seseorang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Bagi masyarakat yang dengan status ekonomi yang rendah, menganggap bahwa perjudian ialah suatu cara untuk meningkatkan taraf hidup. Namun, banyak juga masyarakat yang status ekonominya menengah ke atas melakukan perjudian hanya untuk bersenang-senang.
2. Faktor Agama. Agama merupakan salah satu aspek dalam kehidupan sosial dan bagian dari sistem sosial suatu masyarakat yang harus diterapkan dalam kehidupan individu ataupun kelompok. Di satu sisi, agama dipandang sebagai sumber nilai dan

moral, sedangkan disisi lain dianggap sebagai sumber konflik. Kurangnya keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dapat menyebabkan terjadinya masalah sosial termasuk perjudian. Agama menjadi dasar kepribadian bangsa di dalam pelaksanaannya harus dijalankan dan ditaati. Hal itu bertujuan agar masyarakat tidak menyimpang dari norma yang ada. Dalam kenyataannya, banyak masyarakat yang menyimpang dari norma agama, yang diakibatkan kurangnya iman seseorang akan agamanya.

3. Faktor Budaya. Budaya diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Faktor ini dapat menjadi penyebab terjadinya masalah sosial yang dikarenakan ketidak sesuaian pelaksanaan nilai, norma, dan kepentingan sosial yang diakibatkan adanya perubahan sosial dan pola pengertian masyarakat yang multikultural atau beraneka ragam. Permainan judi merupakan budaya yang bersifat negatif yang sering terjadi karena gagalnya mempertahankan budaya Indonesia yang santun akan nilai dan norma, disebabkan masuknya berkembangnya budaya asing negatif yang dapat menimbulkan masalah sosial.
4. Faktor Lingkungan. Kondisi lingkungan yang menjadi pemicu perilaku berjudi ialah tekanan untuk ikut serta dari teman-teman atau kelompok yang sering melakukan perjudian. Tekanan tersebut mempengaruhi calon penjudi merasa tidak menghargai sesamanya jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara itu, para pengelola perjudian yang selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. Peran media massa seperti internet, televisi yang menunjukkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, yang menyebabkan banyaknya para pemula yang kecanduan untuk bermain judi.

Melihat kerugian dan dampak negatif yang ditimbulkan, maka perjudian online merupakan tindak pidana yang perlu ditangani secara serius. Namun, penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online masih menghadapi berbagai tantangan. Sulitnya identifikasi pelaku yang menggunakan teknologi enkripsi dan server yang berada di luar yurisdiksi Indonesia menjadi salah satu hambatan utama (Safitri, 2020). Selain itu, regulasi yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi kompleksitas perjudian online, sehingga sering terjadi celah hukum yang dimanfaatkan oleh pelaku (Santoso et al., 2019).

Penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena perjudian online dari berbagai perspektif. Ikhsan (2015) meneliti faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian online di

kalangan mahasiswa, dengan temuan bahwa kemudahan akses dan harapan mendapatkan keuntungan menjadi motivasi utama. Sementara itu, Sulisyanto dan Ardjayeng (2018) menganalisis pengaturan hukum terkait perjudian online berdasarkan UU ITE, namun belum mengacu pada undang-undang terbaru. Adapun Santoso et al. (2019) mengkaji upaya kepolisian dalam menindak tindak pidana perjudian online, dengan penekanan pada pentingnya kerja sama antarinstansi dan peningkatan kapasitas teknologi penegak hukum.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan wawasan penting, masih terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, fokus kajian yang spesifik pada kelompok atau wilayah tertentu membatasi generalisasi temuan. Kedua, analisis dari perspektif hukum masih perlu diperdalam dengan mengacu pada peraturan perundang-undangan terbaru, seperti UU ITE yang telah diubah. Ketiga, rekomendasi yang diberikan belum sepenuhnya mempertimbangkan perkembangan teknologi terkini dan kompleksitas perjudian online yang terus berevolusi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan hukum dan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian jenis permainan secara online di Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif, penelitian ini akan mengkaji regulasi yang relevan, seperti KUHP dan UU ITE, serta mengidentifikasi celah hukum yang ada. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi tantangan dan hambatan dalam penegakan hukum, serta merumuskan rekomendasi strategis untuk meningkatkan efektivitas pencegahan dan penindakan tindak pidana perjudian online.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya diskursus akademik tentang fenomena perjudian online dari perspektif hukum. Temuan penelitian diharapkan dapat memberikan landasan konseptual bagi pengembangan regulasi yang lebih komprehensif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, rekomendasi yang dihasilkan dapat menjadi masukan bagi aparat penegak hukum dalam mengoptimalkan strategi pencegahan dan penindakan tindak pidana perjudian online.

Dengan mempertimbangkan latar belakang, tinjauan literatur, dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, artikel ini akan memberikan analisis mendalam tentang pengaturan hukum dan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian jenis permainan secara online di Indonesia. Pembahasan akan difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kerangka regulasi yang ada serta tantangan dan strategi dalam penegakan hukum. Pada akhirnya, artikel ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kebijakan dan praktik hukum yang lebih efektif dalam menangani fenomena perjudian online di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tesis ini adalah penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang berdasarkan pada kaidah hukum yang berlaku, dalam hal ini penelitian dilakukan terhadap Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Jenis Permainan Secara Online. Jenis penelitian normatif merupakan suatu proses menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, ataupun doktrin-doktrin hukum, untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan karakter preskriptif dalam ilmu hukum. Penelitian hukum normatif ini dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai preskripsi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah seluruh peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah penelitian, dan pendekatan analisis (*analytical approach*) untuk menganalisa bahan hukum agar mengetahui makna yang terkandung dalam istilah-istilah yang digunakan dalam peraturan perundang-undangan secara konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum Dalam Tindak Pidana Perjudian Jenis Permainan Secara Online

Perjudian online merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau smartphone dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian online saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, dikarenakan masyarakat menganggap perjudian online merupakan permainan yang menguntungkan dan menghasilkan uang dengan begitu mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan bermain judi seperti biasanya. Perjudian online merupakan perbuatan yang ilegal yang diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik (Sulisyanto & Ardjayeng, 2018).

Kejahatan yang memakai sistem teknologi yang kompleks digolongkan sebagai kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan *cyber crime*. *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan personal komputer menjadi indera kriminal utama. Kejahatan perjudian online dilakukan dengan menggunakan personal komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet, yang biasanya bisa ditemukan pada warnet/cyber, atau memakai laptop pribadi menggunakan koneksi Internet Wireless Fidelity (*wifi*) dari warnet/warung hotspot yang menyediakannya (Ikhsan, 2015).

Kemudian barang taruhannya berupa uang yang telah terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat dalam rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai

di dalam situs perjudian online. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan dan secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi online yang diinginkan di dalamnya (Ikhsan, 2015).

Berjudi online telah diatur oleh Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi perjudian. Meskipun sudah beberapa kali terjadi kasus perjudian online, upaya untuk memberantasnya masih menghadapi beberapa kesulitan. Kesulitan-kesulitan ini terjadi dalam beberapa aspek (Safitri, 2020).

Cybercrime adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Cybercrime dapat dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain (Suparni, 2001).

Menurut Donn B. Parker, penyalahgunaan komputer didefinisikan secara luas sebagai suatu kejadian yang berhubungan dengan teknologi komputer di mana seorang korban menderita atau akan telah menderita kerugian dan seorang pelaku dengan sengaja memperoleh keuntungan atau akan telah memperoleh keuntungan (Parker dalam Hamzah, 1993). Tindak pidana cybercrime dalam Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi adalah akses ilegal yakni tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi akses ke jaringan telekomunikasi, menimbulkan gangguan fisik dan elektromagnetik terhadap penyelenggaraan telekomunikasi dan penyadapan informasi melalui jaringan telekomunikasi (Undang-Undang No. 36 Tahun 1999).

Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki atau menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukannya hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi internet.

Kejahatan judi atau judi tidak terjadi begitu saja dan permainan judi ini juga sangat sulit untuk dihilangkan dalam kehidupan sebagian orang, karena permainan ini didukung oleh berbagai faktor. Menurut G.W. Bawengan, "keuntungan dengan dasar spekulasi belaka,

mengharapkan keuntungan itulah yang merupakan daya tarik dari setiap perjudian. Namun, ada juga permainan yang didasarkan pada kecerdikan dan keterampilan, sehingga unsur spekulasi sedikit tipis seperti berharap untuk menang didasarkan pada kecerdasan, tetapi berharap untuk menang masih menjadi motivasi utama" (dalam Simanjuntak, 1980).

Simanjuntak (1980) lebih lanjut menjelaskan faktor-faktor timbulnya perjudian, yaitu: adanya taruhan berharap menang, aspirasi material masyarakat, kendornya norma sosial, adanya perjudian spekulatif dan fantasi memang menguntungkan, serta hobi. Perjudian tidak terlepas dari adanya taruhan antara satu orang atau lebih terhadap satu orang atau lebih dengan tujuan menang untuk mendapatkan hasil berupa barang dengan mudah.

Sebagaimana contoh kasus yang terdapat dalam berita online mengenai ungkap kasus Higgs domino, Polisi membongkar kasus perjudian online Higgs domino di Kota Dumai, Riau, dengan omzet mencapai Rp 18 miliar. Pengungkapan kasus ini melibatkan tim Subdit V Siber Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Riau dan Polres Dumai. Dalam penggerebekan tersebut, polisi menemukan 21 orang pekerja dan 194 PC rakitan di lokasi pertama, serta 10 pekerja dan 148 PC rakitan di lokasi kedua. Dari hasil pemeriksaan dan barang bukti ini, polisi menetapkan 5 orang tersangka, yaitu Robby Bahtera Randhika (34), Bambang (28), Marjoni (33), Rifki Azhari (27), dan Radiansyah Putra (36) ("Lokasi judi online di Riau digerebek, beroperasi 2 tahun raup untung Rp 18 miliar", 2024).

Jenis perjudian online berdasarkan Undang-Undang Kontrol Perjudian Digital Juli 1974 menyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun adalah kejahatan. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penerapan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengawasan Permainan Peluang, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu: perjudian di kasino, perjudian di tempat keramaian, dan perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Adapun bentuk-bentuk perjudian online lainnya, antara lain: Sbobet (permainan judi bola online), Ibcbet (sama dengan Sbobet), 338a atau Sbobet Casino (permainan kasino online), SGD777 (judi online kasino), Bola tangkas 2 (permainan peluang tangkas online), dan Isin 4D (mesin slot online untuk pasar lotere) (Santoso, Sahlepi, & Syafrizal, 2019).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, yang diatur dalam Pasal 27 adalah sebagai berikut:

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.

- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dalam ketentuan pasal tersebut, dapat dikenakan sanksi pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (3) bahwa setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Perkembangan teknologi yang semakin cepat di dunia maya, diimbangi dengan para pengguna media maya yang semakin membludak memunculkan banyak kejahatan baru yang merajalela. Kejahatan yang mengalami perkembangan yaitu perjudian. Perjudian dikenal sebagai permainan yang sudah tua dan hampir di setiap negara mengenal permainan tersebut. Permainan tersebut seolah-olah menjadi primadona karena keuntungan yang didapat begitu melejit. Perjudian yang sekarang dikenal sebagai judi online, yaitu permainan perjudian yang dilakukan di dunia maya dengan perantara internet.

Di Indonesia sendiri diberikan pengertian tentang perjudian di dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi "yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya" (R. Soesilo, 1986).

Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi, diperlukan upaya agar masyarakat menjauhi perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya dan terhindarnya ekseseks negatif yang lebih parah untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian (Kartono, 2005).

Menurut KUHP, perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain.

Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain (R. Soesilo, 1986).

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap dapat bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya (R. Soesilo, 1986). Perjudian online ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan di antara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah dipersetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian (Lumbantobing, 2017).

Berdasarkan pada tindak pidana perjudian atau permainan judi, terdapat di dua pasal yaitu Pasal 303 dan 303 bis KUHP. Pasal 303 KUHP menyebutkan bahwa diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: (1) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; (2) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhi sesuatu tata cara; (3) Menjadi turut serta pada permainan judi sebagai pencarian itu. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain Berdasarkan Pasal 303 ayat (1) KUHP, terdiri dari 2 unsur yaitu unsur subjektif (dengan sengaja melakukan tindak pidana), dan unsur objektif (menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi) (Moeljatno, 2002).

Pasal 303 bis KUHP menyatakan bahwa diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: (1) Barang siapa yang menggunakan kesempatan bermain judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303; (2) Barang siapa ikut serta bermain judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu (Moeljatno, 2002). Selain KUHP, ketentuan judi diatur dalam Undang-Undang ITE. Menurut Maskun (2012)

dalam bukunya yang berjudul "Kejahatan Siber Cyber Crime", disebutkan mengenai undang-undang yang mengatur perjudian, yang berbunyi "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".

Dalam Undang-Undang ITE Pasal 27 ayat (2) sebagai dasar hukum ketika pelaku terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan atau mentransmisikan perjudian (Syahdeni, 2009). Salah satu tantangan utama dalam penegakan hukum perjudian online adalah keterbatasan pengaturan hukum. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memang mengatur tentang tindak pidana perjudian online, tetapi hukuman yang diberikan masih relatif ringan. Selain itu, Undang-Undang ITE juga belum secara spesifik mengatur tentang bagaimana cara mengidentifikasi dan melacak pelaku perjudian online.

Pengaturan hukum dalam tindak pidana perjudian jenis permainan secara online menjadi isu yang semakin relevan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perjudian online, yang dilakukan melalui platform digital seperti aplikasi atau situs web, telah menciptakan tantangan baru dalam penegakan hukum. Bentuk perjudian ini memanfaatkan jaringan internet sehingga pelakunya dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis permainan tanpa batas geografis. Dalam konteks Indonesia, pengaturan hukum terhadap perjudian, termasuk yang dilakukan secara online, diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik menjadi salah satu dasar hukum yang sering digunakan untuk menjerat pelaku perjudian online. Pasal-pasal dalam undang-undang ini mengatur tentang larangan penyebaran informasi yang mengandung muatan perjudian. Dalam hal ini, pihak yang menyediakan platform atau mengoperasikan sistem perjudian online dapat dikenakan sanksi hukum karena telah memfasilitasi aktivitas ilegal. Selain itu, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga relevan, khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang melarang segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun berbasis teknologi.

Namun, penerapan hukum terhadap perjudian online seringkali menghadapi kendala teknis dan yuridis. Salah satu tantangan terbesar adalah identifikasi pelaku yang sering menggunakan identitas anonim atau platform yang berbasis di luar negeri. Hal ini

menyulitkan aparat penegak hukum untuk melakukan penindakan langsung. Selain itu, regulasi yang ada belum sepenuhnya mengantisipasi kompleksitas perjudian berbasis digital, sehingga sering kali terjadi tumpang tindih dalam penerapan hukum.

Di sisi lain, pemerintah juga telah mengambil langkah-langkah untuk memberantas perjudian online melalui pemblokiran situs-situs yang terindikasi sebagai penyedia layanan perjudian. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerja sama dengan aparat penegak hukum untuk memutus akses ke platform ilegal tersebut. Namun, langkah ini sering dihadapkan pada kemampuan pelaku untuk terus menciptakan situs baru dengan domain yang berbeda.

Dalam perspektif hukum, pengaturan tindak pidana perjudian online memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Penyesuaian regulasi yang lebih spesifik terhadap perkembangan teknologi menjadi urgensi. Selain itu, penguatan kerja sama internasional juga diperlukan untuk menangani platform perjudian online yang beroperasi lintas negara. Dengan demikian, pengaturan hukum yang lebih efektif dapat memberikan perlindungan hukum yang lebih kuat serta memberikan efek jera kepada para pelaku.

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Jenis Permainan Secara Online

Era globalisasi juga menyebabkan makin canggihnya teknologi informasi sehingga telah membawa pengaruh terhadap munculnya berbagai bentuk kejahatan yang sifatnya modern yang berdampak lebih besar daripada kejahatan konvensional (Suparni, 2001). Dalam menghadapi kejahatan siber yang melibatkan berbagai pihak dengan yurisdiksi teritorial, waktu, hukum, negara, pemerintahan, sistem yang berbeda, apakah masing-masing pemerintah atau negara harus tanggap apakah masih dapat diselesaikan dengan hukum nasional yang berlaku, ataukah perlu perubahan dan kalau demikian apa perlu adanya konvensi internasional.

Penegakan hukum selalu melibatkan peran aktif manusia dan juga melibatkan perilaku manusia. Hukum tidak dapat berdiri sendiri, ini berarti hukum tidak memiliki kemampuan untuk secara mandiri memenuhi janji-janji dan kehendak-kehendak yang tercantum dalam peraturan hukum. Janji dan kehendak tersebut, misalnya memberikan hak kepada individu tertentu, menerapkan sanksi pidana terhadap orang yang memenuhi persyaratan tertentu, dan sebagainya (Rahardjo, 2009).

Penegakan hukum adalah perbuatan yang mengatur hubungan nilai-nilai yang dirumuskan dalam hukum-hukum yang kokoh dan dinyatakan dalam sikap perbuatan yang merupakan tahap akhir dalam pengembangan nilai untuk menciptakan, memelihara dan memelihara kehidupan sosial yang damai. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia

memiliki standar tersendiri untuk mencapai tujuan hidup, namun standar tersebut seringkali bertentangan antara individu yang satu dengan individu lainnya. Penegakan hukum bukanlah tugas penerapan hukum pada peristiwa tertentu, melainkan aktivitas manusia dengan segala karakteristiknya yang bertujuan untuk memenuhi harapan yang diinginkan oleh hukum (Zaidan, 2015).

Dalam penegakan hukum, faktor manusia memegang peranan utama. Penegakan hukum bukanlah proses logis yang sederhana, tetapi dengan partisipasi seluruh umat manusia, penegakan hukum tidak lagi dilihat sebagai upaya nalar yang logis, tetapi sebagai hasil dari suatu pilihan. Oleh karena itu, penerapan hukum tidak bisa hanya didasarkan pada prediksi logis, tetapi juga pada isu-isu non-logis. Penegakan hukum dilakukan oleh instansi yang berwenang untuk melakukan tugas ini, seperti polisi, jaksa, hakim, dan pejabat pemerintah.

Pengertian penegakan hukum juga dapat dilihat dari objeknya, yaitu dari segi hukum. Dalam hal ini makna juga mencakup makna luas dan makna terbatas. Secara umum penerapan hukum juga mencakup nilai-nilai keadilan yang terkandung dalam aturan resmi yang sehat dan nilai-nilai keadilan yang ada dalam masyarakat. Namun penerapan hukum dalam arti sempit hanya dapat melibatkan penerapan peraturan formal dan tertulis (Arliman, 2015). Menurut Satjipto Rahardjo, penegakan hukum merupakan usaha untuk mewujudkan ide dan konsep menjadi kenyataan. Sementara menurut Soerjono Soekanto, secara konseptual, inti dari penegakan hukum terletak pada mencapai keselarasan antara nilai-nilai yang tercantum dalam aturan yang kuat dan sikap yang bertujuan untuk menciptakan serta menjaga kehidupan sosial yang harmonis (Soekanto, 1983). Hukum dibuat untuk ditegakkan dan dilaksanakan, hukum tidak dapat dikatakan sebagai produk hukum jika tidak adanya pelaksanaan dari hukum tersebut.

Cybercrime merupakan kejahatan teknologi informasi, dengan pengertian mengenai kejahatan komputer yang sudah mengglobal mendorong terjadinya universalisasi aksi dan akibat yang dirasakan dari kejahatan komputer tersebut (Pandjaitan et al., 2005). Secara umum, yang dimaksud kejahatan komputer di dunia cyber adalah upaya memasuki atau menggunakan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa izin dan melawan hukum dengan atau tanpa menyebabkan perubahan atau kerusakan kepada fasilitas komputer yang dimasuki atau digunakan tersebut.

Cybercrime merupakan kejahatan dunia di mana korban dan pelaku tidak berhadapan langsung dalam satu tempat kejadian perkara. Hal tersebut menggambarkan bahwa kejahatan dunia maya merupakan salah satu bentuk kejahatan lintas negara (transnational crime), dan tak terbatas, tanpa kekerasan, tidak ada kontak fisik, dan tanpa nama (Golose,

2007). Apabila seseorang menggunakan komputer atau bagian dari jaringan komputer tanpa seizin yang berhak, tindakan tersebut sudah tergolong kejahatan komputer. Melindungi integritas dan menjaga reputasi negara adalah satu alasan mengapa kita wajib memahami cybercrime (Magdalena & Setiyadi, 2007).

Perkembangan teknologi komputer, teknologi informasi, dan teknologi komunikasi juga menyebabkan munculnya tindak pidana baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tindak pidana konvensional. Penyalahgunaan komputer sebagai salah satu dampak dari ketiga perkembangan teknologi tersebut tidak terlepas dari sifatnya yang khas sehingga membawa persoalan yang rumit dipecahkan berkenaan dengan masalah penanggulangannya, mulai dari penyelidikan, penyidikan hingga dengan penuntutan (Makarim, 2005).

Salah satu kejahatan yang ditimbulkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi atau telekomunikasi adalah kejahatan yang berkaitan dengan aplikasi internet. Kejahatan internet yang marak di Indonesia meliputi penipuan kartu kredit, penipuan perbankan, defacing, cracking, transaksi, judi online. Bahkan Indonesia dijadikan teritori mempunyai aplikasi tertentu yang dilarang di negara lain, seperti server web pornografi, judi dan masih banyak lagi. Akibat semua ini bukan tidak mungkin Indonesia dianggap sebagai suatu tempat yang tidak layak dijadikan pasar investasi asing, tapi disebabkan adanya cap tidak aman untuk berinvestasi di Indonesia karena tidak ada hukum yang melindungi legalitas transaksi (Suhariyanto, 2013).

Pada dasarnya teori sosial berusaha mencari jawaban mengapa orang melakukan kejahatan. Dalam kasus ini, motif seseorang menjadi bandar judi online itu karena ingin mendapatkan uang yang banyak dalam waktu singkat dan tidak perlu bersusah payah, sebab seseorang menjadi bandar judi online hanya diam di rumah dengan media yang dipakai yaitu komputer dan internet.

Cybercrime memiliki beberapa karakteristik, yaitu (Wahid & Labib dalam Suhariyanto, 2013):

- a. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah siber/cyber (cyberspace), sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.
- b. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang terhubung dengan internet.
- c. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materiil maupun immateriil (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional.

- d. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.
- e. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional/melintas batas negara.

Penanggulangan cybercrime, khususnya perjudian online, memerlukan beberapa langkah strategis yang komprehensif. Hal ini mencakup modernisasi hukum pidana nasional yang diselaraskan dengan konvensi internasional, peningkatan sistem pengamanan jaringan komputer sesuai standar internasional, dan pengembangan kompetensi aparat penegak hukum dalam pencegahan serta penuntutan kasus cybercrime. Di Indonesia, penegakan hukum terhadap perjudian online didasarkan pada KUHP Pasal 303 dan 303 bis, serta UU No. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua UU ITE. Namun implementasinya menghadapi tantangan seperti sulitnya identifikasi pelaku yang menggunakan teknologi enkripsi atau VPN, serta banyaknya platform yang beroperasi di luar yurisdiksi Indonesia.

Upaya penegakan hukum juga membutuhkan pendekatan multi-dimensi yang melibatkan aspek preventif dan represif. Ini termasuk pemblokiran situs perjudian oleh Kominfo, meski efektivitasnya terbatas karena pelaku dapat dengan mudah membuat situs baru. Keberhasilan penegakan hukum juga bergantung pada kesadaran masyarakat dan kerjasama antara berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, aparat penegak hukum, dan penyedia jasa internet. Di tingkat internasional, penguatan perjanjian bilateral dan multilateral menjadi kunci untuk menangani platform perjudian online yang beroperasi lintas negara. Pendekatan terintegrasi yang berbasis teknologi dan didukung kesadaran masyarakat diperlukan untuk memastikan penegakan hukum yang efektif, melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian, serta memberikan efek jera kepada pelaku.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perjudian online di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum terhadap tindak pidana ini diatur dalam UU No. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua UU ITE dan KUHP Pasal 303 dan 303 bis. Regulasi ini mencakup larangan penyebaran informasi perjudian dan sanksi bagi penyedia platform. Namun, penegakan hukumnya menghadapi berbagai tantangan, terutama karena sifat transnasional dan penggunaan teknologi enkripsi oleh pelaku. Meskipun Indonesia memiliki dasar hukum yang kuat, implementasinya masih terkendala aspek teknis dan yuridis. Diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan modernisasi regulasi, peningkatan kapasitas aparat, kerjasama internasional, dan edukasi masyarakat untuk pemberantasan yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manan. (2006). *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Aji Dwi Santoso, Arief Sahlepi, Aundy Syafrizal. (2019). *Upaya Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam Penindakan Tindak Pidana Perjudian Online*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arliman S, Laurensius. (2015). *Penegekan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dian Eka Safitri. (2020). *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online di Kota Makassar*. *Jurnal Magister Hukum Argumentum*, 7(1).
- Edmon Makarim. (2005). *Pengantar Hukum Telematika (Suatu Kajian Kompilasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Golose, Petrus Reinhard. (2007). *Penegakan Hukum Cyber crime dalam Sistem Hukum Indonesia dalam Seminar Pembuktian dan Penanganan Cyber crime di Indonesia*. Jakarta: FHUI.
- Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng. (2018). *Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. *Dinamika Hukum Dan Masyarakat*, 1(1).
- Kartini Kartono. (2005). *Patalogi Sosial, Jilid I*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Lumbantobing, C.H Rikki. (2017). *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi*.
- M. Ali Zaidan. (2015). *Menuju Pembaharuan Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Magdalena, Merry dan Maswigrantoro Reos Setiyadi. (2007). *Cyberlaw Tidak Perlu Takut, Edisi 1*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Maskun. (2012). *Kejahatan Siber Cyber Crime*. Makasar: Kencana.
- Moeljatno. (2002). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Ikhsan. (2015). *Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dillakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi*. Pontianak: Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura.
- Niniek Suparni. (2001). *Masalah Cyberspace Problematika Hukum dan Antisipasi Pengaturannya*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Pandjaitan et al. (2005). *Membangun Cyberlaw Indonesia yang Demokratis*. Jakarta: Imipc.
- R. Soesilo. (1986). *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*. Sukabumi: Karya Nusantara Bandung.

Satjipto Rahardjo. (2009). Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis. Yogyakarta: Genta Publishing.

Soerjono Soekanto. (1983). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sutan Remi Syahdeni. (2009). Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer. Jakarta: Utama Grafitti.

Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.