



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 3224-3231

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

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

## Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia

Siti Fatimah<sup>1✉</sup>, Taun<sup>2</sup>

Fakultas Hukum Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: [2210631010063@student.unsika.ac.id](mailto:2210631010063@student.unsika.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Perkembangan zaman yang mendorong kemajuan pada bidang teknologi dan internet memiliki dampak positif bagi masyarakat. Masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses segala hal yang ada pada media elektronik. Tetapi, perkembangan pada media elektronik berbasis internet juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti munculnya permasalahan sosial baru, yakni dengan timbulnya kasus perjudian online. Perjudian online merupakan suatu bentuk aksi taruhan antar sesama pemain dengan menggunakan uang sebagai alat taruhannya yang ditentukan oleh pemain serta oleh pelaku perjudian online tersebut yang dilakukan di media elektronik yang terkoneksi internet. Tindakan perjudian online merupakan suatu hal yang ilegal serta melanggar nilai dan norma yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya tindak pidana secara tegas yang dijatuhkan kepada pelaku perjudian online. Ketentuan tindak pidana bagi pelaku perjudian online di Indonesia diatur dalam Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP, Pasal 2 ayat (1), (2), (3) UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian serta Pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE.

Kata kunci: Media Elektronik, Perjudian Online, Tindak Pidana.

### Abstract

The development of the times that encourage progress in the field of technology and the internet has a positive impact on society. The public can easily access everything on electronic media. However, developments in internet-based electronic media can also have a negative impact, such as the emergence of new social problems, namely with the emergence of online gambling cases. Online gambling is a form of betting action between fellow players by using money as a betting tool determined by the player and

by the online gambler which is carried out in electronic media connected to the internet. The act of online gambling is illegal and violates the values and norms that exist in society. Therefore, there is a need for a strict criminal act imposed on perpetrators per online gambling. The provisions for criminal acts for perpetrators of online gambling in Indonesia are regulated in Article 303, Article 303 bis of the Criminal Code, Article 2 paragraphs (1), (2), (3) of Law No. 7 of 1974 concerning Gambling Issuance and Article 27 paragraph 2 Jo. Article 45 paragraph 2 of the ITE Law.

Keywords: *Electronic Media, Online Gambling, Criminal Offences.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang mendorong kemajuan pada bidang teknologi dan internet memiliki dampak positif bagi masyarakat. Masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses segala hal yang ada pada media elektronik. Tetapi, perkembangan pada media elektronik berbasis internet juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti munculnya situs-situs ilegal yang dapat disalahgunakan oleh masyarakat sehingga dapat memunculkan permasalahan sosial baru yang dapat melanggar nilai dan norma yang berlaku, yakni dengan timbulnya kasus perjudian online. Perjudian online berbeda dengan perjudian biasa. Perjudian online dilakukan dengan menggunakan aplikasi atau bahkan situs web canggih, sedangkan perjudian biasa hanya dilakukan secara langsung tanpa menggunakan perantara media elektronik. Menurut KBBI, judi merupakan permainan di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dengan menebak angka akhir dari undian resmi (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

Kemudahan masyarakat dalam mengakses media internet juga dapat mendorong mudahnya penyiaran informasi mengenai situs-situs judi online, yang dikhawatirkan akan berimbas kepada anak di bawah umur tanpa pengawasan orang tua untuk melakukan hal tersebut (perjudian online) yang dapat menimbulkan akibat buruk bagi dirinya sendiri atau bahkan orang lain. Namun, tidak dapat dipastikan dengan jelas usia pelaku atau pemain perjudian online tersebut, kemungkinan orang dewasa atau bahkan anak remaja juga dapat terlibat melakukan perjudian online (Pamungkas, 2021)

Berbagai macam keuntungan yang ditawarkan oleh situs-situs perjudian online dapat menarik kalangan orang dewasa maupun anak remaja untuk melakukan perjudian dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Kendati demikian, tanpa disadari perjudian online dapat menyebabkan rasa ingin tahu untuk terus menerus mencoba sehingga dapat menimbulkan ketergantungan bagi para pemainnya. Meningkatnya angka kemiskinan dan maraknya peminjaman hutang, dapat menyebabkan lonjakan tingkat kejahatan yang

ditimbulkan oleh para pelaku pemain judi online serta dapat memberikan pengaruh negatif secara langsung maupun tidak langsung.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan hukum normatif yang didasari pada kebijakan perundang undangan. Penelitian hukum normatif (*legal research*) merupakan suatu penelitian yang menitik beratkan pada hukum sebagai norma atau kaidah, dengan demikian penelitian ini bersifat hukum positif dan pendekatan kasus. Metode analisis yang digunakan adalah metode pengumpulan data pustaka/studi kepustakaan (*library research*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan suatu perbuatan yang dapat melanggar hukum, yang dilakukan oleh orang dewasa maupun anak remaja. Pelaku perjudian tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga melanggar tata krama, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Perjudian online yang sedang marak terjadi di lingkungan masyarakat karena perkembangan IPTEK dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti:

### 1. Faktor ekonomi

Faktor ekonomi dapat menjadi cara utama seseorang melakukan perjudian online, karena para pelaku perjudian online biasanya melakukan tindakan tersebut dengan tujuan untuk meraih keuntungan yang tinggi dengan pengeluaran yang rendah.

### 2. Kejenuhan

Situs situs perjudian online yang muncul di Indonesia biasanya dibuat seperti layaknya bermain game, dengan tujuan untuk menarik para pelaku serta dapat menghilangkan rasa bosan, karena perjudian online dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, banyak orang dewasa maupun anak remaja tertarik dengan judi online.

### 3. Tidak diperlukan pengeluaran yang banyak

Pengeluaran yang banyak dapat dikatakan sebagai pengeluaran untuk melakukan perjudian, baik itu pengeluaran uang, benda dan lain sebagainya. Para pelaku perjudian online tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk memperoleh keuntungan yang tinggi, oleh sebab itu banyak orang tertarik untuk mencoba peruntungan yang dihasilkan dari perjudian online tersebut.

### 4. Situs perjudian online yang terus bermunculan

Di Indonesia, perjudian merupakan tindakan yang dapat melanggar kesusilaan karena

dianggap merugikan masyarakat. Oleh karena itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir akses situs perjudian ilegal. Kendati demikian, pemblokiran akses pada situs ilegal tersebut belum dilakukan secara menyeluruh, akibatnya masih banyak tersebar situs situs judi ilegal yang tersebar diberbagai platform (Oswalo, 2022).

Dari beberapa faktor penyebab maraknya perjudian online di Indonesia secara tidak disadari dapat menyebabkan timbulnya permasalahan permasalahan sosial. Salah satu contohnya seperti menimbulkan efek ketergantungan. Seseorang yang melakukan perjudian online menjadi ketergantungan untuk terus menerus melakukan perjudian, sehingga dapat menyebabkan timbulnya permasalahan permasalahan yang tidak terduga yang dialami oleh pelaku, seperti pinjaman hutang, atau bahkan pencurian yang dapat meningkatkan tingkat kriminalitas di masyarakat. Kekalahan pelaku dalam bermain judi juga dapat memicu timbulnya depresi yang dapat mengakibatkan kematian.

Oleh karena itu, pemerintah secara tegas harus mengeluarkan aturan dan regulasi untuk tindak pidana perjudian. Di Indonesia, Pengaturan hukum pidana terkait kasus perjudian tercantum dalam Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP (Munawaroh, 2022), Pasal 2 ayat(1), (2), (3) UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, serta Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE (Pangerapan, 2022).

Salah satu ketentuan pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang tindak pidana perjudian yang dilakukan secara langsung (perjudian yang dilakukan tanpa perantara media elektronik). Di dalam Pasal 303 KUHP tersebut menyebutkan bahwa:

(1) 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 permainan judi dan menjadikannya sebagai pen-carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi 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 dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.

(3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung 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.

Sedangkan dalam Pasal 303 bis KUHP menyebutkan:

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
2. barang siapa ikut serta main 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.

(2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Namun ketentuan perjudian yang diatur oleh Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP telah diubah ke dalam Pasal 2 ayat (1), (1), (3) UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian yang menyatakan bahwa:

- (1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjaara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak- banyaknya.
- (2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 bis ayat (1) Kitab Undang undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara

selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak- banyaknya sepuluh juta rupiah.

- (3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 bis ayat (2) Kitab Undang undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak- banyaknya lima belas juta rupiah.

Telah disebutkan bahwa Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 2 ayat (1), (2), dan (3) UU No. 7 Tahun 1974 hanya menentukan pemidanaan bagi pelanggar perjudian yang dilakukan secara langsung, yang artinya perjudian yang dilakukan tanpa adanya perantara media elektronik yang terkoneksi oleh internet. Sedangkan, pasal yang mengatur ketentuan pemidanaan bagi para pelaku perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE, yang menyebutkan bahwa: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Merujuk pada pengaturan pengaturan tentang tindak pidana perjudian, dapat dilihat bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh hukum yang berlaku di Indonesia. Karena, dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, menyatakan: Pasal 1 ayat (1) "Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain." Artinya, segala bentuk perjudian, baik perjudian yang dilakukan secara langsung, maupun perjudian yang dilakukan secara online, dan berbagai jenis perjudian lainnya, dilarang di Indonesia. Jika terdapat beberapa pihak/orang melakukan perjudian, maka pihak berwenang berhak menyelidiki secara menyeluruh praktik perjudian tersebut berdasarkan ketentuan yang berlaku.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemajuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, selain dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat juga dapat berdampak negatif. Seperti terciptanya situs situs ilegal yang dapat

disalahgunakan sebagai sarana perjudian online. Maraknya tindakan perjudian online di Indonesia dapat ketahui bahwa media elektronik yang terkoneksi internet, tidak digunakan secara bijak. Selain itu, lainnya pengawasan dari orang tua terhadap anak anaknya. Tetapi, tidak dapat dipastikan pelaku perjudian online tersebut dari kalangan anak remaja, orang dewasa juga dapat terlibat melakukan perjudian online. Peranan pihak yang berwajib juga sangat dibutuhkan untuk memberantas pelaku pelaku perjudian online. Pelaku berhak dijatuhi sanksi sesuai dengan ketentuan pada pasal yang ada, seperti dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP, Pasal 2 ayat (1), (2), (3) UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, serta Pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE. Selain itu, tindakan pemerintah juga sangat dibutuhkan untuk memberantas situs situs perjudian yang tersebar pada platform platform ilegal di Indonesia. Minimnya pemberantasan *cyber*, membuat situs situs perjudian online yang sudah diblokir oleh pemerintah masih tetap ada. Oleh karena itu, peran serta masyarakat dalam menyikapi kasus perjudian online sangat dibutuhkan. Jika masyarakat masih melihat atau mendapatkan situs situs ilegal sarana perjudian online, harap segera melapor kepada pihak yang berwajib.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K. P. (2016). *KBBI*. Kemendikbud.<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/judi>.
- Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Munawaroh, N. (2022). *Jerat Hukum Judi Online: Penjara hingga Denda Rp1 Miliar*. Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum- judi-online-cl7026/>
- Oswalo, I. G. (2022). *5 Hal yang Membuat Judi Online Makin Marak di Indonesia*. Detikcom. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6097816/5-hal-yang- membuat-judi-online-makin-marak-di-indonesia>
- Pamungkas, F. T. (2021). *Hukuman Pelaku Judi Online di Indonesia, Apakah Bisa Dipidana?* Justika by Hukumonline. <https://blog.justika.com/pidana-dan-laporan-polisi/hukuman-pelaku-judi- online/>
- Pangerapan, S. A. (2022). *Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika*. KOMINFO. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian- komunikasi-dan-informatika/0/siaran\\_pers#:~:text=Khusus%2520untuk%2520kegiatan%2520perj](https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian- komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers#:~:text=Khusus%2520untuk%2520kegiatan%2520perj)

udian%2520online,paling%2520banyak%25201%2520miliar%252

Peraturan Pemerintah tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, Pub. L. No. 9 (1981).

Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pub. L. No. 11 (2008).

UU tentang Penerbitan Perjudian, Pub. L. No. 7 (1974).