



**TINJAUAN YURIDIS PERJUDIAN *ONLINE* BERDASARKAN
PASAL 27 AYAT 2 JO. PASAL 45 AYAT 2 UNDANG-UNDANG
REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
PERUBAHAN UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK**

*LEGAL REVIEW OF ONLINE GAMBLING BASED ON ARTICLE 27
PARAGRAPH 2 JO. ARTICLE 45 PARAGRAPH 2 OF THE LAW OF THE
REPUBLIC OF INDONESIA NUMBER 19 OF 2016 CONCERNING
AMENDMENTS TO THE LAW OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
NUMBER 11 OF 2008 CONCERNING ELECTRONIC INFORMATION
AND TRANSACTIONS*

Muhammad Rahmatullah

Kepolisian Resor Kota Mataram

Email : niningsistriani23@gmail.com

B. Farhana Kurnia Lestari

Fakultas Hukum Universitas Islam Al-Azhar

Email : baiqfarhanakurnialestari@gmail.com

Dhina Megayati

Fakultas Hukum Universitas Islam Al-Azhar

Email : Dhinamegayati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau dan mempelajari penerapan dan penegakan hukum tindak pidana perjudian online dalam hukum positif sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 sebagaimana diubah dengan Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik. Jenis Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yuridis normatif, dengan melakukan penelitian terhadap peraturan perundang-undangan dan berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan. Hasil penelitian ini ialah *pertama*, pengaturan tindak pidana dalam hukum positif Indonesia tidak mengenal istilah tindak pidana perjudian online sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP serta tidak mendikotomi atau membedakan tindakan perjudian tersebut menjadi tindak pidana perjudian online atau tindak pidana perjudian biasa. *Kedua*, bahwa dalam konteks upaya pencegahan penyebaran tindak pidana perjudian Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik telah memenuhi perannya sebagai upaya pencegahan secara penal, akan tetapi hal tersebut tentu saja masih jauh dari kata cukup. Karena fokusnya adalah pelarangan setiap orang untuk menyebarluaskan informasi apapun dan dalam bentuk apapun yang berisi muatan perjudian sebagaimana dijelaskan mengenai definisi dan ruang lingkup “mendistribusikan” yaitu mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik

Kata Kunci: *Perjudian Online; Tindak Pidana; Informasi Transaksi Elektronik.*

Abstract

This study aims to review and study the application and enforcement of the law on online gambling crimes in positive law as stipulated in Article 27 paragraph (2) Jo. Article 45 paragraph (2) of Law of the Republic of Indonesia Number 11 of 2008 as amended by Law Number 19 of 2016 concerning Transaction and Electronic Information. The type of research used by the author is normative juridical research, by conducting research on laws and regulations and various literature related to the problem. The results of this study are: first, the regulation of criminal acts in positive law Indonesia does not recognize the term online gambling crime as explained in Article 303 of the Criminal Code and does not dichotomy or distinguish the act of gambling into an online gambling crime or an ordinary gambling crime. Second, that in the context of efforts to prevent the spread of gambling crimes, Law of the Republic of Indonesia Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions has fulfilled its role as a preventive effort on a penalty basis, but this is of course still far from enough. Because the focus is on prohibiting any person from disseminating any information and in any form that contains gambling content as explained regarding the definition and scope of “distributing”, i.e. transmitting and/or disseminating Electronic Information and/or Electronic Documents to many People or various parties through the Electronic System. Meanwhile, what is meant by “transmitting” is sending Electronic Information and/or Electronic Documents addressed to one other party through the Electronic System.

Keywords: *Online Gambling; Criminal Acts; Electronic Transaction Information.*

A. PENDAHULUAN

Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. 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 kerana 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.¹ Sedangkan perjudian secara online secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur 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.”²

Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp 100 triliun.³ PPATK memperoleh data tersebut dari penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang termasuk dalam jaringan bandar judi *online*. “Perputaran dana dimaksud, merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar-jaringan bandar, serta transaksi dengan tujuan yang

1 Soesilo, R. (1986). Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]. Sukabumi: Karya Nusantara Bandung, hlm. 222.

2 *Ibid.*,

3 Muhammad, Nabilah. (2023, September 27). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022. Dikutip dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/399b81e1e2cfd53/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>

diduga pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan bandar,”⁴ kata Ketua Biro Humas PPATK Natsir Kongah dalam keterangannya.

Menanggapi persoalan judi online diatas, perlu adanya penegakan hukum guna memberantas aksi judi online tersebut. Di Indonesia spirit pemberantasan tindak pidana perjudian online telah dimuat dan diatur sejak lama dalam pasal 303 KUHP.

Selain itu diatur pula mengenai perjudian dalam Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga telah dilengkapi dengan “Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Kepolisian Republik Indonesia tentang Pedoman Implementasi Atas Pasal Tertentu Dalam Undang-undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Dalam keputusan tersebut mengatur implementatif penegakan UU ITE selaku ketentuan khusus dari norma pidana atau *lex specialis*. Pedoman penerapan ini berisi penjelasan terkait definisi, syarat, dan keterkaitan dengan peraturan perundangan lain, terhadap pasal yang sering menjadi sorotan masyarakat khususnya pasal perjudian online yaitu pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat 2. Namun dengan adanya kebijakan-kebijakan tersebut pada realitasnya perjudian *online* masih merajarela dengan pertumbuhan pemain yang tiap tahunnya meningkat drastis.

Namun permasalahannya terkait dengan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* yang dimana penerapan hukum oleh aparat penegak hukum dalam memeriksa, mengadili dan memutus tindak pidana perjudian *online* yang masih saja menggunakan pasal 303 KUHP bukannya dengan aturan khususnya yaitu Undang-undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang seharusnya sebagai aturan *lex specialis*-nya.

B. METODE

Jenis Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yuridis normatif, dengan melakukan penelitian terhadap peraturan perundang-undangan dan berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dokumen atau peraturan serta buku-buku literatur yang berhubungan dengan materi yang akan di kemukakan dalam isu hukum terkait. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan disajikan secara deskriptif.

C. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Yuridis Perjudian *Online* Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Perjudian *online* sedang menjadi pemberitaan hangat di media, walaupun telah banyak upaya yang dicoba pemerintah buat memberantas perjudian *online*, tetap saja belum bisa

4 CNN Indonesia, (2023, September 26). Perputaran Duit Judi Online Sejak 2017 Tembus Rp190 T. Dikutip dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230823130550-192-989467/perputaran-duit-judi-online-sejak-2017-tembus-rp190-t-cek-rinciannya> .

memberikan efek jera untuk warga yang tergiur memperoleh uang dengan metode praktis. Aksi tersebut jelas berlawanan dengan ketentuan hukum positif, agama, kesusilaan serta mencoreng pandangan hidup bangsa dan membahayakan untuk keberlanjutan kepribadian generasi bangsa. Tipe perjudian *online* juga bermacam-macam serta mudah diakses oleh setiap orang tanpa ada ketentuan cukup dengan sarana media internet. Judi *online* merupakan permainan judi yang diakses dengan koneksi internet lewat *smartphone* ataupun komputer. Terlebih dengan serba digital semakin mempermudah akses ke seluruh penjuru tanpa adanya batas jarak yang dapat siapa saja mencoba peruntungan selain itu juga kehilangan keutuhan keluarganya karena dapat memicu suatu perceraian. melalui perjudian *online*.⁵

Menurut pemaparan Menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Budi Arie Setiadi mengatakan jumlah pemain judi *online* di Indonesia kini sudah menembus 2,2 juta orang. Ironisnya, korban judi *online* itu didominasi oleh kaum muda berusia 20-30 tahun.⁶ Berdasarkan survei dari *DroneEmprit*, negara ini memimpin sebagai negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia.⁷ Disisi lain, dalam satu minggu 11.300 situs yang menghosting konten perjudian online menghilang. Artinya situs perjudian yang dibuat oleh penyedia layanan perjudian *online* tersebut hanya bersifat sementara, alhasil hilangnya situs tersebut juga diikuti dengan hilangnya uang yang didepositokan oleh pemainnya pada situs tersebut. Situs web yang menghosting konten perjudian ini sering kali meniru bisnis yang sah, seperti bank dan lain sebagainya. Ada 1.500 kejadian perjudian online yang membobol situs keuangan antara Januari dan 17 Juli 2023.⁸

Melihat fenomena tersebut, maka sudah jelas jika pemerintah harus menanggapi hal tersebut secara serius dengan melakukan penyesuaian pengaturan tindak pidana perjudian *online*. Sebab dalam hukum positif di Indonesia saat ini mengenai pengaturan tindak pidana perjudian *online* masih banyak menimbulkan diskursus dan multitafsir dalam penerapannya. Dalam kaitannya dengan tindak pidana perjudian masih banyak masyarakat yang salah kaprah terhadap penafsiran pengaturan tindak pidana perjudian *online*.

Perjudian adalah suatu bentuk permainan seperti dadu, kartu dan lain-lain dengan menggunakan taruhan dalam permainannya dan kemenangannya bukan hanya bersifat untung-untungan namun juga diperlukan pula keahlian dalam bermain. Pengaturan mengenai perjudian di KUHP terdapat pada Pasal 303 KUHP dan 303 bis KUHP.

Ketentuan tersebut telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana telah mengalami perubahan, sehingga ancaman pidananya menjadi lebih berat. Hal ini terlihat dari pidana penjara maksimal sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah yang ditingkatkan menjadi ancaman pidana dalam Pasal 303 (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pasal 303 bis KUHP memberikan ketentuan mengenai hukuman pidana untuk pelaku tindak pidana perjudian. Dalam ayat (1), pidana yang diberikan adalah penjara selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah sebagai hukuman. Sementara itu, ayat (2) menyatakan bahwa pelaku dapat dihukum dengan pidana penjara selama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah. Dari penjelasan mengenai regulasi hukum pidana tersebut, terlihat jelas bahwa perjudian merupakan kegiatan yang diatur dan dilarang oleh undang-undang, dan bagi pelakunya dapat dikenakan sanksi pidana.

5 Chazawi, Adami. (2005). Tindak Pidana Mengenai Kesopanan. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 23.

6 Tempo. (2024, Mei 5). Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi. Dikutip dari <https://www.tempo.co/ekonomi/daftar-5-negara-pemain-judi-online-terbanyak-indonesia-tertinggi-62003>

7 Ibid.,

8 Kesuma, Reza Ditya. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online. Jurnal Exact: Journal Of Excellent Academic Community, 1 (1), hlm. 34-52. Dikutip dari [file:///C:/Users/Admin/Downloads/ARTIKEL_EXACT_-_Penegakan_Hukum_Perjudian_Online_di_Indonesia_Tantangan_dan_Solusi_-_Reza_Dit+\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/ARTIKEL_EXACT_-_Penegakan_Hukum_Perjudian_Online_di_Indonesia_Tantangan_dan_Solusi_-_Reza_Dit+(1).pdf)

Secara lengkap dalam KUHP tindak pidana perjudian diatur dalam beberapa pasal yaitu, Pasal 303 KUHP Ayat 1 (1) yang mengatur “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin, dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu dan atau dengan sengaja menawarkan atau memberi/ kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi, dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata-cara”.

Pasal 303 KUHP Ayat 2 mengatur “Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.” Kemudian selanjutnya adalah Pasal 303 KUHP Ayat 3, menyatakan bahwa “yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Selain Pasal 303 KUHP tentang perjudian, adapun pasal lain yang mengatur hal serupa adalah Pasal 303 BIS KUHP. Isi pasal tersebut di antaranya adalah Pasal 303 BIS ayat (1) mengatur bahwa “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah, barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303 dan atau barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada ijin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.”

Kemudian selanjutnya jenis perjudian yang dimaksud dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan diatur juga dalam Pasal 303 bis KUHP yang mengatur bahwa “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.”

Semua jenis kejahatan perjudian yang disebutkan sebelumnya memiliki unsur tanpa izin, yang membuatnya melanggar hukum. Artinya, jika tidak terdapat unsur “tanpa persetujuan” atau jika suatu tindakan telah mendapat persetujuan dari pejabat atau lembaga yang memiliki wewenang, maka segala tindakan yang termasuk dalam ketentuan tersebut dianggap sah secara hukum dan tidak dianggap melanggar hukum., sehingga tidak dapat dikenai sanksi atau hukuman. Hal ini karena perjudian harus tetap diawasi dan diatur oleh pemerintah atau pejabat yang berwenang.

Dalam konteks tindak pidana perjudian *online*, dalam hukum positif di Indonesia tidak dikenal istilah tindak pidana perjudian *online*. Meskipun lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini disebutkan dalam konsiderannya yaitu adalah karena globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan ITE di tingkat nasional sehingga pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya spirit dalam undang-undang ini telah selaras dengan fenomena sebagaimana diuraikan di atas, sehingga seharusnya undang-undang tersebut menjadi jawaban dan solusi atas fenomena perjudian *online* yang saat ini tengah marak terjadi.

Perbuatan pidana judi *online* yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik memiliki persinggungan dengan unsur atau delik perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP. Perbuatan tindak pidana perjudian *online* yang diatur Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik memiliki persinggungan dengan unsur atau delik perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP. Namun perlu penulis tegaskan kembali jika hubungan antara kedua peraturan perundang-undangan tersebut hanya sebatas persinggungan terkait dengan tindak pidana perjudian dan bukan merupakan aturan yang berifat pengkhususan dalam suatu aturan mengenai satu tindak pidana (*lex Specialis*).

Unsur-unsur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, diantaranya :

1. Unsur Subjektif, berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”;
2. Unsur objektif, berupa Melawan Hukum, melakukan tindakan “tanpa hak”. Atau unsur Kelakuan, Unsur ini sebagaimana tercantum dengan kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Sedangkan objek dari perbuatannya adalah Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian

Dalam ketentuan umum undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 serta perubahannya yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tidak terdapat keterangan yang menjelaskan apa yang dimaksud dengan mentransmisikan, mendistribusikan dan membuatnya dapat diakses. Namun penjelasan mengenai hal tersebut terdapat pasal 27 ayat 1 yang mendapat penambahan penjelasan dalam perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dalam penjelasan Pasal 27 Ayat (1), Yang dimaksud dengan “mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Kemudian jika mengacu pada unsur-unsur pasal diatas tersebut maka dapat disimpulkan ruang lingkup tindak pidana perjudian *online* adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan ruang lingkup dari pengaturan tindak pidana perjudian *online* diatas tersebut maka secara asas legalitas setiap perbuatan yang termasuk dalam ruang lingkup tersebut merupakan sebuah pelanggaran atau kejahatan yang memiliki suatu pertanggungjawaban pidana sebagaimana yang tertuang dalam KUHP terkait dengan asas pertanggungjawaban pidana atau asas kesalahan dalam hukum pidana, yang menentukan bahwa pada prinsipnya tiada pidana tanpa kesalahan. Pada prinsipnya seseorang sudah dapat dipidana apabila telah terbukti melakukan tindak pidana dan ada kesalahan. Sedangkan pertanggungjawaban dari tindak pidana perjudian *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan sanksinya yang berbunyi; “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat

(3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

Pada kedua aturan tersebut memiliki kesamaan subyek hukum yaitu orang perorangan maupun badan/perusahaan. Mengenai obyek hukum pun tidak berbeda yakni tindak pidana perjudian. Pasal-pasal Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengautur mengenai ketentuan pidana diidentifikasi bahwa subyek atau yang berbuat tindakan pidana bisa dituntut pertanggungjawaban pidana yakni 'setiap orang' yaitu orang perorangan juga korporasi. Disamping pula diawal Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini pada ketentuan umum Bab I, bahwa "orang adalah orang perorangan, warga negara Indonesia atau warga negara asing, maupun badan hukum sedangkan badan usaha adalah perusahaan perorangan atau perusahaan persekutuan, baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum". Namun meskipun begitu, kedua aturan tersebut memiliki perbedaan yang sangat mendasar pada ruang lingkup unsur perbuatannya.

Dalam Pasal 303 BIS KUHP ruang lingkup dari unsur perbuatannya adalah turut serta dalam permainan judi sebagai pemain dan/atau menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian sebagai atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan perjudian. sedangkan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala taruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala taruhan lainnya. Pengaturan dalam KUHP sudah sangat jelas mengatur ruang lingkup dari unsur perbuatan tindak pidana perjudian.

Sedangkan dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 ruang lingkup perbuatan yang dikualifikasikan sebagai tindak pidana adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Fokus dari pengaturan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 ini adalah perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Hal tersebut berbeda dengan pasal 303 KUHP yang secara jelas memberikan keterangan mengenai perbuatan judi serta larangan perbuatan terkait dengan perjudian itu sendiri. Sehingga berdasarkan hal tersebut sangat terang dan jelas jika pada prinsipnya dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang diatur bukanlah larangan melakukan perjudian melainkan larangan terhadap perbuatan yang berkaitan dengan promosi, pengiklanan dan pengumuman konten perjudian.

Mengacu pada Pasal 1 ayat 1 KUHP yang mengatakan "Suatu perbuatan tidak dapat pidana, kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan perundang-undangan pidana yang telah ada." Yang terkenal dengan asas "*Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali*". Oleh sebab itu perjudian secara tradisional tidak mampu mencakup unsur yang ada dalam perjudian online yang mana dalam rumusan *Cyber space* dapat dikatakan bahwa bentuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer sebagai sarana atau alat dapat dikatakan sebagai kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan perjudian *online*.⁹

Berbanding terbalik dengan pendapat tersebut, dalam penelitian ini penulis beranggapan jika penerapan hukum dalam penanganan kasus tersebut telah sesuai dengan kaidah hukum yang berlaku. Kemudian jika mengacu pada "Surat Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Kepolisian

9 Ibid.,

Republik Indonesia tentang Pedoman Implementasi Atas Pasal Tertentu Dalam Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” untuk melengkapi serta menjadi pedoman yang terintegrasi dalam penanganan tindak pidana perjudian *online*. Dalam Surat Keputusan Bersama Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut juga menjelaskan pedoman implementasi jika fokus penerapan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 adalah perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten perjudian yang tidak memiliki izin, dalam Surat Keputusan Bersama Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini juga ditambahkan keterangan mengenai bentuk konten tersebut yang dapat berupa video, gambar, suara, tulisan, situs, akun dan billing bandar.

Secara umum tindak pidana perjudian memiliki definisi dan ruang lingkup sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP serta tidak mendikotomi atau membedakan tindakan perjudian tersebut menjadi tindak pidana perjudian *online* atau tindak pidana perjudian biasa. Bahwa norma yang saat ini berlaku terkait dengan tindak pidana perjudian untuk menjerat baik individu sebagai pemain maupun Orang yang menyelenggarakan usaha perjudian baik perjudian *online* maupun tradisional masih bergantung dan lebih relevan menggunakan pasal-pasal dalam KUHP. Pengaturan substansi mengenai ruang lingkup perbuatan perjudian dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik tidak dapat diterapkan kepada pelaku usaha dan pemain baik dalam dalam perjudian biasa ataupun perjudian *online* selama pelakunya tidak melakukan perbuatan “mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. sehingga dalam prakteknya, penerapan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik lebih relevan jika diterapkan terhadap fenomena promosi dan pengiklanan judi *online* oleh selebriti yang juga tengah jadi tren di Indonesia.

2. Pencegahan tindak pidana perjudian berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat

2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Upaya untuk memerangi kegiatan ilegal perjudian online adalah upaya yang wajar untuk meminimalkan kejahatan melalui penegakan hukum pidana, terutama memuaskan rasa keadilan dan kegunaan. Upaya tersebut dapat dilakukan secara non penal (*preventif*) dan secara penal (*represif*).

Penanggulangan atau pencegahan secara non penal (*preventif*) ini berfokus pada pencegahan kejahatan sebelum terjadi dan dilakukan secara tidak langsung tanpa menggunakan metode pidana atau perundang-undangan pidana. Rencana pengurangan kejahatan non-pidana atau pencegahan hanya terdiri dari penggunaan fasilitas sosial untuk meningkatkan situasi sosial tertentu, tetapi ini secara tidak langsung mempengaruhi upaya untuk mencegah kejahatan.¹⁰ Dengan mengajukan himbauan, yaitu dengan menda tangi langsung ke masyarakat dan mengeluarkan peringatan serta penyuluhan. Konseling mengambil strategi yang mencakup menanamkan kesa daran perjudian internet serta informasi tentang risiko dan kerugian yang terkait dengannya. Polisi dapat juga mengeluarkan peringatan, mencatat bahwa perjudian dan

10 Sudarto. (1986). Hukum dan Hukum Pidana. Bandung: Alumni, hlm. 109.

perjudian internet ada lah kegiatan ilegal yang akan mengakibatkan hukuman pidana bagi individu yang melakukannya, sebagaimana ditentukan dalam KUHP Pasal 303 dan 303bis.

Selain itu, Kepolisian dan Kementerian Komunikasi dan Informatika berkoordinasi untuk menghilangkan situs yang mengandung komponen perjudian online. Dalam situasi ini, Polisi akan menyapu dunia maya menggunakan media internet untuk memantau tindakan setiap orang yang diduga terlibat dalam kegiatan perjudian online, serta melacak dan mengumpulkan sejumlah tautan dan situs yang diduga mengandung komponen perjudian. Tautan dan situs yang dikumpulkan dikirim ke Kominfo untuk diproses dan dipilih, dan situs yang ditemukan menyertakan komponen perjudian dilarang sehingga publik tidak dapat mengaksesnya.

Sebaliknya untuk upaya represif dengan memberikan sanksi pidana untuk pelaku perjudian. Penanggulangan atau pencegahan secara penal (represif) dilakukan dengan pembentukan sistem penegakan hukum yang diimplementasikan/ diwujudkan dalam 4 (empat) sub sistem, yaitu, kekuasaan penyidikan oleh Lembaga penyidik, kekuasaan penuntutan oleh lembaga penuntut umum, kekuasaan mengadili/menjatuhkan putusan oleh badan peradilan; dan kekuasaan pelaksanaan hukum pidana oleh aparat pelaksana eksekusi.

Keempat subsistem itu merupakan satu kesatuan sistem penegakan hukum pidana yang integral atau sering disebut dengan istilah Sistem Peradilan Pidana atau SPP terpadu atau *integrated criminal justice system*. Selanjutnya sebagai instrumen terkahir yaitu peraturan perundang-undangan yang memuat larangan perbuatan tersebut. Pengaturan tindak pidana terkait perjudian dimuat dan diatur sejak lama dalam KUHP yang kemudian di sempurnakan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974. Selain itu larangan mengenai perjudian juga diatur dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. selain itu, untuk melengkapi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pemerintah yang dalam hal ini eksekutif memberikan pengaturan tambahan pelengkap yang berupa “Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Kepolisian Republik Indonesia tentang Pedoman Implementasi Atas Pasal Tertentu Dalam Undang-undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”.

Dalam konteks upaya pencegahan penyebaran tindak pidana perjudian Pasal 27 ayat (2) dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 seharusnya telah memenuhi perannya sebagai upaya pencegahan secara penal. Karena fokus dari pengaturan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ini adalah pelarangan setiap orang untuk menyebar luaskan informasi apapun dan dalam bentuk apapun yang berisi muatan perjudian sebagaimana dijelaskan mengenai definisi dan ruang lingkup “mendistribusikan” yaitu mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik. Dan yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau public.

Pada kenyataannya, judi tumbuh dan berkembang serta sulit untuk ditanggulangi dengan menggunakan peraturan perUndang-Undangan yang ada, sehingga menuntut pemerintah untuk menyusun produk hukum yang dapat menerapkan sanksi pidana terhadap kejahatan yang terjadi didunia maya (*cyber crime*) termasuk tindak pidana perjudian melalui internet

secara maksimal. Penyedia judi online membuat banyak situs dengan menawarkan berbagai model permainan seperti situs IBCbet. com, SBObet. com, Bola88. com, liga365. com dan sebagainya.¹¹ Mengacu pada Pasal 1 ayat 1 KUHP yang mengatakan “Suatu perbuatan tidak dapat pidana, kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan perundang-undangan pidana yang telah ada.” Yang terkenal dengan asas “Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali”. Dengan perkembangan perjudian secara online yang begitu massif ini, bukannya tidak mungkin kedepannya pengaturan perjudian secara tradisional tidak mampu mencakup unsur yang ada dalam perjudian online yang mana dalam rumusan *Cyber space* dapat dikatakan bahwa bentuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer sebagai sarana atau alat dapat dikatakan sebagai kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan online gambling.

Upaya pencegahan penyebaran tindak pidana perjudian Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik telah memenuhi perannya sebagai upaya pencegahan secara penal, akan tetapi hal tersebut tentu saja masih jauh dari kata cukup. Karena fokus dari pengaturan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ini adalah pelarangan setiap orang untuk menyebar luaskan informasi apapun dan dalam bentuk apapun yang berisi muatan perjudian sebagaimana dijelaskan mengenai definisi dan ruang lingkup “mendistribusikan” yaitu mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik. Sedangkan disisi lain pencegahan tindak pidana *online* juga mengalami kendala di beberapa sektor yang beberapa diantaranya adalah dari segi penegakan hukum di Indonesia, ketersediaan sarana dan prasarana, dan ketersediaan laboratorium digital forensic yang belum bisa dimiliki semua Polres di Indonesia.

Sehingga untuk memaksimalkan upaya pencegahan tindak pidana perjudian pemerintah diharapkan meningkatkan lagi upaya penanggulangan, agar dapat menangkap bandar utama dari tindak pidana perjudian online tersebut. Dengan meningkatkan kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait dengan penanggulangan kasus perjudian khususnya yang dilakukan secara *online*. Pemerintah juga diharapkan memberikan edukasi dan tentang penggunaan internet dengan baik dan positif serta memberitahu dampak penyalahgunaan internet kepada masyarakat.

D. KESIMPULAN

Pengaturan tindak pidana dalam hukum positif Indonesia tidak mengenal adanya istilah tindak pidana perjudian online. Secara umum tindak pidana perjudian memiliki definisi dan ruang lingkup sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP serta tidak mendikotomi atau membedakan tindakan perjudian tersebut menjadi tindak pidana perjudian online atau tindak pidana perjudian biasa. Karena norma yang saat ini berlaku terkait dengan tindak pidana perjudian untuk menjerat baik individu sebagai pemain maupun Orang yang menyelenggarakan

¹¹ Wahid, Abdul dan Labib, dan Mohammad. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama, hlm 8.

usaha perjudian baik perjudian online maupun tradisional masih bergantung dan lebih relevan menggunakan pasal-pasal dalam KUHP.

Upaya pencegahan penyebaran tindak pidana perjudian Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik telah memenuhi perannya sebagai upaya pencegahan secara penal, akan tetapi hal tersebut tentu saja masih jauh dari kata cukup. Karena fokus dari pengaturan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ini adalah pelarangan setiap orang untuk menyebar luaskan informasi apapun dan dalam bentuk apapun yang berisi muatan perjudian sebagaimana dijelaskan mengenai definisi dan ruang lingkup “mendistribusikan” yaitu mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Chazawi, Adami. (2005). Tindak Pidana Mengenai Kesopanan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soesilo, R. (1986). Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]. Sukabumi: Karya Nusantara Bandung.
- Sudarto. (1986). Hukum dan Hukum Pidana. Bandung: Alumni.
- Wahid, Abdul dan Labib, dan Mohammad. (2005). Kejahatan Mayantara (Cyber Crime). Bandung: Refika Aditama.

Artikel Jurnal

- Kesuma, Reza Ditya. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online. Jurnal Exact: Journal Of Excellent Academic Community, 1 (1), hlm. 34-52. Dikutip dari [file:///C:/Users/Admin/Downloads/ARTIKEL_EXACT - Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia Tantangan dan Solusi - Reza Dit+\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/ARTIKEL_EXACT_-_Penegakan_Hukum_Perjudian_Online_di_Indonesia_Tantangan_dan_Solusi_-_Reza_Dit+(1).pdf)

Internet

- CNNIndonesia, (2023, September 26). Perputaran Duit Judi Online Sejak 2017 Tembus Rp190 T. Dikutip dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230823130550-192-989467/perputaran-duit-judi-online-sejak-2017-tembus-rp190-t-cek-rinciannya> .
- Muhammad, Nabilah. (2023, September 27). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022. Dikutip dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/399b81e1e2cfd53/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>
- Tempo. (2024, Mei 5). Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi. Dikutip dari <https://www.tempo.co/ekonomi/daftar-5-negara-pemain-judi-online-terbanyak-indonesia-tertinggi-62003>