



## Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online

Muhammad Yusuf<sup>1</sup>, Wahyu Prawesthi<sup>2</sup>, Sri Sukmana Dmayanti<sup>3</sup>, Dedi Wardana Nasution<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author, email; [ucupwonocolo@gmail.com](mailto:ucupwonocolo@gmail.com), [wahyu.prawesthi@unitomo.ac.id](mailto:wahyu.prawesthi@unitomo.ac.id), [srisukmanad@gmail.com](mailto:srisukmanad@gmail.com), [dediwardana.nasution@unitomo.ac.id](mailto:dediwardana.nasution@unitomo.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Juni 2025

Revised Juni 2025

Accepted Juli 2025

Available online

<http://journal.uaindonesia.ac.id/index.php/JSE>

#### Keywords:

*Legal liability, criminal acts, online gambling, law enforcement, criminal law.*

Turabian style in citing this article: [citation Heading] Muhammad Yusuf, Wahyu Prawesthi, Sri Sukmana Dmayanti, Dedi Wardana Nasution” Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online” *Journal of Sharia Economics* 7, No. 1 June: 2025

### ABSTRACT

*The development of information technology has driven the transformation of conventional gambling into a more complex digital form, namely online gambling. This practice has become a serious problem in Indonesia because it not only harms individuals economically and psychologically but also threatens social and legal stability. This study aims to analyze the legal regulations applicable to online gambling crimes and examine the mechanisms for law enforcement in Indonesia. The method used is normative juridical with a statutory approach and case studies. The results show that despite the existence of several regulations such as the Criminal Code, Law No. 7 of 1974, and the Electronic Information and Transactions Law No. 11 of 2008 in conjunction with No. 19 of 2016, the implementation of law enforcement against online gambling perpetrators still faces various obstacles, such as limited jurisdiction, technological constraints, and low public legal awareness. Therefore, regulatory reform, increased capacity of law enforcement officers, and cross-sector collaboration are needed to strengthen legal accountability and the effectiveness of online gambling eradication in Indonesia.*

2025 Journal of Sharia Economics with CC BY SA license.

## PENDAHULUAN

Perjudian merupakan salah satu bentuk kejahatan yang telah ada sejak zaman dahulu. Seiring dengan perkembangan teknologi, praktik perjudian mengalami perubahan signifikan, salah satunya adalah munculnya perjudian online. Judi online menawarkan kemudahan dan akses yang lebih luas bagi para pemain karena dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, ponsel, atau tablet. Dengan perkembangan teknologi informasi, perjudian online semakin menjamur, baik yang berbasis situs web maupun aplikasi, yang menawarkan berbagai permainan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan data dari beberapa lembaga, judi online menjadi masalah besar

yang tidak hanya merugikan individu secara pribadi tetapi juga berdampak pada tatanan sosial dan ekonomi masyarakat. Dampak negatif yang dihasilkan dari judi online dapat berupa kerugian finansial bagi individu, kerusakan sosial seperti meningkatnya tingkat kriminalitas, serta munculnya berbagai masalah psikologis yang dialami oleh pemain judi, seperti kecanduan dan gangguan mental. Pemerintah dan aparat penegak hukum Indonesia telah berusaha melakukan berbagai langkah untuk mengatasi permasalahan ini. Namun, dengan adanya situs judi online yang terus berkembang dan semakin canggih, penanggulangan terhadap praktik ini menjadi semakin kompleks.

Pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku tindak pidana judi online menjadi isu penting dalam konteks hukum pidana. Tindak pidana judi online dapat dikategorikan sebagai kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, yang melibatkan transaksi elektronik dan dapat mencakup sejumlah kejahatan lain, seperti penipuan, pencucian uang, hingga pembiayaan terorisme. Oleh karena itu, kajian terhadap pertanggungjawaban hukum atas tindak pidana judi online perlu dilihat melalui perspektif hukum pidana, baik dari segi pengaturan, proses penegakan hukum, maupun sanksi yang diberikan kepada para pelaku.

Perspektif hukum pidana Indonesia, perjudian online dapat dikenakan sanksi berdasarkan beberapa peraturan perundang-undangan, salah satunya adalah **Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)**, yang mengatur tentang tindak pidana di dunia maya, termasuk perjudian online. Meskipun peraturan hukum sudah ada, implementasi penegakan hukum terhadap perjudian online di Indonesia masih mengalami berbagai hambatan. Salah satunya adalah kesulitan dalam mengidentifikasi dan memonitor pelaku judi online yang tersembunyi di balik situs web atau aplikasi yang sulit diakses. Bahkan banyak pelaku yang beroperasi dengan menggunakan server yang berada di luar negeri, sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam melacak dan memproses mereka secara hukum.

Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran masyarakat mengenai bahaya perjudian online. Banyak orang yang menganggap judi online sebagai kegiatan yang tidak berbahaya dan legal, sehingga mereka tidak merasa khawatir atau takut untuk terlibat dalam aktivitas ini. Hal ini semakin diperparah dengan keberadaan aplikasi judi yang semakin mudah diunduh dan digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk kalangan muda. Oleh karena itu, peran serta pemerintah dalam melakukan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya dan dampak negatif dari perjudian online sangat diperlukan (H, 2019).

Penanggulangannya masalah perjudian online secara efektif, diperlukan pendekatan yang melibatkan regulasi yang lebih tegas dan strategi penegakan hukum yang komprehensif. Hukum pidana Indonesia yang mengatur tindak pidana perjudian diatur dalam **Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)** dan **Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian**, yang mengancam hukuman pidana terhadap siapa pun yang terlibat dalam perjudian, baik sebagai pelaku maupun penyelenggara. Namun, penerapan hukum pidana terhadap tindak pidana judi online belum sepenuhnya efektif, mengingat banyaknya situs judi

yang berada di luar negeri dan sering kali sulit untuk ditindak secara langsung.

Sebagai solusi, perlu adanya kebijakan yang memperkuat kolaborasi antara pemerintah, aparat penegak hukum, serta masyarakat dalam pemberantasan perjudian online. Salah satunya adalah dengan memperkuat regulasi terkait penyelenggaraan dan pengawasan terhadap transaksi elektronik di Indonesia. Hal ini dapat dilakukan dengan memperbaiki peraturan yang ada, seperti memperketat pengawasan terhadap penyedia layanan internet dan meningkatkan kapasitas lembaga yang bertugas dalam menangani kasus-kasus hukum terkait dengan perjudian online.

Konteks pertanggungjawaban hukum, penting untuk menggali lebih dalam mengenai bentuk sanksi pidana yang dapat diterapkan terhadap pelaku perjudian online. Hukuman yang diberikan kepada pelaku tindak pidana perjudian online harus memperhatikan tingkat kejahatan yang dilakukan, dampak yang ditimbulkan terhadap masyarakat, serta upaya pencegahan yang dilakukan oleh pemerintah dan aparat penegak hukum. Hal ini penting untuk menciptakan efek jera dan mencegah terjadinya tindak pidana serupa di masa depan.

Selain itu, perhatian juga perlu diberikan pada pengembangan peraturan hukum yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satunya adalah dengan memperkenalkan konsep-konsep baru dalam hukum pidana yang berkaitan dengan dunia maya, **cybercrime** atau kejahatan dunia maya, yang mencakup perjudian online sebagai salah satu jenis tindak pidana yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep ini akan lebih efektif dalam mengantisipasi perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Saat ini kejahatan di dunia maya (*cybercrime*), makin banyak jumlahnya, makin canggih modus-nya, makin bervariasi karakteristik pelakunya, dan makin serius akibatnya (Widodo, 2013). Secara sederhana, setiap kejahatan yang dilakukan mengarah pada komputer maupun menggunakan komputer sebagai salah satu sarana untuk melakukan kejahatan disebut *cybercrime* dan kejahatan tersebut tidak menggunakan kekerasan fisik. Salah satu kejahatan yang sedang berkembang adalah kejahatan perjudian online. Jenis kejahatan ini belum begitu dikenal oleh masyarakat luas. Selain cara untuk melakukan perjudian memerlukan sarana yang lebih maju yakni komputer dan chip, masyarakat lebih mengetahui berbagai macam judi secara konvensional seperti judi togel, capjikia, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, judi yang dilakukan secara konvensional ataupun secara online adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara, terutama terhadap generasi muda.

Pengaturan pelarangan tindak pidana tersebut tertuang dalam Pasal 303 dan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan beberapa peraturan diluar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yaitu, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008), dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Secara garis besar, sistem pertanggungjawaban pidana dalam tindak

pidana perjudian online menggunakan sistem pertanggungjawaban penyertaan dan sistem pertanggungjawaban korporasi. Sehingga, baik manusia pribadi maupun badan hukum (subyek hukum) dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika mereka melakukan tindak pidana judi online. Meskipun pengaturan pelarangan tindak pidana tersebut telah diatur dalam peraturan perundang-undangan baik dalam KUHP dan undang-undang lainnya ternyata masih mengandung beberapa kelemahan, yaitu perundang-undangan hanya mengatur perjudian yang dijadikan mata pencaharian, sehingga kalau seseorang melakukan perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian maka dapat dijadikan celah hukum yang memungkinkan perjudian tidak dapat dikenakan hukuman pidana. Perundang-undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman tetapi, tidak mengatur tentang batas minimal hukuman.

Selain itu peraturan yang telah mengatur tentang perjudian yang dilakukan melalui media internet hanya lebih menekankan kepada sarana dan cara untuk melakukan perjudian. Tapi untuk memberi sanksi terhadap pemain tidak dapat dikenakan sanksi sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan. Pasal 303 dan Pasal 303 bis hanya mengatur tentang perjudian yang dilakukan secara konvensional sedangkan untuk pasal tersebut tidak bisa dikenakan untuk perjudian yang dilakukan secara online. Selain itu pada Pasal 303 Ayat (1) Angka 2, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang bersifat legal atau adanya izin dari penguasa sebagai pengecualian sehingga tidak dapat dikenakan pidana terhadap pelakunya. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme) dengan pejabat yang berwenang. Sehingga, dari peraturan yang ada bertentangan dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Pasal 1) yang menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Perjudian Online dilarang keras dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun dalam perundang-undangan yang diatur diluar KUHP dan menjadi masalah yang serius dalam hukum pidana karena sangat berdampak dalam kehidupan masyarakat dan Negara. Sehingga sanksi hukum yang tegas dan pemberantasan dari penegak hukum bagi pelaku judi online menjadi harapan besar dari masyarakat. Namun dalam prakteknya para pelaku sulit ditindaki karena lemahnya instrumen hukum yang ada untuk memberikan efek jera. Sehingga kemajuan teknologi yang sudah terfasilitasi memberi ruang kepada para pelaku untuk terus melakukan perjudian online. Untuk itu penulis mengangkat judul skripsi, yaitu Pertanggungjawaban Hukum atas Tindak Pidana Judi Online ditinjau dari Prespektif Hukum Pidana.

Upaya pemberantasan perjudian online, peran serta masyarakat juga sangat penting. Masyarakat perlu diberi pemahaman mengenai dampak negatif dari perjudian online dan diberikan akses untuk melaporkan situs-situs judi yang ilegal kepada pihak berwenang. Selain itu, masyarakat juga harus didorong untuk menjadi lebih aktif dalam menjaga dan melindungi diri mereka dari bahaya perjudian online melalui edukasi yang berbasis pada kesadaran hukum (Rachman, 2020).

Tindak pidana judi online menjadi masalah yang sangat kompleks, yang

memerlukan perhatian lebih dalam dari berbagai pihak, baik dari pemerintah, aparat penegak hukum, maupun masyarakat. Pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku tindak pidana judi online harus dilihat secara holistik, melibatkan pengaturan hukum yang jelas, penegakan hukum yang tegas, serta partisipasi aktif dari masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana hukum pidana Indonesia mengatur dan memberikan sanksi terhadap pelaku perjudian online, serta tantangan yang dihadapi dalam penegakan hukum tersebut.

## **METODE**

Metode penelitian mengacu pada prosedur dalam pelaksanaan penelitian. Metode penelitian harus konsisten dengan metodologi. Metode penelitian mengacu pada langkah- langkah pokok yang ditempuh, dari awal penelitian sampai dengan analisis. Penelitian Hukum merupakan suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab problem dan isu hukum yang sedang dihadapi, penulisan skripsi ini menggunakan penelitian yang bersifat yuridis normatif (*legal research*) yaitu penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah atau norma norma dalam hukum positif (Peter Mahmud Marzuki, hal. 35, 2010). Dalam penelitian hukum ini terdapat beberapa pendekatan-pendekatan yang digunakan seperti: Pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) (*Ibid*, hlm. 93)

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang menekankan sumber referensinya dari buku-buku ilmu hukum, jurnal dan literatur yang relevan dengan objek penelitian (Soerjono Soekanto, Sri Mamudji, hal. 13, 2001). Telaah yang digunakan untuk menguraikan objek penelitian pada dasarnya didasarkan Pada observasi kritis dan rinci terhadap problematika hukum yang terjadi Sekarang ini.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua metode pendekatan yaitu pendekatan yuridis normative: Pendekatan Perundang-undangan dilakukan dengan mengamati semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang sedang ditangani (*Ibid*, hlm. 102). Penelitian case study atau penelitian lapangan (*field study*) dimaksud untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang masalah keadaan dan posisi Suatu peristiwa yang sedang berlangsung saat ini, serta interaksi lingkungan unit sosial tertentu yang bersifat apa adanya. Penelitian ini merupakan studi Mendalam mengenai unit sosial tertentu dan hasil penelitian tersebut memberikan gambaran luas serta mendalam mengenai unit sosial (Peter Mahmud Marzuki, hal. 93, 2007).

Analisa data dilakukan secara kualitatif yang berupa data dalam bentuk kata-kata atau kalimat. “Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan logika deduktif, untuk menarik kesimpulan dari hal yang bersifat umum menjadi kasus yang bersifat khusus atau individu tertentu.” Proses analisis data yang diperoleh dari penelitian lapangan dan studi kepustakaan selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif, untuk disusun sebagai kesimpulan dalam menjawab permasalahan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Judi**

Judi adalah salah satu permainan tertua di dunia, dan hampir setiap negara tahu bahwa ini adalah permainan peluang. Perjudian juga menjadi masalah sosial karena berdampak sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena membuat anak muda malas bekerja, dan uang yang diinvestasikan dalam permainan ini cukup besar untuk dijadikan modal awal. berkembang bukan mengalir ke perjudian, perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas dan tata krama. Perjudian adalah salah satu penyakit sosial, Perjudian adalah permainan di mana para pihak bertaruh satu sama lain dan memilih opsi dari beberapa kelipatan, dan hanya satu opsi yang akan menjadi pemenang sebenarnya. Hukum membingungkan masyarakat umum bahwa perjudian adalah kegiatan kriminal atau kegiatan ilegal. Perkembangan praktik perjudian berkembang tidak hanya perjudian tradisional, seperti perjudian kartu, perjudian tebak-tebakan, tetapi juga perjudian online.

Perjudian merupakan masalah sosial karena berdampak sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena membuat generasi muda cenderung malas bekerja dan modal yang disetorkan kedalam permainan ini cukup besar untuk mendapatkan dana awal. digunakan untuk pengembangan alih-alih transfer ke perjudian, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan agama, etika, dan moralitas Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perjudian merupakan salah satu kejahatan sosial yang terkait dengan kejahatan, yang tidak mudah terhapus dalam perjalanan sejarah yang diturunkan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, kita harus berusaha untuk menjauhkan orang dari perjudian, membatasi perjudian pada lingkungan terkecil, menghindari perilaku negatif berlebihan yang lebih serius, dan akhirnya berhenti berjudi (M. Irsan, Zuleha, Andi Rachmad, 2019).

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 sebagaimana dijelaskan oleh para ahli G.W. Bawengan menerangkan bahwa "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, kemudian lebih rinci di jelaskan oleh B. Simanjuntak menerangkan faktor-faktor timbulnya perjudian yaitu:

Adanya taruhan berharap menang 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, kuantitas. Aspirasi material

masyarakat Dengan harapan memperoleh keuntungan atau kekayaan, sebagian orang rela mengorbankan harta bendanya untuk ikut serta dalam segala jenis perjudian yang diinginkannya atau masyarakat untuk ikut serta secara materil untuk ikut serta dalam suatu permainan yang diselenggarakan tanpa memikirkan konsekuensi buruk yang harus dia hadapi jika dia kalah dalam permainan taruhan. Akibat kendornya norma sosial akibat memikirkan kekayaan dan kepentingan diri sendiri, sebagian masyarakat sudah mulai acuh terhadap orang lain atau kurang memperhatikan norma yang terjadi di tengah lingkungannya. Mengingat situasi ini, tentu saja, pergerakan game akan terus berkembang cepat atau lambat. Adanya perjudian spekulatif dan fantasi memang menguntungkan, dan dengan sedikit usaha, Trial and error diharapkan dapat meraih kemenangan atau kekayaan yang luar biasa dari keadaan yang dialami pelaku sebelum menang dalam suatu permainan judi.

Hobi Kadang-kadang orang bermain game untuk hobi atau kesenangan yang sulit untuk dilepaskan, bahkan jika mereka menderita karena permainan itu, meskipun kecil kemungkinan itu akan terjadi. mereka masih berusaha melakukannya (Nebi, 2018).

a. Unsur-unsur Judi

Dari uraian perilaku perjudian di atas, suatu perilaku harus memiliki ketiga faktor tersebut untuk disebut perjudian, 3 faktor tersebut adalah:

- a) Game/perlombaan, perbuatan yang biasanya berlangsung dalam bentuk permainan atau balapan. Jadi dilakukan hanya untuk bersenang-senang atau bekerja untuk mengisi waktu luang untuk menghibur hati, jadi hiburan. Tapi di sini, pelakunya tidak harus ada di sana. Karena mereka bisa menjadi penonton atau peserta taruhan pada kemajuan pertandingan atau balapan.
- b) Untung-untungan, artinya untuk memperlunak pertandingan atau persaingan, ia lebih mengandalkan faktor spekulasi/acak atau keberuntungan. Atau faktor kemenangan diperoleh melalui kebiasaan atau kecerdasan pemain yang sudah dikenal atau terlatih
- c) Ada taruhan, dalam permainan atau kontes ini di mana pemain memasang taruhan di rumah, dalam bentuk uang atau properti lainnya (Tanra, 2022).

**Pengertian Judi Online**

Judi 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 di atur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan

atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik (Hery Sulisyanto, 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 memakai koneksi internet wireless fidelity (wifi) dari warnet/warung hotspot yang menyediakannya. Kemudian menjadi barang taruhannya berupa uang yang telah terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat pada dalam rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai didalam situs perjudian online. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan & secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi online yang diinginkan pada dalamnya (Ikhsan, 2023)

a) Faktor-faktor Penyebab Timbulnya

Perkembangan pola pemikiran manusia menghasilkan suatu pemahaman yang mendalam dan secara logis dalam mencari penyebab terjadinya kejahatan. Menurut Sutherland kejahatan adalah hasil dari Faktor-faktor itu dewasa ini dan buat selanjutnya tidak bisa disusun dari suatu ketentuan yang berlaku generik tanpa terdapat pengecualian. Begitu pula halnya dengan faktor-faktor yang beraneka ragam sehubungan dengan kejahatan perjudian online. Beberapa faktor penyebab timbulnya kejahatan secara kriminologi serta motif dari seseorang untuk melakukannya tidak terlepas dari dua unsur pokok. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal maupun faktor eksternal.

a. Faktor Intern (Individu)

Pada faktor-faktor ini ditinjau dari sifat umum dari individu, seperti:

- 1) Umur, pada faktor ini sangat berpengaruh dimana setiap manusia dari sejak kecil hingga dewasa mengalami kenakalan baik secara jasmani dan rohaninya.
- 2) Seks, hal yang berhubungan dengan keadaan fisik
- 3) Yang ada disekitar individu
- 4) Kedudukan individu dalam masyarakat
- 5) Agama individu
- 6) Masalah reaksi individu
- 7) Pendidikan individu.
- 8) Faktor Ekstern (Dari Luar Individu)

Faktor-faktor ekstern ini berpangkal pada lingkungan yang mempunyai korelasi dengan kejahatan dan justru faktor-faktor inilah yang menurut para sarjana merupakan faktor yang menentukan atau mendominasi individu ke arah suatu kejahatan, yang secara garis besar dapat dibagi dalam empat bagian, yaitu:

- 1) Lingkungan yang memberikan kesempatan akan timbulnya kejahatan
- 2) Lingkungan pergaulan yang memberikan contoh
- 3) Lingkungan ekonomi
- 4) Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda

Bahwa sehubungan terjadinya kejahatan perjudian online melalui media internet dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang beraneka ragam, mulai dari faktor gejala sosial, penyakit sosial (patologi) hingga termasuk faktor intern individu dan faktor ekstern yang ikut serta mengakibatkan suatu kejahatan dapat terjadi.

b) Jenis-jenis Judi Online

Jenis Judi online berdasarkan Undang-Undang Kontrol Perjudian Digital. Juli 1974, yang menyatakan antara lain 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:

- 1) "Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : Roulette; Blackjack; Baccarat; Craps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji Si Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-kiu; dan lain Sebagainya. :
- 2) Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain : Lempar Gelang; Lempar Uang; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak terputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu kambing; Pacuan Kuda; Pacuan anjing; Mayong; dan Erek-erek.
- 3) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk Ketiga ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di Tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah Untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan". Adapun bentuk-bentuk perjudian Online yang lainnya :
- 4) Sbobet adalah permainan judi bola online. Merek dagang Sbobet ini Mungkin adalah merek dagang paling sukses dan terkenal di bidang Perjudian online. Sbobet sendiri merupakan singkatan dari taruhan Olahraga online, dimana pasaran bola diupdate setiap hari sesuai dengan permainan yang akan datang dan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, meskipun bola sedang berjalan, anggota dapat bermain sepak bola.
- 5) Ibcbet adalah judi online yang sebenarnya sama saja misalnya Sbobet. Tidak banyak yang membedakan antara Ibcbet & Sbobet. Kedua merek Ini bersaing menggunakan begitu ketat di global judi online. Kalaupun Ada satu kelebihan yang dimiliki sang Ibcbet, maka itu merupakan Varian permainan yang terdapat di dalam Ibcbet, dimana mereka Sekaligus juga menyediakan permainan seperti casino, number game, Dan beberapa mini game lainnya yang tentu jua adalah saran Menghasilkan uang.
- 6) 338a atau Sbobet Casino merupakan jenis permainan online, yang pada Dasarnya didasarkan pada permainan kasino online. Ada banyak game Yang mampu dimainkan melalui website 338a ini. Beberapa di Antaranya merupakan Baccarat, Blackjack, Sic Bo (Craps) & Roulette.

- 7) SGD777 adalah judi online casino yang beroperasi di le macau club. SGD777 merupakan galat satu merek dagang casino yang Pertumbuhannya sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Permainan yang terdapat pada di pada situs ini lebih kurang sama Dengan 338a. Hanya saja mereka memiliki User Interface (tampilan Gambar) yang berbeda menurut 338a.
- 8) Bola tangkas 2 merupakan permainan peluang tangkas online. Mungkin, bila Anda pernah berada di era permainan Mickey Mouse, Anda akan mencicipi perasaan ini lagi, hanya secara online. Dengan semakin kencangnya pertumbuhan teknologi & murahnya harga internet di Indonesia serta kehadiran judi online, permainan mickey mouse pun menjadi sangat aman dan mampu dimainkan menggunakan aman dan nyaman pada tempat tinggal tanpa takut.
- 9) Isin 4D adalah mesin slot online yang disediakan untuk pasar lotere. Karena peminatnya yang begitu banyak dan dari kalangan bawah, menengah hingga atas, maka game ini langsung menjadi versi game online. Dalam waktu singkat, permainan ini telah menarik banyak pengguna karena sangat efisien dan bermain kartu online memang satu-satunya cara yang aman dan efisien. Tetapi keliru satu jenis permainan yang mulai berkembang pada Indonesia dalam umumnya dan judi online dalam khususnya, seperti: permainan sepak bola online, qiuqiu, poker, dll. Judi online merupakan galat satu jenis permainan judi yang biasa dimainkan pada tempat generik lantaran hanya diperlukan hp android buat bermain judi online. Game online, meskipun resmi dan underground, game ini hampir dimainkan & dikenal di seluruh Indonesia bahkan di semua dunia (Santoso, 2010).

Tujuan penegakan hukum ialah untuk menciptakan konsep yang adil, kepastian hukum, serta adanya manfaat yang dirasakan oleh Masyarakat. Implementasi dari cita-cita ini merupakan aspek fundamental dalam menegakkan hukum. Sebab, guna tercapainya adil, pasti, serta mendapatkan manfaat, perlu adanya Kerjasama. Pengelolaan kejahatan dunia maya yang efektif memerlukan komitmen kolektif dari seluruh pemangku kepentingan, mengingat teknologi informasi, khususnya internet, telah berperan penting dalam menumbuhkan masyarakat berbasis informasi. Jika prinsip-prinsip dasar penegakan hukum mencakup citacita keadilan dan kebenaran, maka penegakan hukum bukan sekedar tanggung jawab para penegak hukum yang diakui secara tradisional, melainkan tugas yang menjadi tanggung jawab setiap individu. Penegakan hukum adalah prosedur yang memiliki banyak segi. Sebab, berhasilnya untuk menegakkan keadilan perlu adanya penagruh yang dilakukan beberapa faktor-faktor. Dampak terhadap penegakan hukum bukan berasal dari dalam penegakan hukum itu sendiri, melainkan dari kesadaran kolektif masyarakat. Penting bagi setiap orang untuk sadar dan mendapat informasi guna progress untuk menegakkan hukum selaras dengan pemahaman masyarakat-masyarakat terhadap adanya pelanggaran mengenai perjudian.

Istilah "*strafbaarfeit*" digunakan untuk mengacu pada tindak pidana dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Tindak pidana sendiri merupakan konsep fundamental dalam ilmu hukum yang memberikan karakteristik khusus pada peristiwa hukum pidana dan dibuat dengan kesadaran. Amir Ilyas menyatakan bahwa dalam ilmu hukum, terdapat sebuah konsep dasar yang dikenal sebagai tindak pidana, yang merupakan istilah yang diciptakan dengan sengaja untuk memberikan karakteristik tertentu pada peristiwa hukum pidana.

### **Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online**

Seseorang yang melakukan tindakan yang melanggar hukum dapat disebut sebagai pelaku tindak pidana atau pelaku perbuatan pidana. Perlu diingat bahwa adanya larangan dan ancaman dalam suatu peraturan memiliki hubungan yang erat dengan tindakan yang dilakukan dan juga pelakunya. Oleh karena itu, tindak pidana harus dipertanggungjawabkan secara pidana. Ini berbeda dari konsep "*strafbaar feit*" yang meliputi pemahaman tentang tindakan dan kesalahan. Dalam lapangan hukum pidana, peristiwa-peristiwa konkret dapat disebut sebagai tindak pidana yang memiliki arti abstrak yang harus dijelaskan secara ilmiah dan jelas.

Dasar keberlakuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) di Indonesia adalah aturan peralihan Pasal II dari Undang-Undang Dasar 1945 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) merupakan dasar hukum pidana yang digunakan di Indonesia. Selain memenuhi kebutuhan hukum mereka, masyarakat mengharapkan kepastian dalam interaksi mereka yang dijamin oleh peraturan-peraturan. Walaupun kepastian hukum penting, namun tujuan utama adalah mencapai keadilan dan kepastian hukum hanya merupakan alat untuk mencapainya.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur tentang pertanggungjawaban pidana perjudian melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Namun, 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, terlihat jelas bahwa perjudian merupakan kegiatan yang diatur dan dilarang oleh undang-undang, dan bagi pelakunya dapat dikenakan sanksi pidana. Berikut bunyi Pasal 303 KUHP yang menjabarkan hal tersebut:

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau dengan sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah di hukum barangsiapa dengan tidak berhak:

- 1) Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.
  - 2) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada peerjanjiannya atau caranya apa juga pun untuk memakai kesempatan itu.
  - 3) Turut main judi sebagai pencarian.
2. Kalau sitersalah meakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
  3. Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan olehmereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.

Jenis perjudian yang dimaksud dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan diatur dalam Pasal 303 bis KUHP yaitu:

1. Diancam dengan pidana penjara maksimum empat tahun atau pidana denda maksimum sepuluh juta rupiah;
  - 1) Barang siapa yang menggunakan kesempatan sebagaimana tersebut dalam Pasal 303, untuk bermain judi.
  - 2) Barang siapa yang turut serta bermain judi di jalan umum atau disuatu tempat terbuka untuk umum, kecuali jika untuk permainan judi tersebut telah diberi ijin oleh penguasa yang berwenang.
2. Jika ketika melakukan kejahatan itu belum lewat dua tahun sejak pemidanaan yang dulu yang sudah menjadi tetap karena salah satu kejahatan ini, ancamannya dapat menjadi pidana penjara maksimum enam tahun, atau denda maksimum lima betas 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.

**Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.**

Seseorang perlu mengikuti peraturan yang berlaku di negara atau masyarakat. Salah satu undang-undang yang mengatur tindak pidana terkait perjudian adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang melarang seseorang dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memuat

perjudian seperti yang tercantum dalam Pasal 27 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pengaturan tindak pidana judi online, tidak terlepas dari pengaturan tindak pidana judi konvensional yang telah dikenal di masyarakat. Sehingga, peraturan yang sudah ada sebelumnya, seperti Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, memiliki peran penting dalam mengatur tindak pidana judi *online*. (William Dwi KP, Hal. 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2006 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur materi mengenai perjudian yang dilakukan melalui internet atau komputer. Sedangkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana hanya mengatur tindak pidana perjudian secara umum, sehingga tidak berlaku untuk perjudian online. Namun, dalam praktiknya, penggunaan pasal ini masih tidak jelas di pengadilan. (Pardede, 2019)

Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

1. 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 yang melanggar kesusilaan.
2. 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.
3. 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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
4. 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 pemerasan dan pengancaman.

Berdasarkan bunyi Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2006 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik diatas terdapat beberapa poin yang dapat diuraikan antara lain:

1. Istilah “mendistribusikan” merujuk pada tindakan mengirimkan atau menyebarkan Informasi Transaksi Elektronik dan/atau dokumen elektronik melalui sistem elektronik kepada sejumlah besar orang atau entitas yang berbeda-beda.
2. Definisi “mentransmisikan” adalah tindakan mengirimkan informasi atau dokumen elektronik dari satu pihak ke pihak lain melalui sistem elektronik.
3. Istilah “membuat dapat diakses” merujuk pada tindakan selain distribusi dan transmisi melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dapat dilihat atau diketahui oleh pihak lain atau publik.

Pasal 27 ayat (2) dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan aturan khusus dalam penanganan kasus perjudian online yang harus diperhatikan oleh penegak hukum. Prinsip hukum *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* menunjukkan bahwa hukum yang bersifat khusus harus diberlakukan lebih diutamakan daripada hukum yang bersifat umum, sehingga penting bagi penegak hukum untuk memahami aturan tersebut dalam menangani kasus perjudian *online*. Oleh karena itu, para penegak hukum harus memperhatikan dan menerapkan ketentuan hukum yang bersifat khusus dalam kasus perjudian online tersebut. Dari rumusan peraturan hukum pidana tersebut, jelas bahwa perjudian dilarang oleh hukum karena memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tidak hanya terfokus pada isi, Undang-Undang Informasi Teknologi dan Elektronik juga meliputi aturan resmi tentang tindak pidana *cybercrime*. Menurut Pasal 42 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, penyelidikan atas tindak pidana akan dilakukan sesuai dengan peraturan yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP), dan bila tidak ada ketentuan khusus yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka ketentuan KUHP akan berlaku. Selain itu Pasal 43 dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur beberapa ketentuan khusus terkait penyidikan yang terdiri dari:

1. Pejabat yang bertanggung jawab dalam menangani kasus tindak pidana siber dapat berasal dari dua lembaga, yaitu Kepolisian Negara Republik Indonesia atau Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS) Kementerian Komunikasi dan Informatika.
2. Dalam tahapan penyidikan, harus memperhatikan beberapa aspek seperti perlindungan privasi, kerahasiaan, kelancaran layanan publik, integritas data, dan keutuhan data.
3. Penggeledahan dan/atau penyitaan terhadap sistem elektronik yang terkait dengan dugaan tindak pidana harus dilaksanakan dengan mematuhi peraturan hukum acara pidana yang berlaku.
4. Saat melakukan penggeledahan dan/atau penyitaan terhadap sistem elektronik, penyidik harus memperhatikan kepentingan layanan publik elektronik agar tidak terganggu.

Meskipun pasal-pasal tersebut mengandung unsur perjudian, namun dalam penerapannya para penegak hukum sering kali kesulitan karena pasal tersebut tidak mengatur tentang perjudian melalui media elektronik. Perjudian online yang menggunakan teknologi tidak diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, namun diatur dalam peraturan perundang-undangan lain yang merupakan *lex specialis*.

### **Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Judi Online**

Berdasarkan peraturan perundang-undangan di atas, pertanggungjawaban hukum bagi pelaku judi online dapat dibedakan menjadi:

- a. Pertanggungjawaban Pidana

Pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana berupa:

- Pemain judi online dapat dijerat dengan Pasal 303 KUHP dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda.
  - Penyelenggara judi online dapat dikenakan Pasal 303 bis KUHP dengan ancaman pidana lebih berat, yaitu penjara 4–10 tahun dan denda hingga miliaran rupiah.
  - Penyebar promosi judi online dapat dijerat Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan denda hingga Rp1 miliar.
- b. Pertanggungjawaban Perdata  
Selain sanksi pidana, pelaku judi online juga dapat dikenakan gugatan perdata jika merugikan pihak lain, seperti penipuan atau kerugian finansial.
- b. Pertanggungjawaban Administratif

Pemerintah dapat memblokir situs judi online berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) terkait pembatasan konten ilegal.

### **Upaya Penegakan Hukum yang Dilakukan**

Beberapa upaya yang telah dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam memerangi judi online meliputi:

- Operasi Siber oleh Kepolisian: Polri secara rutin melakukan operasi seperti Operasi *Cyber Patrol* dan Operasi *Tepok Jaringan* untuk membongkar sindikat judi *online* (Kompas, 2023).
- Blokir Situs Judi Online: Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memblokir situs judi online.
- Kerja Sama Internasional: Karena banyak server judi online berlokasi di luar negeri, Indonesia bekerja sama dengan Interpol dan negara lain untuk penindakan (Bareskrim Polri, 2022).

#### **Kendala dalam Penegakan Hukum**

Meskipun sudah ada aturan yang jelas, penegakan hukum terhadap judi online masih menghadapi beberapa kendala, antara lain:

- Sifat Anonimitas dan Teknologi yang Canggih: Pelaku judi online sering menggunakan server luar negeri dan identitas palsu, menyulitkan penelusuran (Sudarto, 2020)
- Keterbatasan Sumber Daya Aparat Penegak Hukum: Kurangnya ahli teknologi informasi di kepolisian dan kejaksaan menghambat investigasi (Arief, 2018).
- Regulasi yang Belum Spesifik: Meski UU ITE dapat menjerat pelaku, belum ada aturan khusus yang mengatur teknis penanganan judi online secara komprehensif (Yulianto, 2021)

### **KESIMPULAN**

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian, khususnya perjudian online, merupakan bagian dari upaya mewujudkan keadilan, kepastian hukum, dan

kemanfaatan bagi masyarakat. Perjudian di Indonesia secara jelas telah dilarang melalui berbagai regulasi, baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, maupun Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Peraturan tersebut menunjukkan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan melalui media elektronik, merupakan tindak pidana yang dapat dikenakan sanksi pidana, perdata, maupun administratif. Tindak pidana perjudian diatur secara umum dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, sedangkan perjudian online secara lebih khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai bentuk *lex specialis*. Penegakan hukum terhadap judi online menjadi semakin kompleks karena melibatkan penggunaan teknologi canggih, identitas anonim, dan keterlibatan lintas negara. Oleh karena itu, penanganan terhadap kejahatan ini tidak hanya menjadi tanggung jawab aparat penegak hukum semata, melainkan juga membutuhkan kolaborasi seluruh pemangku kepentingan dan kesadaran kolektif masyarakat.

Upaya yang telah dilakukan, seperti patroli siber oleh kepolisian, pemblokiran situs oleh Kominfo, dan kerja sama internasional, menunjukkan komitmen negara dalam memberantas judi online. Namun, efektivitasnya masih terkendala oleh keterbatasan sumber daya manusia yang menguasai teknologi, belum adanya regulasi teknis yang komprehensif, serta sifat kejahatan yang transnasional dan tersembunyi. Dengan demikian, diperlukan pendekatan hukum yang adaptif, peningkatan kapasitas sumber daya penegak hukum di bidang teknologi informasi, serta literasi digital masyarakat agar penegakan hukum terhadap judi online dapat berjalan efektif dan selaras dengan cita-cita hukum nasional.

## **DAFTAR PUTAKA**

Widodo. 2013. *Memerangi Cybecrime Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Perspektif Kriminologi*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, hlm. 2

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 35.

A. Z. Abidin, *Hukum Pidana I*, Op.Cit., hlm. 260. Lihat juga Roeslan Saleh, *Perbuatan... Op. Cit.*, hlm. 82.

## **Undang-Undang**

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat (2)

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Pasal 1 Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 tentang Perjudian.

## **Jurnal**

- Salim, H. (2019). Hukum Pidana dalam Perspektif Perjudian Online. Jakarta: Kencana.
- Rachman, M. (2020). Tindak Pidana dan Penanggulangan Perjudian di Indonesia. Bandung: Alfabeta.
- Andi kumala yusri Tanra, Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian
- Muhammad Ikhsan, Jurnal, Faktor-Faktor penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dillakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi, hal. 1
- Soerjono Soekanto, Sri Mamuji, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta: UI Press, 2001), hlm.
- Lukman Hakim, Asas-asas Hukum Pidana, Sleman CV Budi Utama, 2020
- R. Sudarto. Hukum Pidana I (Semarang: Yayasan Sudarto Fakultas Hukum Undip Semarang, 1990), hlm. 94-95.
- M. Abdul Kholiq. Buku Pedoman Kuliah Hukum Pidana (Yogyakarta: Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2002), hlm. 130.
- Roeslan Saleh, Perbuatan pidana..., Op. Cit., hlm. 71.
- William Dwi KP, I Ketut Sudjana, "Tinjauan Yuridis Terhadap Aktivitas Perjudian Online Di Indonesia Serta Pengawasan dan Penerapan Sanksi", Artikel Universitas Udayana, Hlm. 3
- Daniel EP Pardede "Efisiensi Penerapan UU ITE Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online" (Studi Kasus Putusan Nomor 277/PID.B/2018/PN.SBR.), Lex Journalica, Volume 16 No 3. 2019, hlm. 281. <https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/Lex/article/download/2927/25>
- Kompas. (2023). Polri Ungkap 500 Kasus Judi Online dalam 3 Bulan. Diakses dari [www.kompas.com](http://www.kompas.com).
- Bareskrim Polri. (2022). Laporan Penanganan Tindak Pidana Judi Online. Jakarta.
- Sudarto. (2020). Hukum Pidana dan Perkembangan Masyarakat. Sinar Grafika.
- Arief, B. N. (2018). Cyber Crime: Aspek Hukum dan Penanggulangannya. Refika Aditama.
- Yulianto, A. (2021). Penegakan Hukum Siber di Indonesia. Gramedia Pustaka Utama.

