

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Kebijakan Regulasi Pengakan Hukum

1. Kebijakan Regulasi

Kebijakan regulasi terhadap perjudian *online* adalah kumpulan aturan dan langkah yang diambil oleh pemerintah untuk mengontrol dan memberantas aktivitas perjudian di internet. Melindungi masyarakat dari efek negatif perjudian, termasuk gangguan sosial, kerugian finansial, dan kemungkinan tindak kriminal, adalah tujuan utama dari kebijakan ini.

Faktor yang paling memengaruhi perkembangan judi *online* adalah platform. Masyarakat mengetahuinya karena pengaruh, artis, dan pembuat konten mempromosikan perjudian online. Selain itu, konten judi online tidak difilter oleh platform digital dan media sosial. Akibatnya, informasi tentang judi online cepat menyebar ke masyarakat. Langkah pertama dalam memerangi perjudian *online* adalah mencegah aliran informasi masuk ke masyarakat. Selain itu, orang yang mendorong perjudian online juga harus dihukum. Pemerintah dan lembaga keamanan harus menyelidiki aliran uang yang dihasilkan dari permainan judi *online*. Polisi sebelumnya telah menegaskan bahwa orang yang mempromosikan judi *online* dapat dikenakan hukuman pidana.

Segala bentuk perjudian di Indonesia dilarang secara hukum, termasuk yang dilakukan secara online. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, merupakan dasar hukum utama yang digunakan. Seseorang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung konten perjudian, menurut Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE menetapkan sanksi pidana, yaitu penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar (Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2008).

Menurut Duwi Handoko, pelaku tindak pidana perjudian tidak memiliki pola pidana minimum, baik di dalam maupun di luar KUHP (termasuk UU ITE). Menurut KUHP, ancaman pidana bagi pelaku perjudian adalah alternatif, yaitu mereka dapat dikenakan denda atau penjara. Namun, menurut UU ITE, ancaman pidana bagi pelaku perjudian adalah kumulatif (Muhadi Rahmat, Muh. Natsir, 2023).

Selain itu pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo) telah mengambil tindakan untuk menghentikan perjudian online dengan memblokir situs web yang diduga menyediakan layanan perjudian. Untuk menghentikan akses keuangan yang digunakan dalam transaksi judi online, Kominfo bekerja sama dengan berbagai lembaga, termasuk Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Langkah ini diharapkan dapat menghentikan operasi situs judi *online* yang seringkali melakukan tindakan ilegal Fathur Rochman, "Menkominfo Umumkan Dua Kebijakan Baru Berantas Judi *Online*," ANTARA, last modified 2024, <https://www.antaraneews.com/berita/4292455/menkominfo-umumkan-dua-kebijakan-baru-berantas-judi-online>, dikunjungi pada tanggal 5 Februari 2025. Bahkan Presiden Joko Widodo membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring yang melibatkan berbagai Lembaga dan Kementerian. Keputusan Presiden (Keppres) nomor 21 tahun 2024 tentang satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring (Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2024, 2024).

Undang-undang melarang perjudian dengan hukuman penjara dan denda yang tinggi, masih ada situs web yang menyediakan layanan perjudian. Seperti yang dilaporkan oleh ppatk, ada 4 (empat) juta orang di Indonesia yang terlibat dalam permainan judi *online*, dengan jumlah transaksi yang sangat besar yakni terdapat 168 (seratus enam puluh delapan) juta transaksi judi *online* dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp. 327.000.000.000.000 (tiga ratus dua puluh tujuh triliun rupiah) sepanjang tahun 2023. Sedangkan secara total akumulasi perputaran dana transaksi judi *online* mencapai Rp. 517.000.000.000.000 (lima ratus tujuh belas triliun rupiah). Dengan prosedur yang cukup sederhana, yaitu hanya dengan membuat akun di salah satu situs web judi dan membayar jumlah yang diinginkan di ATM pada akun yang telah dibuat sebelumnya, ini

menunjukkan bahwa perjudian *online* ini terus terjadi di Indonesia (Ervin Kurniawan, Lukman Hakim, 2024).

Secara keseluruhan, undang-undang Indonesia mengenai perjudian *online* menekankan penegakan hukum yang ketat, pemblokiran platform perjudian, dan pemahaman publik tentang bahaya judi *online*. Diharapkan bahwa strategi komprehensif ini akan mengurangi prevalensi judi *online* dan melindungi masyarakat dari efek negatif yang ditimbulkannya.

2. Penegakan Hukum

Penegakan hukum terhadap judi *online* merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan aparat penegak hukum untuk mencegah, mengawasi, dan menindak perjudian yang dilakukan melalui internet. Di Indonesia, aktivitas ini dilarang dan diatur oleh beberapa peraturan perundang-undangan. Tindak pidana perjudian diatur oleh Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan beberapa peraturan lainnya, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), di Indonesia. Namun, penegakan hukum di bidang ini menghadapi banyak tantangan. Ini termasuk masalah untuk menemukan pelaku, metode pembayaran digital yang sulit dilacak, dan keterbatasan sumber daya teknologi aparat penegak hukum (F. A. Wijaya, 2023).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE) membentuk undang-undang yang mengatur perjudian *online*. Pasal 303 KUHP melarang perjudian dalam bentuk apa pun dan mengancam

pelaku perjudian, termasuk perjudian online yang dianggap sebagai bagian dari perjudian konvensional yang dilarang oleh hukum. Sementara itu, Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran atau transmisi konten perjudian melalui internet, yang mengancam hukuman maksimal enam tahun dan denda hingga Rp1 miliar (Fadhli, 2023).

Pasal 27 Ayat (2) menyatakan "bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dipidana", dan Pasal 45 Ayat (1) menyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi syarat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dapat dipidana. Ada kemungkinan bahwa dua pasal tersebut dalam UU ITE akan berlaku untuk masalah yang berkaitan dengan perjudian online yang menggunakan teknologi. Namun, kedua pasal tidak menetapkan batasan hukuman minimal; mereka hanya menetapkan batasan hukuman maksimal. Hukuman hanya dikenakan pada perjudian ilegal, sementara perjudian legal tidak dikenakan hukuman (Zainudin Hasan et al., 2023).

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, kepolisian memiliki wewenang untuk menegakkan hukum. Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menetapkan bahwa kepolisian adalah lembaga utama yang bertanggung jawab untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat dan memberikan pelayanan, pengayoman, dan perlindungan kepada Masyarakat

(Undang Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, 2002).

Perjudian adalah pelanggaran budaya sosial di Indonesia. Upaya penegakan hukum diperlukan untuk mencegah dan memberantas kejahatan siber, terutama perjudian *online*, agar tidak semakin meluas. Secara teoritis, penegakan hukum adalah proses mengatur hubungan antara nilai-nilai yang terkandung dalam undang-undang yang baik dan kehidupan nyata. Penegakan hukum juga merupakan sikap tindakan sebagai kumpulan nilai-nilai akhir yang digunakan untuk menciptakan, menjaga, dan memelihara perdamaian sosial. Penegak hukum bertanggung jawab atas penegakan hukum dan penerapan hukum di masyarakat, selain bergantung pada kesadaran hukum masyarakat. Di Indonesia, kepolisian menangani kejahatan siber karena terkait dengan keamanan dan ketertiban negara. Sesuai dengan Pasal 13 huruf b Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, yang berbunyi, "Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakkan hukum," polisi berfungsi sebagai garda terdepan dalam mengantisipasi berbagai ancaman keamanan dan penegakan hukum di Indonesia (Alifian Fajar Rizkita, 2023).

Pemerintah dan penegak hukum memiliki dasar hukum yang kuat untuk memberantas judi *online*, termasuk patroli *cyber* dan deteksi dini. Untuk menanggulangi masalah ini, berbagai pihak, termasuk masyarakat dan para remaja, harus bekerja sama. Sebagai agen perubahan, peran strategis remaja

sangat penting, melalui pendidikan dan partisipasi, mereka dapat memahami bahaya judi *online* dan membantu mencegah penyebarannya. Selain tanggung jawab pemerintah, masyarakat juga harus berpartisipasi dalam memerangi perjudian *online*, peran masyarakat sangat penting untuk tindakan pemerintah. Akibatnya, kesadaran hukum dan sosial yang tinggi diperlukan untuk mengetahui bahwa perjudian dan perjudian *online* sangat merugikan individu, kelompok, dan masyarakat Indonesia (Kayla Ayesha Nadhifa et al., 2024).

B. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana Perjudian *Online*

1. Tindak Pidana

Pada dasarnya, hukum pidana memiliki banyak definisi. Banyak ahli di bidang ini membuat definisi ini, yang kemudian digunakan untuk membuat satu definisi umum. Beberapa dari banyak definisi ini memiliki karakteristik yang sama, sementara yang lain memiliki karakteristik yang berbeda. Hukum pidana, menurut Wirjoni Prodjodikoro, adalah undang-undang yang mengatur tindak kejahatan. Ada kemungkinan bahwa istilah "kejahatan" mengacu pada diskriminasi yang dilakukan oleh penguasa yang memaksa atau melarang seseorang.

Tindakan pidana adalah tindakan manusia yang melanggar hukum yang harus dipidana dan dilakukan dengan kesalahan. Melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang memiliki unsur kesalahan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana dikenal sebagai tindak pidana. Selain

itu, seseorang dianggap bersalah jika masyarakat memiliki pandangan normatif tentang kesalahan yang dilakukan saat melakukan pelanggaran tersebut. Jika seseorang melakukan pelanggaran pidana, mereka bertanggung jawab atas pelanggaran mereka. Dalam upaya menjaga tertib hukum dan menjamin kepentingan umum, pelaku dipenjara.

Moeljatno mendefinisikan hukum pidana sebagai kumpulan undang-undang yang berlaku di seluruh negara dengan tujuan memberikan dasar dan aturan selanjutnya (Wirogioto, 2022).

1. Menentukan sanksi bagi pelanggaran terhadap undang-undang yang telah ditetapkan
2. Menentukan kapan dan di mana sanksi pidana dapat diterapkan
3. Menentukan cara hukuman akan diterapkan jika seseorang dicurigai melakukan tindakan yang dilarang.

Dalam ilmu hukum, "tindak pidana" adalah istilah yang memiliki pengertian dasar dan abstrak yang menjelaskan peristiwa tertentu dalam bidang hukum pidana. Oleh karena itu tindak pidana harus diberi definisi yang jelas dan ilmiah untuk membedakannya dari istilah yang biasa digunakan dalam praktik hukum (Tomaili, 2019)

Para pakar hukum pidana dari negara lain menggunakan istilah "Tindak Pidana", "Perbuatan Pidana", atau "Peristiwa Pidana" dalam beberapa cara:

1. Peristiwa pidana didefinisikan sebagai *Strafbaar Feit*;

2. *Strafbare Handlung* berarti 'Perbuatan Pidana', yang digunakan oleh sarjana hukum pidana Jerman; dan
3. Undang-Undang Perbuatan Kriminal adalah terjemahan dari Undang-Undang Perbuatan Kriminal.

Hukum pidana membagi tindak pidana ke dalam dua jenis, menurut KUHP, yaitu: (Zuleha, 2017)

- a. Kejahatan (*Misdrijven*)
- b. Pelanggaran (*overtredingen*)

Dalam hukum pidana, "perbuatan jahat" atau "kejahatan" adalah definisi dasar dari tindak pidana. Secara resmi, tindak pidana adalah jenis tindakan yang melanggar Undang-Undang pidana. Akibatnya, tidak ada tindakan yang melanggar Undang-Undang, dan siapa pun yang melanggarnya akan dikenakan hukuman. Oleh karena itu undang-undang dan peraturan pemerintah, baik di tingkat pusat maupun daerah, harus menyatakan beberapa larangan dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap warga negara.

Pembagian tindak pidana ke dalam kategori-kategori kejahatan dan pelanggaran ini sangat penting karena masing-masing membawa dampak tertentu. Oleh karena itu tidak peduli apakah itu kejahatan atau pelanggaran, setiap kata pidana harus disebutkan dengan jelas.

1. Kejahatan dan Pelanggaran

KUHP menempatkan kejahatan di buku kedua dan pelanggaran di buku ketiga, ia tidak menjelaskan apa yang dimaksud dengan kata

"kejahatan" dan "pelanggaran". Untuk memberikan dasar, ilmu pengetahuan bertanggung jawab atas semua ini. Dengan membedakan bahwa kejahatan adalah delik kriminal atau delik hukum, dan pelanggaran adalah delik hukum atau delik undang-undang. Sebuah delik undang-undang adalah pelanggaran yang dianggap melanggar rasa keadilan, seperti pembunuhan, pencurian, dan sebagainya. Di sisi lain, delik hukum adalah pelanggaran yang melanggar ketentuan yang telah ditetapkan oleh undang-undang, seperti keharusan untuk mengenakan helm ketika mengendarai sepeda motor di jalan umum atau memiliki SIM.

2. Delik formil dan delik materil

- a. Delik formil adalah delik yang dianggap selesai oleh perbuatan itu sendiri, atau dengan kata lain, titik beratnya berada pada perbuatan itu sendiri.

Contoh: Pasal 362 KUHP (pencurian)

- b. Sebuah delik materil dianggap selesai jika akibatnya sudah terjadi dan bagaimana melakukannya tidak menjadi masalah.

Contoh: Pasal 338 KUHP (pembunuhan)

3. Delik *commisionis* dan delik *Ommisionis*

- a. Delik *comissionis* adalah perbuatan yang dilarang oleh undang-undang.

Contoh: Pasal 362 KUHP yang dilarang adalah perbuatan mencuri, dan Merampas nyawa orang lain adalah ilegal menurut Pasal 338 KUHP.

- b. Delik Ommisionis adalah suatu tindakan yang diwajibkan oleh hukum.

Contoh: Melaksanakan sebagai saksi, ahli, atau juru bahasa dilarang oleh Pasal 244 KUHP. Dan pasal 522 KUHP yaitu tidak datang menghadap ke pengadilan sebagai saksi.

4. Delik keserngajaan (Dolus) dan delik kealpaan (Culpa)

- a. Delik dolus adalah delik yang dilakukan secara tidak sengaja.

Contohnya: pembunuhan (338 KUHP).

- b. Delik culpa adalah suatu delik yang dilakukan karena kelalaian atau kealpaan.

Contohnya: Karena kesalahan dapat menyebabkan kematian (Pasal 359 KUHP). Dan Karena kelalaian mengakibatkan luka pada orang lain (Pasal 360 KUHP).

5. Delik aduan (*klacht delicten*) dan delik biasa

- a. Delik aduan absolut (absolute klacht delict) adalah delik yang penuntutannya hanya dapat dilakukan jika ada pengaduan dari pihak yang berkepentingan atau orang yang dirugikan. Dengan kata lain, tidak dapat dituntut jika tidak ada pengaduan.

Delik aduan dapat dibedakan menjadi

1. Delik aduan absolut adalah delik yang memerlukan pengaduan orang yang dirugikan untuk penuntutan.

Contoh: Pasal 284 KUHP (Perzinaan) dan Pasal 310 KUHP (Pencemaran nama baik)

2. Delik aduan relatif (*relatieve klacht delict*) adalah delik yang sebenarnya tetapi dilaporkan, sehingga sering terjadi di lingkungan keluarga.

Contoh: Pasal 367 KUHP (Pencurian dalam keluarga)

- b. Delik biasa adalah delik yang dapat dituntut tanpa membutuhkan adanya pengaduan.

Contoh: Pasal 338 KUHP (Pembunuhan) dan Pencurian 362 (KUHP)

6. Delik umum (*Delicta communia*) dan delik khusus (*Delicta Propria*)

- a. Delik Umum adalah delik yang dapat dilakukan oleh setiap orang.

Contoh: Pasal 338 KUHP (Pembunuhan), Pasal 245 KUHP (Pemalsuan mata uang) dan Pasal 362 (Pencurian).

- b. Delik khusus adalah delik yang hanya dilakukan oleh individu tertentu, seperti pegawai negeri atau anggota militer.

7. Delik berdiri sendiri (*Zelfstandige delicten*) dan delik berlanjut (*Voorgezette delicten*)

- a. Delik berdiri sendiri adalah delik yang hanya dilakukan sekali perbuatan saja.

Contoh: Pasal 338 KUHP (Pembunuhan) dan Pasal 351 KUHP (Penganiayaan)

- b. Delik berlanjut adalah delik yang terdiri dari beberapa perbuatan yang saling berhubungan dan berlangsung terus menerus.

Contoh: Pasal 64 KUHP (Perbuatan berlanjut)

8. Delik biasa (*eenvoudige delicten*) dan delik berkualifikasi

- a. Delik biasa adalah Semua delik pokok atau sederhana tanpa ancaman pidananya dianggap sebagai delik biasa.

Contoh: Pasal 338 KUHP (Pembunuhan biasa)

- b. Delik berkualifikasi adalah delik yang memiliki bentuk pokok dan disertai dengan elemen yang memberatkan atau meringankan.

Contoh: Pasal 363 KUHP (delik pemberatan) dan 364 KUHP (delik meringankan).

2. Tindak Pidana Perjudian

Tindak pidana perjudian diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dengan Pasal 303 dan 303 Bis menyatakan bahwa: (V. R. M. Wijaya, 2023).

Pasal 303

- (1) Tanpa izin, seseorang diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah:
 - 1e. Dengan sengaja memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pekerjaan, atau dengan sengaja bergabung dengan suatu perusahaan untuk tujuan tersebut.
 - 2e. Dengan sengaja memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau ikut serta dalam perusahaan untuk itu, apakah untuk menggunakan kesempatan yang diperlukan atau dipenuhi oleh tata cara
 - 3e. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
- (2) Jika orang yang bersalah melakukan kejahatan tersebut saat melakukan pencarian, maka haknya untuk melakukan pencarian tersebut dapat dicabut.
- (3) Yang disebut sebagai permainan judi adalah segala jenis permainan di mana peluang untuk menang biasanya bergantung pada keberuntungan dan kemampuan pemain. Ini mencakup semua pertaruhan yang berkaitan dengan keputusan perlombaan atau

permainan lain-lain yang tidak dilakukan oleh mereka yang ikut berlomba atau bermain, serta semua pertaruhan lainnya.

Pasal 303

(1) diancam dengan hukuman penjara tidak lebih dari empat tahun atau denda tidak lebih dari sepuluh juta rupiah:

1. siapa pun yang memanfaatkan kesempatan main judi yang dilarang oleh pasal 303
2. siapa pun yang bermain judi di tempat yang dapat dikunjungi umum, seperti jalan umum, pinggir jalan umum, atau di tempat lain yang dapat dikunjungi umum, kecuali jika ada izin untuk mengadakan perjudian tersebut

(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 rupiah.

Oleh karena itu, segala bentuk perjudian dianggap sebagai kejahatan yang melanggar norma menurut asas legalitas. Legalitasnya berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 KUHP dan tertulis sebagai berikut: "tidak suatu perbuatan boleh dihukum, melainkan atas kekuatan ketentuan pidana dalam undang-undang ada terdahulu daripada perbuatan itu". Akibat dari adanya asas legalitas, yaitu asas bahwa "selama perbuatan itu dilarang dan menjadi dasar suatu tindak pidana, siapa saja yang melakukannya bertanggung jawab atas tindak pidana tersebut. Merupakan prinsip hukuman jika tidak ada

kesalahan. Penting untuk merumuskan kejahatan ini sebagai asas kepastian, berdasarkan asas legalitas. Oleh karena itu, perlu memastikan untuk mengetahui tindakan mana yang dilarang, mana yang tidak dilarang, dan perilaku yang diperintahkan oleh hukum atau hukum pidana dan dilarang oleh hukum pidana atau undang-undang. Dalam ketetapan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 pasal 1 sampai dengan pasal 5 tentang penertiban perjudian dijabarkan sebagai berikut.

Pasal 1

Menjabarkan tindak pidana perjudian ialah sebuah kriminalitas

Pasal 2

- 1) Mengubah ancaman hukuman di pasal 303 ayat (1) KUHP, dari hukuman penjara selama-lamanya 2 tahun 8 bulan dan denda sebanyak-banyaknya 90 ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya 10 tahun ataupun denda sebanyak-banyaknya 25 juta rupiah.
- 2) Mengubah ancaman hukuman di pasal 542 ayat (1) KUHP, dari hukuman kurungan selama-lamanya 1 bulan ataupun denda sebanyak-banyaknya 4.500 rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya 4 tahun ataupun denda sebanyak-banyaknya 10 juta rupiah.
- 3) Mengubah ancaman hukuman di pasal 542 ayat (2) KUHP, dari hukuman kurungan selama-lamanya 3 bulan ataupun denda sebanyak-banyaknya 7.500 rupiah menjadi hukuman penjara

selama-lamanya 6 tahun ataupun denda sebanyak-banyaknya 15 Juta rupiah.

- 4) Mengubah sebutan pasal 542 menjadi pasal 303 bis.

Pasal 3

- 1) Pemerintah, mengontrol penertiban perjudian selaras bersama jiwa serta UU ini
- 2) Penyelenggaraan ayat (1) pasal ini dikontrol bersama peraturan perundang-undangan.

Pasal 4

Terkalkulasi semenjak berlakunya peraturan perundang-undangan guna penertiban perjudian dimaksudkan pasal 3 UU ini.

Pasal 5

Undang-undang ini mulai berlaku sejak tanggal diundangkan. Agar tiap individu mampu mengetahuinya, memerintahkan UU ini bersama peletakannya di lembaran NKRI.

Dalam PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, PP hanya mengatur tentang penertiban perjudian, yaitu larangan pemberian izin untuk mengadakan segala bentuk dan jenis perjudian. Pemerintah pusat atau daerah, baik yang terkait dengan kasino, lokasi ramai, atau masalah lainnya. Terkait dengan PP Nomor 9 tahun 1981, adapun keterangan per pasal yaitu:

Pasal 1

- 1) Pemberian izin pengadaan semua wujud serta macam perjudian dilarang, perjudian yang diadakan di kasino, di lokasi keramaian, ataupun yang dihubungkan bersama alasan lainnya.
- 2) Izin pengadaan perjudian yang telah diberi, dianggap dicabut serta tak berlaku semenjak 31 Maret 1981.

Pasal 2

Sesuai ketetapan pasal 4 UU No. 7 tahun 1974 mengenai penertiban perjudian (Lembaran negara tahun 1974 No. 54, tambahan lembaran negara 3040), bersama berlakunya PP ini dianggap tak berlaku untuk seluruh aturan UU mengenai perjudian ang berseberangan bersama PP ini.

Pasal 3

Perihal yang berkaitan bersama larangan pemberian izin pengadaan perjudian yang belum diatur dalam PP ini hendak diatur tersendiri.

Pasal 4PP ini berlaku sejak tanggal diundangkan.

3. Tindak Pidana Perjudian *Online*

Judi *online* adalah permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan mengakses internet sebagai perantara. Perjudian merupakan sesuatu yang lumrah atau biasa ditemukan di Indonesia. Permainan ini bahkan sudah ada lama, apalagi pada abad kelima masehi,

saat Indonesia masih menjadi kerajaan. Adu hewan seperti sabung ayam, jangkrik, kerbau, pacuan kuda, dan hewan aduan lainnya adalah permainan judi yang paling populer pada saat itu (Hafida Aristya Arditha, 2023). Jadi bukan hal baru. Faktor ekonomi dan sosial memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan perjudian. Seiring berjalannya waktu, perjudian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan mekanisme. Berjudi umumnya dianggap sebagai tindakan kriminal (Oktaviyani, 2018).

Menurut KUHP Semua permainan yang disebut sebagai permainan judi termasuk segala jenis permainan di mana peluang untuk menang sebagian besar bergantung pada keberuntungan dan kemampuan pemain. Ini termasuk segala pertarungan tentang keputusan lomba atau permainan lain-lain yang tidak dilakukan antara pemain yang berpartisipasi, serta segala pertarungan lainnya Andi Hamzah, KUHP & KUHP (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2016).

Tujuan berjudi secara umum adalah untuk mendapat keuntungan jika taruhan menang, uang yang didapat sebanding dengan harga barang atau uang yang dipertaruhkan. Karena itu, orang dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka dengan bermain judi. Bahkan beberapa orang menjadikan judi sebagai mata pencarian mereka untuk memenuhi kebutuhan ekonomi. Ada juga yang membuka berbagai permainan judi untuk orang lain bermain.

Salah satu keuntungan bermain judi *online* adalah kita dapat memainkannya kapan saja dan di mana saja karena agen judi tersebar di internet dan tersedia sepanjang hari. Selain itu, game ini juga dapat

dimainkan melalui *smartphone* di warung yang memiliki koneksi *wifi* internet. Mereka melakukan transaksi melalui layanan pengiriman *M-Banking*. Pelaku judi *online* menggunakan kemajuan teknologi informasi ini sebagai bentuk perjudian tingkat lanjut menggunakan komputer dalam jaringan yang besar dan pastinya menghasilkan keuntungan yang lebih besar daripada perjudian konvensional. Dengan munculnya fenomena judi *online*, muncul pekerjaan baru, yaitu *affiliator* atau orang yang menawarkan penawaran menarik untuk bermain judi *online* di situs web tertentu. Orang yang menjadi *affiliator* ini biasanya seorang artis atau selebgram yang terkenal (Hafida Aristya Arditha, 2023).

Dalam permainan judi *online* sendiri banyak jenisnya, ada *Pragmatic Play*, yang di dalamnya ini berisi *Gates of Olympus* atau biasa dikenal dengan *zeus*, *mahjong*, *bonanza*, *starlight princess* dan lain sebagainya. Bahkan di dalam situs tersebut masih ada banyak jenis lain dari judi *online*. Di antaranya yaitu, *live casino*, togel, dan judi bola atau biasa dikenal dengan *parlay*. Dari perspektif budaya, bentuk-bentuk judi seperti judi dadu, adu jago, pacuan kuda, dan adu domba telah lama menjadi tradisi di daerah Sunda. Di Jawa Timur, khususnya di Madura, terkenal dengan Karapan sapi, di Sumbawa, pacuan kuda, di Sulawesi Selatan dan Bali, terkenal dengan adu ayam jago. Rakyat biasa hingga pangeran dari istana yang terhormat ikut bermain dalam perjudian ini. Baik agama maupun hukum negara melarang kegiatan judi dan yang serupa, dan setiap tindakan yang dilakukan

oleh seseorang pasti akan berdampak pada hidupnya, baik positif maupun negatif.

Judi *online* ini merupakan penyakit atau masalah sosial yang memberikan dampak yang buruk dalam kehidupan individu maupun masyarakat. Namun, dampak negatif dari judi *online* ini lebih luas. Kelompok remaja yang terkena dampak judi *online* mengalami krisis moral, material, dan kerohanian. Karena mereka sering menghabiskan uang di dalam perjudian, banyak remaja yang akhirnya membuat kehidupan finansial orang tuanya menjadi lebih sulit dan kemiskinan selama sisa hidup mereka. Saat dia tidak dapat mendapatkan apa yang dia inginkan dan karena desakan judi atau hutang, nilai-nilai moral dan kerohanian yang dia miliki pun akan semakin terkikis (Rohmah & Khodijah, 2024).

C. Tinjauan Umum Tentang ITE

UU ITE merupakan undang-undang yang dibuat untuk menindak lanjuti penggunaan internet dan teknologi informasi sebagai sarana bertransaksi dan berkomunikasi secara elektronik (Winarno, 2011).

Information technology atau Teknologi informasi adalah istilah umum untuk teknologi digital yang membantu manusia dalam membuat, mengomunikasikan, menyimpan, mengubah dan/atau menyebarkan informasi (Rohmy et al., 2021).

UU ITE dibuat pada tahun 2008 dan kemudian diubah secara terbatas pada tahun 2016, mengatur semua hal yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, banyak materinya belum cukup untuk

menangani berbagai masalah yang muncul dalam penggunaan teknologi internet saat ini. Akibat format dan model pengaturan ini, rumusan pengaturan yang diberikan oleh setiap pasalnya menjadi tidak rinci dan mendalam, yang mengakibatkan penafsiran dan implementasi yang tidak mudah. Untuk memastikan pengakuan dan penghormatan hak dan kebebasan orang lain serta memenuhi tuntutan yang adil, revisi UU ITE tahun 2016 ditegaskan.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga dikenal sebagai Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE), adalah undang-undang pertama di Indonesia yang mengatur teknologi informasi. Undang-undang ini mengatur tentang Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik. Informasi elektronik dapat berupa satu atau lebih kumpulan data elektronik, seperti tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronicdata interchange* (EDI), surat elektronik (e-mail atau surat elektronik), telegram, teleks, *teletcopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau yang memiliki arti atau dapat dipahami.

Salah satu masalah yang terlihat sejak awal penegakan UU ITE adalah bahwa beberapa pasal yang mengatur perbuatan yang dilarang masih sangat fleksibel atau "karet" dalam hal penegakannya. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa pada tanggal 25 November 2016, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 resmi menggantikan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dalam konteks UU ITE (Ramadoni et al., 2023).

Berdasarkan publikasi pemantauan yang dilakukan *SAFE*net pada awal tahun 2023, tercatat bahwa terdapat 30 kasus kriminalisasi ekspresi dari Januari hingga Maret 2023, dengan dakwaan Pasal yang paling sering digunakan. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sendiri tidak bebas dari kontroversi.

Terkait dengan pelanggaran perlindungan data pribadi oleh pemerintah, tulisan ini telah menjadi subjek diskusi publik selama lima tahun terakhir. Pada tahun 2022, masalah yang dilakukan oleh Björka adalah akses ilegal ke data publik masyarakat Indonesia. Akibat dari kejadian tersebut, pembicaraan tentang undang-undang tentang perlindungan data pribadi kemudian berjalan lebih jauh. Pada tanggal 17 Oktober 2022, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang perlindungan data pribadi menjadi undang-undang nasional yang mengatur penggunaan, pemanfaatan, dan tanggung jawab pengelola data pribadi yang dimiliki oleh Indonesia.