

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Pengaturan Hukum Tindak Pidana Judi *Online*

Pengaturan hukum tindak pidana judi *online* di Indonesia merupakan bagian dari kebijakan hukum pidana yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian, menjaga ketertiban umum, dan menegakkan moralitas publik. Pengaturan ini bersifat komprehensif, mencakup larangan, sanksi pidana, mekanisme penegakan hukum, hingga upaya preventif untuk mencegah maraknya perjudian daring. definisi perbuatan tindak pidana mendefinisikan bahwa apabila perbuatan pidana hanya menunjuk kepada apakah perbuatan tersebut melanggar atau dilarang oleh hukum. Akibatnya, mengenai apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana dapat dipidana (Muharam et al., 2022b). Secara umum, ketentuan mengenai larangan dan sanksi terhadap judi *online* tersebar dalam beberapa peraturan perundang-undangan, antara lain:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

KUHP lama mengatur larangan perjudian melalui Pasal 303 dan 303 bis, yang menetapkan sanksi pidana bagi pelaku dan penyelenggara perjudian, termasuk dalam bentuk daring. Terdapat perbedaan hukuman Pada Pasal ini, Pasal 303 ayat (1) Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun penjara atau dengan pidana denda setinggi-tingginya dua puluh lima juta rupiah.

lalu pada Pasal 303 bis ayat (1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Sedangkan dalam KUHP baru Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Tindak Pidana Perjudian, diatur dalam Pasal 426 dan 427, dengan mempertegas larangan dan ancaman pidana bagi setiap orang yang menyelenggarakan atau turut serta dalam perjudian, baik secara langsung maupun melalui media elektronik.

Dengan berlakunya KUHP baru (UU No. 1 Tahun 2023) yang efektif mulai Januari 2026, ketentuan tentang perjudian diperbarui dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 menegaskan larangan menyelenggarakan atau memberi kesempatan untuk permainan judi, termasuk menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. Sementara Pasal 427 mengatur larangan bagi setiap orang untuk ikut serta bermain judi dan menetapkan sanksi pidana berupa penjara maupun denda. Ancaman hukuman dalam KUHP baru bervariasi tergantung pada peran pelaku, jenis perjudian, serta apakah perjudian tersebut bersifat terorganisir atau melibatkan unsur pemberatan seperti menargetkan anak-anak atau dilakukan lintas negara.

2. Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Pengaturan mengenai tindak pidana perjudian *online* di Indonesia tidak hanya bersandar pada KUHP, tetapi juga diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ini mengatur berbagai perbuatan

yang menggunakan sistem elektronik, termasuk larangan distribusi, transmisi, dan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, ditegaskan bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini diancam dengan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2), yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024, 2024). Ketentuan ini berlaku baik bagi pelaku, penyelenggara, maupun pihak yang memfasilitasi aktivitas judi *online*.

UU ITE kemudian mengalami dua kali perubahan. Perubahan pertama melalui UU No. 19 Tahun 2016 lebih menekankan pada penyesuaian definisi, penegasan delik, dan penguatan bukti elektronik. Perubahan ini juga mempertahankan ancaman pidana untuk pelanggaran Pasal 27 ayat (2), yang tetap relevan untuk menjerat pelaku judi *online*. Lalu perubahan kedua dilakukan melalui UU NO. 1 Tahun 2024, yang memperluas pengaturan dan menambah pasal-pasal baru untuk memperkuat penegakan hukum di ruang digital. Meskipun sanksi untuk perjudian *online* dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) secara substansi tidak berubah, revisi 2024 mempertegas peran pemerintah dan penyelenggara sistem elektronik dalam pencegahan penyebaran konten terlarang, termasuk perjudian. Selain itu, pemerintah

diberikan kewenangan lebih besar untuk melakukan keputusan akses terhadap situs atau aplikasi yang digunakan sebagai sarana judi *online*, sebagaimana diatur dalam ketentuan baru Pasal 40A.

3. Keputusan Presiden (KEPPRES) Nomor 21 Tahun 2024

Kebijakan terbaru pemerintah untuk memerangi judi *online* didasarkan pada perpres ini. Ini menetapkan langkah strategis nasional untuk membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian *Online*. Meskipun Keppres tidak represif seperti UU, namun fungsinya adalah mempercepat dan mengoordinasikan penegakan hukum secara administratif dan teknis untuk mencegah dan menindak perjudian *online*.

Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk meningkatkan koordinasi antarlembaga, meningkatkan pencegahan dan penegakan hukum judi *online*, dan mengembangkan kebijakan strategis. Satuan tugas terdiri dari berbagai kementerian dan lembaga, seperti Kementerian Koordinator Bidang Hukum dan Keamanan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan Kepolisian Negara Republik Indonesia. Tiga operasi utama dilakukan oleh Satgas Judi *Online*: (1) pembekuan rekening yang mencurigakan yang digunakan untuk transaksi judi *online*, (2) penolakan praktik jual-beli rekening, dan (3) penolakan transaksi game online melalui top-up di minimarket. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, juga dikenal sebagai PPAATK, telah memblokir ribuan rekening mencurigakan dan menyerahkannya ke

penyidik Bareskrim Polri untuk diproses lebih lanjut. Aset dalam rekening tersebut akan disita dan diserahkan kepada negara jika tidak ada yang melaporkan dalam 30 hari (Sigit Yeranto, 2024).

B. Kendala Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi *Online*

1. Hosting Situs Judi Berada di Luar Negeri

Sebagian besar situs judi *online* di Indonesia menggunakan *server* di luar wilayah hukum negara. Data tahun 2023 dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa 90 persen platform judi *online* yang aktif menjaring pemain Indonesia di *hosting* di negara seperti Filipina, Kamboja, atau yurisdiksi Eropa (Pramudhiaz, 2023). Karena pemerintah Indonesia tidak memiliki kewenangan langsung untuk menutup atau menyita server yang berada di luar wilayahnya, kondisi ini menimbulkan masalah yurisdiksi. Sebagai contoh, kasus situs SBOBET yang berbasis di *Isle of Man* (Inggris) menunjukkan masalah hukum yang rumit karena peraturan negara asal yang melindunginya. Meskipun Indonesia telah mengeluarkan beberapa regulasi penting terkait hukum siber, termasuk Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) regulasi ini masih memiliki kelemahan dalam hal cakupan dan implementasi (Andri Sahata Sitanggang, Fernanda Darmawan, 2024).

2. Teknologi VPN Menyulitkan Pemblokiran Total

Teknologi *Virtual Private Network (VPN)*, Secara sederhana adalah layanan yang memungkinkan pengguna mengakses internet melalui jalur

yang aman dan terenkripsi sambil menyembunyikan alamat IP asli pengguna. Dengan menggunakan VPN, pengguna dapat "menyamar" seolah-olah jika mereka mengakses internet dari negara lain. Penggunaan teknologi *Virtual Private Network* (VPN) dan sistem *mirroring domain* menjadi Penghalang teknis utama dalam pemblokiran situs judi *online*. Menurut Laporan Satuan Tugas (Satgas) Penanggulangan Judi *Online* tahun 2024, 50 persen orang yang bermain judi *online* menggunakan VPN, yang memungkinkan pelaku menghindari pemblokiran Kominfo (Indonesia, 2024).

3. Rendahnya Literasi Digital Masyarakat

Dengan perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni, manusia memasuki "era digital", yang melahirkan internet sebagai sebuah jaringan yang menghubungkan subsistem jaringan menjadi satu jaringan superbesar yang memungkinkan orang di seluruh dunia untuk terhubung melalui internet. Bahkan teknologi internet memiliki kemampuan untuk mengkonvergensi data, informasi, audio, dan visual, yang dapat memengaruhi kehidupan manusia. Komputer sebagai basis teknologi informasi saat ini mencakup banyak hal, bukan hanya komputer biasa, seperti personal computer, tetapi juga perangkat jinjing lain yang memiliki fitur komputer, *online* seperti laptop, tablet, handphone, note-book, dll (Sartika et al., 2020).

Pemahaman masyarakat tentang bahaya hukum dan sosial dari judi menjadi lebih buruk. Sebuah survei yang dilakukan oleh Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa 65% pengguna internet Indonesia tidak menyadari bahwa bermain judi online adalah tindak pidana (Apji, 2023).

C. Data Pengguna Judi Online

Data yang disajikan oleh penulis diambil dari periode 2020-2024, di Indonesia ada 4 juta pemain judi online, termasuk anak-anak dan orang dewasa. Data menunjukkan bahwa 2% dari pemain judi *online* berusia di bawah 10 tahun terdiri dari 80.000 orang. Jumlah pemain usia 10-20 tahun adalah 11%, kurang lebih 440.000 orang, usia 21-30 tahun adalah 13% atau 520.000 orang, usia 30-50 tahun adalah 40%, atau 1.640.000 orang, dan usia di atas 50 tahun adalah 34% atau 1.350.000 orang (PPATK, 2023)

Pada periode pertama tahun 2020, perputaran transaksi judi *online* sekitar Rp 15,8 triliun, data ini menunjukkan awal ledakan industri judi *online* pasca pandemi, lalu meningkat drastis pada 2021 hingga Rp 57,9 triliun, lalu naik lagi menjadi Rp 104,4 triliun pada tahun 2022, kemudian melonjak hingga Rp 327 triliun pada tahun 2023 dengan 3,3 juta pemain, hingga tahun 2024 transaksi judi *online* mencapai Rp 600 triliun, data ini menegaskan bahwa skala fenomena judi *online* terus membesar (*Laporan Tahunan PPATK, 2024*).

TAHUN	KERUGIAN	KETERANGAN
2020	Rp. 15,8 Triliun	Periode pertama, perputaran transaksi judi online sekitar Rp 15,8 Triliun
2021	Rp 57,9 Triliun	Lalu meningkat pada 2021 hingga Rp 57,9 Triliun
2022	Rp. 104,4 Triliun	Lalu naik lagi menjadi Rp 104,4 Triliun
2023	Rp. 327 Triliun	Kemudian melonjak hingga Rp 327 Triliun
2024	Rp. 600 Triliun	Pada Tahun 2024 transaksi judi <i>online</i> mencapai Rp 600 Triliun

Tabel.1. Sumber: Pusat Penelitian Analisis dan Tranksaksi Keuangan (PPATK)

Dalam hal penegakan hukum dan kebijakan regulasi, judi *online* ini menunjukkan bahwa upaya pemerintah untuk menghentikan perjudian online masih kurang. Pertumbuhan yang sangat cepat, bahkan bisa dikatakan eksponensial, menunjukkan bahwa sistem yang cukup lemah untuk menghentikan dan mengawasi pelaku dan penyedia judi *online*. Selain itu, peningkatan jumlah orang yang bermain judi *online* menunjukkan kurangnya kesadaran hukum dalam masyarakat.

Dengan mengeluarkan Keputusan Presiden RI Nomor 21 Tahun 2024 Tentang Satuan Tugas Pemberantasan Judi Daring, pemerintah telah membentuk Satgas Judi *Online*. "Diharapkan Satgas tersebut efektif dalam pencegahan dan pemberantasan Judi *Online* di Indonesia." (Keuangan, 2024)