

## DAMPAK PERKEMBANGAN PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI TERHADAP KEJAHATAN JUDI *ONLINE* DITINJAU DARI HUKUM PIDANA

***THE IMPACT OF DEVELOPMENTS OF KNOWLEDGE AND TECHNOLOGY ON ONLINE GAMBLING CRIMES REVIEWED FROM CRIMINAL LAW***

**Fahrulian Gandhi**

Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, Indonesia,

Email: [fahrulian1911@gmail.com](mailto:fahrulian1911@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak perkembangan pengetahuan dan teknologi terhadap munculnya kejahatan judi online serta menelaah efektivitas hukum pidana Indonesia dalam menanggulanginya. Kemajuan teknologi digital telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, namun juga melahirkan bentuk-bentuk kejahatan baru seperti perjudian daring (online gambling) yang sulit diawasi dan ditindak secara hukum. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan hukum normatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Pasal 303 dan 303 bis KUHP secara tegas melarang segala bentuk perjudian, namun ketentuan tersebut belum sepenuhnya menjangkau aktivitas perjudian berbasis internet. UU ITE melalui Pasal 27 ayat (2) telah memberikan dasar hukum bagi penindakan judi online, tetapi implementasinya masih menghadapi hambatan, terutama dalam pembuktian unsur pidana dan identifikasi pelaku lintas wilayah. Pembahasan juga menyoroti faktor internal seperti rendahnya kualitas sumber daya manusia dan faktor eksternal seperti lemahnya pengawasan serta penegakan hukum yang selektif, yang turut memperparah maraknya perjudian online. Kesimpulannya, diperlukan pembaruan hukum pidana yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta edukasi masyarakat agar mampu menekan laju kejahatan judi online yang mengancam ketertiban sosial dan moral bangsa.

**Kata Kunci:** Perkembangan Pengetahuan; Teknologi; Judi *Online*.

### ABSTRACT

*This study aims to analyse the impact of the development of knowledge and technology on the emergence of online gambling crimes and to examine the effectiveness of Indonesian criminal law in addressing them. The advancement of digital technology has brought convenience to various aspects of life but has also given rise to new forms of crime, such as online gambling, which are difficult to monitor and prosecute under existing laws. This research employs a qualitative method with a normative legal approach. The findings indicate that although Articles 303 and 303 bis of the Indonesian Criminal Code (KUHP) explicitly prohibit all forms of gambling, these provisions do not yet comprehensively cover internet-based gambling activities. The Electronic Information and Transactions*

*Law (Law No. 11 of 2008), particularly Article 27 paragraph (2), provides a legal basis for taking action against online gambling; however, its implementation still faces obstacles, especially in proving criminal elements and identifying perpetrators across jurisdictions. The discussion also highlights internal factors, such as the limited capacity of human resources, and external factors, including weak supervision and selective law enforcement, which exacerbate the spread of online gambling. In conclusion, it is necessary to reform criminal law to make it more adaptive to technological developments, strengthen the capacity of law enforcement officers, and promote public education to suppress the rise of online gambling crimes that threaten social order and public morality.*

**Keywords:** Knowledge Development; Technology; Online Gambling.

#### A. LATAR BELAKANG

Dalam dunia teknologi era sekarang ini yang berkembang begitu pesat yang berdampak juga pada komunikasi yang memungkinkan penggunaan perangkat gawai secara luas. Dengan perkembangan teknologi, gawai menjadi multifungsi yang sebelumnya hanya dapat digunakan terbatas. Transaksi perbankan dan pengiriman surat yang sebelumnya manual sekarang dapat dilakukan secara virtual. Hal ini terlihat dari pergeseran transaksi semakin umum menggunakan perangkat gawai seperti, *smartphone*, *Ipad* dan laptop.<sup>1</sup>

Dengan begitu pesatnya kemajuan teknologi yang begitu memudahkan aktivitas maupun pekerjaan manusia. Meskipun demikian, dampak negatif dari kemajuan teknologi juga muncul ditengah-tengah pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi. Semakin terbukanya akses komunikasi dan transaksi melalui media *online*, masalah seperti kejahatan dunia maya atau *cyber crime* juga tak luput hadir dengan seiring perkembangan teknologi yang ada.<sup>2</sup>

Dampak teknologi informasi karena perkembangan global yang terus berubah berdampak pada perubahan situasi saat ini dan masa depan sangat penting. Dengan kemajuan teknologi yang ada memberikan berbagai dampak bagi pertumbuhan global suatu negara, baik positif maupun negatif. Permintaan produk teknologi informasi seperti *smart phone*, komputer dan laptop menjadi

---

<sup>1</sup> Sepatia, “Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Website yang Dipergunakan untuk Perjudian Online”, *Jurnal Rectum*, Vol. 4, No. 2 (2022), hlm. 431

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 433

meningkat di pasaran. Selain itu dalam aktivitas masyarakat global menjadi sangat mudah khususnya dalam transaksi keuangan dan transaksi bisnis.<sup>3</sup>

Dalam masyarakat global, teknologi informasi telah berhasil menciptakan norma-norma baru yang mempengaruhi perubahan pola kebutuhan sosial maupun ekonomi. Kehidupan masyarakat hari ini beralih kepada ranah elektronik dari yang sebelumnya melalui fisik ataupun tradisional. Dengan tidak terikatnya pada batas ruang dan waktu, kemajuan teknologi ini dapat mempermudah transaksi dengan menghemat waktu dan biaya.<sup>4</sup>

Namun dengan perkembangan teknologi dan komunikasi ini juga memberikan dampak negatif seperti halnya model dan sistem pembayaran pada permainan judi. Perjudian dulunya melibatkan pertemuan secara langsung antar pemain, namun di era sekarang permainan judi dapat dilakukan melalui virtual dengan tanpa pertemuan fisik secara langsung.<sup>5</sup>

Dalam aspek permainan judi online tidak hanya mencakup keuntungan semata, akan tetapi juga aspek-aspek seperti memanfaatkan jaringan internet dan strategi dalam mempermainkan judi online. Pemanfaatan layanan melalui M-Banking telah diadopsi untuk proses pembayaran transaksi bagi pemenang judi online. Sehingga pelaku perjudian dapat mendapatkan keuntungan ekstra tanpa harus bertemu secara langsung dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.<sup>6</sup>

Dalam perjalanan peradaban manusia sejak dulu bahwa keinginan manusia untuk menguji nasib dan keberuntungan melalui permainan telah menjadi bagiannya. Perilaku-perilaku seperti semacam ini dapat dilihat dari aktivitas di

---

<sup>3</sup> Prasetyo, Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Penipuan Online Dalam Hukum Pidana Positif di Indonesia, *Jurnal Brawijaya Law Student*, (2014), hlm. 422

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 423

<sup>5</sup> Trisnawati, "Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE", *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, (2015), hlm. 2

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm. 2

berbagai lapisan masyarakat, dari strata ekonomi rendah dengan taruhan yang berisiko kecil, hingga strata ekonomi tinggi dengan risiko taruhan yang besar.<sup>7</sup>

Pemerintah Indonesia melalui penegakan hukum telah mengatasi isu perjudian ini melalui ketentuan dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada Pasal 303, yang memuat aturan tentang pelarangan terhadap praktik perjudian di Indonesia. Namun perjudian tetap menjadi tantangan yang cukup sulit teratas dalam struktur sosial di masyarakat yang benar-benar menimbulkan dampak negatif pada lingkungan masyarakat.<sup>8</sup>

Secara fundamental, praktik perjudian bertentangan dengan nilai-nilai agama, moral dan kesusilaan. Secara lebih luas perjudian dapat merugikan masyarakat luas, bangsa dan juga negara. Selain itu dampak negatif perjudian juga dapat merusak moral dan kesehatan mental masyarakat utamanya pada anak muda. Sehingga persoalan judi ini adalah persoalan yang benar-benar kompleks dan sulit untuk diatasi.<sup>9</sup>

Pada umumnya perjudian tetap kan dianggap sebagai kejahatan walaupun dengan berbagai bentuk dan macamnya. Pada pasal 542 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Peraturan Perjudian dijelaskan bahwa keterlibatan atau partisipasi dalam perjudian dilarang dengan sanksi, yang kemudian peraturan tersebut diubah dalam Pasal 303 KUHP. Secara eksplisit peraturan perjudian diatur secara tegas dalam Pasal 303 KUHP, yang penjelasannya mencakup semua taruhan pada hasil kompetisi dan permainan lainnya yang memuat unsur perjudian, termasuk permainan yang tidak dipasang oleh peserta atau pemain yakni dengan cara tidak langsung.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Tri Purnawinanta, “Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online”, *Jurnal Solusi*, Vol. 19 No. 2 (2021), hlm. 253

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 254

<sup>9</sup> Manalu, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online”, *Jurnal EHSS*, Vol. 2, No. 2 (2019), hlm. 103

<sup>10</sup> Sulistyo dan Ardjayeng, “Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE, *Jurnal Dinamika Hukum dan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, (2018), hlm. 234

Perjudian yang menggunakan sarana internet dikenal dengan perjudian internet, seperti halnya taruhan tebak skor bola, casino online hingga yang populer sekarang adalah permainan judi slot. Seluruh proses perjudian tersebut seluruhnya dilakukan melalui internet mulai dari bertaruh, bermain dan mengumpulkan uang semuanya dilakukan melalui sarana internet. Perjudian semacam ini mengharuskan pemainnya untuk setor uang awal dengan cara transfer sejumlah uang agar mereka dapat bermain permainan judi tersebut.<sup>11</sup>

Dalam perspektif lain perjudian juga terkadang bagian dari adat istiadat setempat pada wilayah-wilayah tertentu. Sehingga pada komunitas tertentu memiliki peran yang sangat signifikan dan penting dalam halnya memberantas kejahatan perjudian. Hal yang dapat dilakukan dari komunitas-komunitas tersebut adalah dengan cara melaporkan kepada pihak yang berwajib apabila ada orang atau sekelompok orang tertentu yang dicurigai melakukan perjudian sehingga pihak berwajib dapat melakukan penangkapan dan perjudian dapat dilakukan penghilangan. Tujuannya tidak lain adalah untuk mewujudkan masyarakat sehat dengan menjunjung tinggi hukum.<sup>12</sup>

Aparat penegak hukum dalam hal melakukan penyelidikan untuk penegakan hukum mengalami kesulitan dikarenakan situs judi online yang meningkat dan jumlah perbankan elektronik yang memfasilitasi transaksi perjudian tersebut. Dengan beragamnya fasilitas yang ditawarkan situs judi, cukup menarik berbagai kalangan untuk mencoba mencari peruntungan dengan harapan memperoleh kemenangan yang besar dari perjudian.

Dampak serius dari penyebab perjudian seperti kecanduan dan juga persoalan terhadap orang dalam tugas dan tanggung jawabnya baik dalam kehidupan pribadi dan sosial. Pelaku perjudian apabila mengalami kekalahan, ia

---

<sup>11</sup> Sitorus, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Media Sosial, *Jurnal Perspektif Hukum*, Vol. 3, No. 2, (2022), hlm. 98

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 99

sering kali akan mengulangi perjudiannya lagi (dampak adiktif), yang akhirnya berujung kepada kebangkrutan. Hal tersebutlah yang menjadikan pelaku perjudian menjadi miskin dan tidak jarang yang terlilit hutang. Tidak hanya itu, hal ini juga terkadang menjadi faktor penyebab meningkatnya angka kejahatan dalam masyarakat.<sup>13</sup>

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan regulasi lainnya di luar KUHP telah secara tegas melarang praktik perjudian. Dalam konteks hukum pidana, hal ini menjadi perhatian yang serius dikarenakan dampak terhadap masyarakat dan negara yang sangat signifikan. Oleh karenanya masyarakat sangat mengharapkan pemberlakuan sanksi hukum yang tegas dalam upaya penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online.<sup>14</sup>

Akan tetapi dalam praktik penegakan hukum terhadap pelaku perjudian sangat sulit untuk menindak para pelaku perjudian online tersebut. Dikarenakan lemahnya instrumen hukum yang dapat memberikan efek jera terhadap pelaku perjudian. Dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 seluruh perbuatan judi dianggap sebagai tindak kejahatan. Meskipun demikian, dengan kemajuan teknologi yang pesat memberikan celah yang luas bagi para pelaku perjudian utamanya perjudian online.<sup>15</sup>

Beberapa penelitian dari jurnal Indonesia telah mengkaji aspek perjudian online salah satunya dilakukan oleh zainudin (2023) yang membahas terkait dengan penegakan hukum terhadap kejahatan judi online.<sup>16</sup> Penelitian selanjutnya dilakukan oleh sa'diyah (2023) yang membahas tanggung jawab

---

<sup>13</sup> Isnaini, "Tinjauan Yuridis Perjuadian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia", *Jurnal Independent*, Vol. 5, No. 1, (2017), hlm. 127

<sup>14</sup> Awaeh, "Pertanggungjawaban Hukum Atas Tinda Pidana Judi Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana, *Jurnal Lex et Societatis*, Vol. 5, No. 5, (2017), hlm. 171

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm. 173

<sup>16</sup> Zainudin Hasan et al., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 2, no. 3 (2023): 375–80, <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>.

pidana pelaku judi online.<sup>17</sup> Penelitian selanjutnya dilakukan oleh viny elvia, dkk (2023) yang membahas terkait analisis kebijakan dalam memangani tantangan dan ancaman judi online di era digital.<sup>18</sup> Dari penelitian yang ada yang membedakan dengan penelitian yang penulis teliti adalah focus dari penelitian penulis lebih kepada pengaruh teknologi terhadap kejahatan judi online.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana perkembangan teknologi dan pengetahuan telah mengubah praktik perjudian ke dalam bentuk online dan menelaah sejauh mana hukum pidana Indonesia khususnya KUHP dan UU ITE dapat mengatasi fenomena judi online, serta mengidentifikasi celah regulasi yang harus diperkuat untuk menciptakan efek jera. Manfaat penelitian ini diharapkan bisa memperkaya literatur hukum pidana di era digital dengan analisis terkini tentang judi daring, memberikan masukan bagi pembuat kebijakan agar regulasi pidana lebih adaptif terhadap teknologi, dan mendukung aparat penegak hukum dalam merumuskan strategi penindakan yang efektif terhadap perjudian online sehingga dapat melindungi masyarakat dari dampak negatifnya.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana dampak perkembangan pengetahuan dan teknologi terhadap kejahatan judi *online* di Indonesia?
2. Bagaimana kejahatan perjudian online perspektif peraturan perundang-undangan di Indonesia?
3. Bagaimana pengaturan sanksi tindak pidana perjudian online menurut peraturan perundang-undangan di Indonesia?

---

<sup>17</sup> Nur Khabibatus Sa'diyah et al., "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE DI INDONESIA," *Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022): 160–66, <https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>.

<sup>18</sup> Viny Elvia et al., "Perjudian Online Di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan Dan Ancaman," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2023): 111–19.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka utamanya menggunakan metode hukum normatif.<sup>19</sup> Data yang diperoleh dari sumber informasi baik dari dokumen tertulis maupun observasi dijabarkan melalui penjelasan deskriptif. Fokus pada penelitian ini menjelaskan mengenai norma hukum yang berlaku, dasar-dasar hukum, kerangka hukum serta konsekuensi dalam penerapannya baik secara vertikal maupun horizontal.<sup>20</sup>

### **D. PEMBAHASAN**

#### **1. Dampak Perkembangan Pengetahuan dan Teknologi Terhadap Kejahatan Judi *Online* di Indonesia**

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat begitu memudahkan dalam memperoleh informasi kepada masyarakat yang sangat luas. Selain dampak positif yang muncul akibat perkembangan pengetahuan dan teknologi ini juga menimbulkan dampak negatif seperti halnya digunakan sebagai sarana *cybercrime*. Kejahatan *cybercrime* yang muncul salah satunya adalah judi online, yang mana judi online adalah salah satu dari penyebab kerusakan terhadap tatanan masyarakat utamanya mental dan menjadi penyebab timbulnya kejahatan yang lain.<sup>21</sup>

Apabila ditelusuri perkembangan pengetahuan dan teknologi juga sangat memberikan dampak yang signifikan sehingga hadirnya kejahatan baru berupa judi online ini. Dampak perkembangan pengetahuan dan teknologi terhadap

---

<sup>19</sup> Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 45

<sup>20</sup> Irawansyah, *Penelitian Hukum: Pilihan Metode dan Prakti Penulisan Artikel*, (Yogyakarta: Percetakan Mega Cakrawala, 2022), hlm. 57

<sup>21</sup> M. Rizky Aditia Nugraha, “Penaganan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online di Kabupaten Tasikmalaya Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE, Vol. 1, No. 8, (2023), hlm. 83

kejahatan judi online dapat dibagi kepada dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal:<sup>22</sup>

1) Faktor Internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi perilaku judi *online* adalah rendahnya sumber daya manusia (SDM). Perilaku perjudian dapat disebabkan dengan rendahnya tingkat SDM yang rendah. Perilaku perjudian dapat mempengaruhi keadaan pikiran seseorang menjadi kecanduan, memiliki mental yang rendah, dan mudah berspekulasi tanpa berpikir panjang dalam mengambil resiko. Tekanan finansial juga berupa kemiskinan juga dapat menyebabkan seseorang untuk melakukan perjudian, dikarenakan anggapan mereka dapat mendapatkan uang dengan mudah melalui perjudian.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat menyebabkan seseorang untuk melakukan perjudian online adalah sebagai berikut:

a) Perekonomian dalam keluarga

Dalam tingkat perekonomian yang rendah, sehingga seseorang dapat dekat mencari jalan keluar dalam permasalahan ini dengan cara cepat. Sehingga sekilas perjudian online dapat menjadi jalan keluar menurut anggapan mereka para pelaku perjudian. Namun perjudian tidak selamanya disebabkan karena faktor finansial rendah, akan tetapi dengan tersedianya *e-money* para pelaku perjudian dapat dengan mudah untuk mengakses perjudian *online*.

b) Ketidakpatuhan masyarakat terhadap hukum

Pelaku perjudian dapat merasa tetap aman dikarenakan anggapan mereka yang merasa tidak terawasi oleh aparat penegak hukum.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 84

Sehingga para pelaku perjudian dapat dengan mudah melakukan perjudian dengan cara melalui internet atau *online*. Ditambah lagi pelanggaran yang selektif terhadap perjudian disebabkan dengan kurang selektifnya penegakan hukum perjudian dan kurangnya sosialisasi terhadap peraturan yang mengatur perjudian terhadap masyarakat.

## **2. Kejahatan Perjudian Online Perspektif Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia**

Dalam nilai-nilai agama, kesusilaan, moral, dan pancasila perjudian dianggap bertentangan dengan nilai-nilai tersebut dan juga dianggap sebagai ancaman terhadap kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Sebelumnya perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 542 KUHP kemudian perjudian diatur dalam Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Setelah dikeluarkannya undang-undang tersebut, perjuadian diatur pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Pada penjelasan dalam UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian semua jenis perjudian ilegal dianggap sebagai kejahatan besar, namun prospek hukumannya dianggap tidak efektif dan hanya memiliki sedikit efek jera bagi mereka yang melakukan kejahatan tersebut.<sup>23</sup>

Munculnya perjudian internet menghadirkan kesulitan baru, khususnya yang berkaitan dengan bukti. Cara kerja perjudian online mirip dengan permainan komputer tradisional, meskipun perjudian tradisional menggunakan dadu, kartu, dan uang tunai sebagai buktinya. Saat Anda bertaruh online, uang disetorkan langsung ke nomor rekening yang Anda berikan di situs perjudian daripada diteruskan dari tangan ke tangan.. Secara khusus, Undang-Undang Informasi dan Elektronika (UU ITE) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 menjadi landasan hukum yang dapat menindak pelaku kejahatan perjudian

---

<sup>23</sup> Sulistyo & Ardjayeng, "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE", *Op. Cit.* 236

online. Undang-undang ini dinilai relevan untuk memberantas kejahatan dunia maya, khususnya kejahatan perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa "Setiap orang dilarang dengan sengaja menyebarkan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten perjudian tanpa hak untuk itu."

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 bersama dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE mengatur ketentuan mengenai tindak pidana terkait informasi dan transaksi elektronik (*cybercrime*). Undang-undang menetapkan tindak pidana tertentu untuk menentukan sejauh mana kegiatan pidana dan dampaknya terhadap kepentingan hukum yang berbeda. Kejahatan ITE dirinci dalam sembilan pasal 27 hingga 35 yang mencakup 20 bentuk atau jenis kejahatan ITE. Intimidasi pidana diatur dalam Pasal 45 hingga 52. Pelanggaran UU ITE yang salah satunya adalah penyebaran, transmisi, atau penyediaan dokumen dan/atau informasi elektronik yang mengandung materi game dengan sengaja dan melawan hukum sesuai dengan ketentuan. Pasal 27 ayat (2). Pasal 27 ayat (2) mengatur bahwa barangsiapa dengan sengaja atau tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan, atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat permainan untung-untungan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau 1 tahun itu. Dapat dikenakan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam kerangka Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) banyak peraturan yang mengatur perilaku ilegal yang terkait dengan perjudian:

- a. Pasal 542 KUHP tentang tindak pidana perjudian pada Jilid 3 tentang Tindak Pidana dibagi menjadi: Jilid II tentang Tindak Pidana, disebut Pasal

303bis KUHP. Semua bentuk perjudian yang ada dianggap sebagai tindak pidana.

- b. Berat ringannya tindak pidana teror terhadap pelaku perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 (1) KUHP berkisar antara pidana penjara paling lama 2 tahun 8 bulan atau denda paling banyak Rp90.000,- dan paling lama kurungan penjara 10 tahun penjara dan denda paling banyak 25 juta rupiah. Selain hukumannya bertambah (dari 2 tahun 8 bulan menjadi 10 tahun, dari Rp90.000 menjadi Rp25 juta), sanksi pidana kini bersifat kumulatif yakni penjara dan denda.
- c. Pentingnya bahaya kriminal dalam kaitannya dengan perjudian pasal 542(1) KUHP. Pidana penjara paling lama satu bulan atau denda paling banyak Rp 100.000., pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp 10.000.000. Pasal ini kemudian diubah menjadi Pasal 303-2 Ayat 1 KUHP.
- d. Beratnya intimidasi pidana berdasarkan Pasal 542(2) KUHP untuk residivisme perjudian berkisar dari penjara hingga tiga bulan hingga denda hingga Rs 100.000., pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp 15.000.000. Pasal ini kemudian diubah menjadi Pasal 303 bis (2) KUHP.

### **3. Pengaturan Sanksi Tindak Pidana Perjudian Online Menurut Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia**

Penerapan tindak pidana tidak secara spesifik menunjukkan bahwa seseorang akan ditolak, karena tindak pidana seolah-olah mencerminkan sifat delik yang disangkal dan patut dipersalahkan. Di sisi lain, penanganan hukumnya tergantung pada kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pihak yang berperkara di tengah dilakukannya tindak pidana tersebut. Hal itu ditegaskan Moeljatno saat memperjelas pembagian antara tindak pidana dan kewajiban,

"...perbuatan menjadi larangan hukum manakala disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu, bagi mereka yang melanggar larangan tersebut." Dalam menetapkan tuntutan atau dakwaan terhadap seseorang yang melakukan perjudian di dunia maya, penuntut umum harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE. Unsur-unsur tersebut melibatkan:<sup>24</sup>

- a. Kesengajaan dan pelanggaran hak;
- b. Melakukan perbuatan menyampaikan, mentransmisikan, atau membuat terbuka Informasi atau Dokumen Elektronik;
- c. Konten perjudian yang terkandung di dalamnya menggunakan bukti-bukti sebagaimana diatur dalam perundang-undangan.

Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) memuat ketentuan mengenai pertanggungjawaban pidana perjudian pada Pasal 303 dan 303 bis. Perubahan besar terjadi setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Peraturan Perjudian, sehingga terjadi perubahan pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis pidana intimidasi. Akibat perubahan tersebut, ancaman pidana Pasal 303(1) KUHP bertambah menjadi pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak Rp 25 juta. Sebaliknya, Pasal 303-2 Ayat 1 KUHP mengatur ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak 10 juta rupiah, dan Ayat 2 mengatur ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun. 6 tahun atau denda. Denda paling banyak 10 juta rupiah dan paling banyak 15 juta rupiah.

Memang, meskipun dari definisi pengaturan KUHP terbukti bahwa perjudian dilarang sesuai dengan pedoman KUHP untuk memenuhi kriteria yang diinginkan, namun muncul permasalahan dalam pelaksanaannya. Pengaturan ini

---

<sup>24</sup> Trisnawati, "Kekuatan Pembuktian Tranksaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE", *Op. Cit.*, 9

tidak mengatur pertaruhan dilakukan melalui media elektronik, sehingga sering menimbulkan kebingungan terhadap persyaratan hukum. Taruhan online yang menggunakan inovasi tidak diatur oleh hukum pidana, tetapi diatur oleh tindakan ekstra-kriminal sebagai tindak lanjutnya atas *Lex Specialis*.<sup>25</sup>

Dengan mempertimbangkan rincian pengendalian hukum pidana, maka dapat disimpulkan bahwa perjudian secara tegas dilarang oleh standar hukum pidana karena memenuhi kriteria yang telah digariskan. Sejak diberlakukannya Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981, Pemerintah sangat menekankan pelarangan pemberian izin latihan taruhan, artinya segala bentuk taruhan dianggap melanggar hukum. Akibatnya, tindakan ini dapat dikenakan sanksi pidana, dan kewenangan yang sah ditangani sesuai dengan strategi hukum pidana.<sup>26</sup>

Penanggulangan pelanggaran judi online di media sosial merupakan tugas utama Polri dan jajarannya yang andal diikutsertakan dalam sejumlah upaya preventif dan berat. Aktivitas penindasan yang dilakukan oleh Kepolisian sebagai lembaga penyidikan mencakup tindakan aktivitas dan pengesahan hukum terhadap risiko sebenarnya dari perjudian online yang dilakukan oleh pihak-pihak yang melanggar hukum dan sembrono. Pendekatan persyaratan ini mengacu pada metode yang dikendalikan oleh Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), bersama dengan ketentuan-ketentuan di Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mengatur tindak pidana perjudian. Dengan melibatkan unsur-unsur kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan Lembaga pemasyarakatan sebagai subsistem dalam sistem peradilan pidana, masing-masing unsurnya berfungsi sesuai dengan kapasitasnya dalam menyikapi dan menangani tindak pidana perjudian online. Oleh karena itu,

---

<sup>25</sup> Awaeh, "Pertanggungjawaban Hukum Atas Tinda Pidana Judi Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana, *Op. Cit.*, hlm. 179

<sup>26</sup> Isnaini, "Tinjauan Yuridis Perjuadian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia", *Op. Cit.*, hlm. 130

berjalannya sistem peradilan pidana dimulai ketika terdapat informasi mengenai dugaan, pelaksanaan, atau terjadinya suatu tindak pidana.<sup>27</sup>

## **E. KESIMPULAN**

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang pesat memberikan dampak yang positif bagi manusia dan juga memberikan dampak negatif. Dampak negatif yang muncul adalah cybercrime. Cybercrime yang muncul salah satunya adalah judi online yang dapat merusak tatanan masyarakat. Kemajuan pesat dalam inovasi data telah berdampak besar pada perjudian, mengubah model ideal, dan memperluas kompleksitas hukum pidana di masa kini. Sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, regulasi perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Meskipun terdapat perubahan dalam risiko kriminal, persyaratan hukum dihadapkan pada tantangan modern dengan munculnya perjudian online, yang tidak sepenuhnya diarahkan pada KUHP. Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi instrumen hukum penting dalam menangani perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberikan dasar yang sah untuk mengambil tindakan terhadap orang-orang yang dengan sengaja dan tanpa izin menyampaikan data elektronik yang mengandung substansi perjudian. Bagaimanapun, menegakkan hukum dalam bidang perjudian terkomputerisasi menimbulkan tantangan yang belum terpakai, terutama dalam hal pembuktian dan pemenuhan unsur pidana.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Efendi., Jonaedi dan Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, Depok: Prenadamedia Group, 2018.

---

<sup>27</sup> Sitorus, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Media Sosial, *Op. Cit.*, hlm. 101

## **POSITUM, Vol. 10, No. 1, Juni 2025**

Fahrulian Gandi: Dampak Perkembangan Pengetahuan dan Teknologi Terhadap Kejahatan Judi Online Ditinjau dari Hukum Pidana

Irwansyah., *Penelitian Hukum: Pilihan Metode dan Prakti Penulisan Artikel*, Yogyakarta: Percetakan Mega Cakrawala, 2022.

### **Jurnal**

Awaeh., "Pertanggungjawaban Hukum Atas Tinda Pidana Judi Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana, *Jurnal Lex et Societatis*, Vol. 5, No. 5, 2017.

Isnaini., "Tinjauan Yuridis Perjuadian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia", *Jurnal Independent*, Vol. 5, No. 1, 2017.

Manalu., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online", *Jurnal EHSS*, Vol. 2, No. 2, 2019.

Nugraha., Muhammad Rizky Aditia, "Penagakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online di Kabupaten Tasikmalaya Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE, Vol. 1, No. 8, 2023.

Prasetyo., Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Penipuan Online Dalam Hukum Pidana Positif di Indonesia, *Jurnal Brawijaya Law Student*, 2014.

Purnawinanta., Tri, "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online", *Jurnal Solusi*, Vol. 19 No. 2, 2021.

Sepatia., "Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Website yang Dipergunakan untuk Perjudian Online", *Jurnal Rectum*, Vol. 4, No. 2, 2022.

Sitorus., "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Media Sosial, *Jurnal Perspektif Hukum*, Vol. 3, No. 2, 2022.

Sulistyo dan Ardjayeng., "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE, *Jurnal Dinamika Hukum dan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, 2018.

Trisnawati., "Kekuatan Pembuktian Tranksaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE", *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, 2015.

Elvia, Viny, Aseng Yulanda, Sarjayadi, Aldri Frinaldi, Syamsir, and Nora Eka Putri. "Perjudian Online Di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan Dan Ancaman." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2023): 111-19.

Hasan, Zainudin, Incik Daffa Apriano, Yunika Sari Simatupang, and Amanda Muntari. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian

Fahrulian Gandi: Dampak Perkembangan Pengetahuan dan Teknologi Terhadap Kejahatan Judi Online Ditinjau dari Hukum Pidana

Online." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 2, no. 3 (2023): 375–80.  
<https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>.

Sa'diyah, Nur Khabibatus, Ifahdah Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar. "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE DI INDONESIA." *Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022): 160–66.  
<https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>.