

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian online merupakan bentuk perjudian yang dijalankan melalui media elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet serta perkembangan teknologi digital sebagai sarana utama pelaksanaannya.¹ Meskipun dilakukan melalui media digital, judi online tetap memiliki unsur utama yang sama seperti perjudian biasa, yaitu adanya pertaruhan sesuatu yang bernilai serta adanya kemungkinan keuntungan atau kerugian yang bergantung pada faktor keberuntungan. Perbedaannya terletak pada media pelaksanaannya yang dilakukan secara *online* tanpa pertemuan fisik antara para pihak.

Perjudian telah menjadi bagian dari aktivitas sosial manusia sejak ribuan tahun lalu.² Bukti arkeologis menunjukkan bahwa permainan berbasis peluang seperti dadu sudah digunakan pada peradaban Mesir dan Tiongkok kuno. Dalam perkembangannya, praktik perjudian kemudian masuk ke Eropa dan menjadi bentuk hiburan populer, yang pada akhirnya dilembagakan melalui pendirian rumah judi resmi seperti Ridotto di Venesia pada abad ke-17.

Memasuki abad ke-20, perjudian mengalami transformasi signifikan seiring legalisasi kasino di Amerika Serikat, khususnya di Nevada pada tahun 1931.³ Hal ini

¹ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 215.

² David G. Schwartz, *Roll the Bones: The History of Gambling* (New York: Gotham Books, 2006), hlm. 12.

³ Reith Gerda, *The Age of Chance: Gambling in Western Culture* (London: Routledge, 1999), hlm. 45.

menandai perubahan perjudian dari aktivitas sosial tradisional menjadi industri besar yang berkontribusi pada pariwisata dan ekonomi.

Lebih lanjut, munculnya internet pada akhir 1990-an membawa perjudian ke era digital, memungkinkan akses tanpa batas wilayah dan menghadirkan tantangan baru terkait regulasi maupun risiko kecanduan.⁴

Perkembangan teknologi modern dan dinamika sosial masyarakat turut mendorong meningkatnya praktik perjudian sebagai fenomena global. Sebagian negara, aktivitas perjudian mengalami dinamika yang berbeda-beda, baik dari aspek regulasi, budaya, maupun perkembangan teknologinya.

Berbeda dengan Indonesia, beberapa negara menerapkan kebijakan legalisasi perjudian secara terbatas dengan tujuan tertentu, seperti peningkatan pendapatan negara dan pengembangan sektor pariwisata. Kebijakan tersebut disertai dengan pengawasan yang ketat guna meminimalkan dampak sosial yang ditimbulkan.. Misalnya, Singapura mengoperasikan dua kasino resmi melalui *Casino Control Act* yang bertujuan mengatur, bukan mematikan, aktivitas perjudian.⁵Pemerintah Singapura menerapkan sistem *entry levy* dan pembatasan ketat untuk meminimalkan dampak sosial.

Sementara itu, Malaysia melarang sebagian besar bentuk perjudian, tetapi tetap mengizinkan kasino Genting Highlands sebagai sumber pendapatan negara.Berbeda

⁴ Mark Griffiths, "Internet Gambling, Issues, Concerns, and Recommendations," *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 6, No. 6, 2003, hlm. 558.

⁵ Casino Regulatory Authority of Singapore, *Casino Control Act* (Singapore: Government of Singapore, 2023), hlm. 5.

lagi dengan Filipina, pemerintah melalui *Philippine Amusement and Gaming Corporation* (PAGCOR) mengatur dan mengendalikan kasino serta perjudian online agar memberikan pemasukan negara.

Dari perspektif global, negara-negara Eropa cenderung mengatur perjudian secara legal dengan mekanisme lisensi, pengawasan transaksi, dan perlindungan konsumen. Inggris, misalnya, memiliki *Gambling Act 2005* yang mengatur perjudian online dan memastikan perusahaan penyedia layanan mengikuti standar keamanan dan etika tertentu.⁶ Pengaturan perjudian di sejumlah negara menunjukkan bahwa upaya pengendaliannya tidak hanya dilakukan melalui larangan hukum, tetapi juga dengan menerapkan sistem pengawasan yang ketat guna mengurangi dampak sosial yang ditimbulkan, seperti kecanduan serta kejahatan di bidang ekonomi.

Secara yuridis, praktik perjudian di Indonesia telah dilarang melalui ketentuan Pasal 426 mengatur bahwa **setiap orang yang tanpa hak menawarkan, memberikan kesempatan, atau menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian** dapat dipidana dan Pasal 427 mengatur bahwa setiap orang yang bermain judi atau ikut serta dalam permainan judi yang diselenggarakan tanpa izin dapat dipidana.. Namun, munculnya judi online menuntut adanya regulasi tambahan karena sifatnya yang lintas negara dan menggunakan media elektronik.

Untuk mengantisipasi perkembangan praktik judi online, pemerintah menjadikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai dasar hukum

⁶ Gambling Commission UK, *Gambling Act 2005* (London: UK Government Publication, 2022), hlm. 11.

dalam penanggulangannya. Regulasi tersebut pertama kali diatur melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, kemudian mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan terakhir diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarluaskan atau memberikan akses terhadap informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian. Apabila ketentuan tersebut dilanggar, pelaku dapat dikenai sanksi pidana berupa penjara maupun denda sesuai dengan Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Larangan ini menyebabkan perkembangan perjudian di Indonesia tumbuh secara ilegal dan tersembunyi, terutama dalam bentuk judi online yang meningkat tajam dalam satu dekade terakhir.

Meskipun sudah ada landasan hukum yang jelas, penegakan UU ITE terhadap judi online menghadapi sejumlah tantangan.⁷ Situs judi online Banyak menggunakan server yang berada di luar wilayah Indonesia sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam melakukan penindakan.

Selain penggunaan server luar negeri, pelaku perjudian online juga memanfaatkan teknologi digital tertentu untuk menghindari pelacakan oleh aparat penegak hukum dan aparat memerlukan kemampuan forensik digital yang mumpuni. Studi di beberapa daerah menunjukkan adanya kendala kelembagaan, koordinasi antar lembaga, dan dukungan sosial masyarakat dalam menanggulangi praktik perjudian daring.

⁷ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 8.

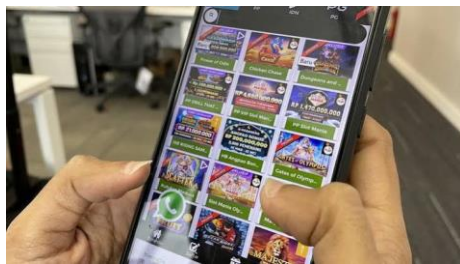
Selain aspek hukum, penanganan judi online memerlukan edukasi dan sosialisasi publik. Masyarakat, khususnya generasi muda, perlu diberikan pemahaman tentang risiko judi online, dampak sosial-ekonomi, serta konsekuensi hukum. Dengan demikian, upaya pencegahan tidak hanya melalui penegakan. Pemahaman mengenai risiko perjudian online perlu ditanamkan kepada masyarakat, khususnya generasi muda, agar mereka menyadari dampak sosial, kerugian ekonomi, dan konsekuensi hukum yang dapat ditimbulkan. Dengan demikian, pencegahan judi online tidak hanya bergantung pada aparat penegak hukum, tetapi juga memerlukan pendidikan dan partisipasi masyarakat melalui berbagai kampanye anti judi.

Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan di bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam kurun waktu dua puluh tahun terakhir.⁸ Kehadiran internet kini memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat karena digunakan dalam berbagai aktivitas, seperti komunikasi, pendidikan, kegiatan ekonomi, hingga sarana hiburan. Salah satu fenomena yang muncul akibat kemudahan akses digital adalah maraknya perjudian online. Berbeda dengan perjudian tradisional seperti dadu, kartu dan sabung ayam yang membutuhkan tempat fisik, judi online memungkinkan masyarakat untuk bermain dari mana saja melalui smartphone atau komputer. Perjudian online menghadirkan berbagai jenis permainan, seperti taruhan olahraga, kasino virtual, poker, dan slot online, yang dapat diakses secara praktis melalui media internet.

⁸ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005), hlm. 25.

Peningkatan ketersediaan perangkat mobile serta kemudahan transaksi digital telah menjadi pendorong utama tingginya partisipasi judi online pada populasi dewasa.⁹Selain pertumbuhan yang cepat, literatur akademik juga mengungkapkan dibandingkan perjudian konvensional, judi online memiliki tingkat risiko kecanduan yang lebih tinggi karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui internet..¹⁰ Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang instan, ritme permainan yang cepat, serta fitur *reward system* yang dirancang menyerupai mekanisme permainan digital.

Gambar 1.1.



Gambar 1.2.



Gambar 1.1. Ilustrasi Permainan Judi Online Berbasis Aplikasi

Gambaran tersebut memperlihatkan bahwa situs judi online menawarkan berbagai permainan dengan tampilan digital yang interaktif dan mudah digunakan. Fitur taruhan yang dapat dilakukan secara cepat serta desain aplikasi yang menyerupai permainan biasa menyebabkan judi online semakin populer di kalangan remaja maupun orang dewasa muda. Perkembangan teknologi ini membuktikan bahwa praktik

⁹ Sally Gainsbury, "Online Gambling Addiction: The Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling," *Current Addiction Reports*, Vol. 2, No. 2, 2015, hlm. 186.

¹⁰ Mark D. Griffiths, *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence* (Leicester: British Psychological Society, 2011), hlm. 73.

perjudian kini mengalami perubahan dari bentuk konvensional menjadi berbasis digital yang lebih mudah diakses dan berisiko tinggi.

Gambar 1.2. Contoh Tampilan Permainan Judi Online

Gambar tersebut menggambarkan salah satu jenis permainan judi online yang banyak diakses masyarakat. Visualisasi yang interaktif, fitur permainan yang cepat, serta akses yang mudah melalui smartphone turut mempengaruhi meningkatnya partisipasi masyarakat dalam perjudian daring.

Sejumlah penelitian kalangan remaja dan dewasa muda termasuk kelompok yang paling berisiko mengalami *problem gambling* karena tingginya akses dan paparan terhadap internet, ditegaskan bahwa kecanduan judi online telah menimbulkan masalah baru seperti konflik keluarga, tekanan mental, penurunan produktivitas, hingga munculnya tindakan kriminal terkait kebutuhan finansial.¹¹ Beserta faktor-faktor seperti rendahnya kontrol diri, tekanan lingkungan sosial, akses mudah ke *platform* online, serta algoritma yang mempersonalisasi pengalaman permainan meningkatkan kerentanan seseorang terhadap kecanduan. Sementara itu dijelaskan bahwa karakteristik dunia digital anonimitas, interaksi cepat, dan ketersediaan 24 jam membentuk lingkungan yang memperkuat perilaku perjudian berulang.

Fenomena judi online memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial serta kondisi ekonomi masyarakat.¹² Dari sisi sosial, judi online dapat memicu

¹¹ Jeffrey Derevensky dan Rina Gupta, *Adolescent Gambling Problems* (New York: Springer, 2004), hlm. 98.

¹² Robert J. Williams, Robert T. Wood, dan Jonathan Parke, *The Social and Economic Impacts of Gambling* (Ontario: Canadian Consortium for Gambling Research, 2012), hlm. 54.

masalah psikologis, gangguan hubungan keluarga, serta kecanduan, terutama bagi remaja dan kelompok rentan. Dari sisi ekonomi, banyak korban mengalami kerugian finansial yang signifikan akibat aktivitas perjudian daring ini. Fenomena tersebut menuntut adanya perhatian dan penanganan yang serius dari pemerintah maupun aparat penegak hukum dalam rangka melindungi masyarakat serta mencegah penyalahgunaan teknologi.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa judi online tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi digital, tetapi juga menimbulkan persoalan sosial dan psikologis yang membutuhkan perhatian serius, tetapi juga masalah sosial dan psikologis yang memerlukan perhatian serius. Oleh karena itu, penelitian mengenai perkembangan judi online, faktor yang mempengaruhi, serta dampaknya terhadap individu maupun keluarga menjadi penting sebagai dasar penyusunan kebijakan dan upaya pencegahan yang lebih efektif.

Di bawah ini disajikan ayat Al-Qur'an dan hadis shahih yang berkaitan dengan larangan praktik perjudian atau maisir.

QS. Al-Maidah (5):90-91¹³

إِن يَأْتِيهِمُ الَّذِينَ آمَنُوا إِتْمَا الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَالْأَنْصَابِ وَالْأَزْلَامِ رَجُسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
تُفْلِحُونَ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ

Arti:

¹³ QS. Al-Ma'idah ayat 90–91.

"Ayat tersebut menjelaskan bahwa khamar, perjudian (maisir), penyembahan berhala, dan praktik mengundi nasib termasuk perbuatan tercela yang dilarang dalam Islam sehingga umat Islam diperintahkan untuk menjauhinya demi memperoleh keberuntungan."

يَصُدُّكُمْ عَنْ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَ
ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Arti:

"Sesungguhnya setan bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara manusia melalui minuman keras dan perjudian, serta menjauhkan manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan salat. Oleh sebab itu, hentikanlah perbuatan tersebut."

Kandungan ayat diatas untuk menekankan bahwa perjudian termasuk perbuatan setan Judi disebut sebagai maisir, yang dikategorikan sebagai perbuatan keji dan perbuatan setan. Hal tersebut menunjukkan bahwa perjudian tidak hanya dipandang sebagai bentuk hiburan semata, tapi aktivitas yang menimbulkan permusuhan, kebencian, dan kerugian moral

(QS. An-Nisā' 29)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

"Ayat tersebut menegaskan larangan memperoleh harta orang lain dengan cara yang tidak benar, kecuali melalui transaksi perdagangan yang dilakukan secara sukarela oleh para pihak."

Ulama menjelaskan bahwa “al-bāṭil” mencakup seluruh bentuk makan harta secara tidak sah—termasuk judi karena bergantung pada untung-untungan, memakan harta orang lain tanpa ridha yang benar.

Hadis tentang Larangan “Qimār” dan “Maisir” (Judi)

Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدَشِيرِ فَكَأَنَّما صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

“Hadis tersebut menggambarkan bahwa bermain dadu yang berkaitan dengan perjudian merupakan perbuatan tercela yang diibaratkan seperti menyentuh darah dan daging babi.”¹⁴— Sunan Abu Dawud, No. 4938; Musnad Ahmad, No. 9251

Makna: Permainan dadu pada masa itu adalah instrumen judi, sehingga hadis ini dipahami sebagai larangan keras terhadap judi dan aktivitas sejenis.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai Judi Online Dalam Perspektif UU ITE , melihat tantangan yang dihadapi, serta mengkaji efektivitas langkah-langkah hukum dan sosial yang diterapkan.¹⁵

¹⁴ Abu Dawud Sulaiman bin al-Asy’ats al-Sijistani, *Sunan Abu Dawud*, Kitab al-Adab, Bab fi al-Nardasyir, Hadis No. 4938; Ahmad bin Hanbal, *Musnad Ahmad*, Musnad al-Makkiyyin, Hadis No. 9251

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 35.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini, ialah

1. Bagaimana UU ITE dalam mencegah aktivitas judi online di Indonesia?
2. Apa kendala yang dihadapi aparat penegak hukum dalam UU ITE terhadap perjudian daring?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Menganalisis penerapan UU ITE dalam penanggulangan judi online di Indonesia.
2. Menganalisis faktor-faktor yang menghambat penerapan ketentuan UU ITE terhadap aktivitas judi online di Indonesia.

D. Signifikansi Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih mendalam mengenai perjudian online dari sudut pandang yang berbeda.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah koleksi literatur pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, khususnya di Jurusan Hukum Tata Negara Fakultas Syariah.

E. Definisi Operasional

Guna menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, diperlukan penjelasan terhadap beberapa istilah yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah regulasi yang mengatur aktivitas elektronik dan transaksi digital, yang dalam penelitian ini dikaji penerapannya oleh aparat penegak hukum terhadap tindak perjudian online di Indonesia.
2. Tantangan aparat penegak hukum adalah segala kendala, hambatan, atau kesulitan yang muncul dalam proses penerapan UU ITE untuk menangani kejahatan judi online, baik dari sisi teknis, hukum, teknologi, maupun kelembagaan.

3. **Cybercrime** adalah tindak pidana yang dilakukan dengan memanfaatkan komputer, sistem elektronik, jaringan internet, atau teknologi informasi sebagai sarana, sasaran, maupun media untuk melakukan perbuatan yang melanggar hukum. Dalam penelitian ini, cybercrime dibatasi pada **tindak pidana perjudian online**, yaitu aktivitas perjudian yang diselenggarakan atau diakses melalui sistem elektronik dan internet sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian mengenai perjudian online dan pengaturannya dalam UU ITE telah dikaji oleh penulis, namun penelitian dengan ruang lingkup dan fokus yang identik dengan penelitian ini belum ditemukan. Namun demikian, peneliti tetap menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan guna memberikan gambaran serta menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Rezqy Maha Utami Pertiwi Putri – Universitas Hasanuddin

Rezqy dalam penelitiannya membahas pengaturan hukum mengenai aktivitas perjudian daring yang dioperasikan oleh pihak dengan basis server di luar wilayah Indonesia. Dalam penelitiannya, Rezqy menegaskan bahwa meskipun server dan pengelola situs perjudian beroperasi di luar yurisdiksi Indonesia, aktivitas perjudian tersebut tetap dapat dijerat hukum Indonesia karena sifatnya yang berdampak langsung pada masyarakat Indonesia. Penelitian ini juga mengungkap bahwa bukti distribusi,

transmisi, atau dibuatnya konten perjudian online dapat menjadi dasar hukum untuk menjerat pelaku, sebagaimana diatur berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE.¹⁶

Relevansi: Memberikan dasar pemahaman tentang mekanisme penerapan UU ITE pada aktivitas perjudian digital lintas negara.

Perbedaan: Penelitian ini hanya berfokus pada operator luar negeri, sedangkan penelitian penulis membahas implementasi UU ITE secara menyeluruh dalam konteks nasional.

2. Depra Winnes Simatupang – Universitas Lancang Kuning

Penelitian yang dilakukan Depra mengkaji upaya penegakan hukum terhadap kasus perjudian online oleh Polresta Pekanbaru. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pelaksanaan penegakan hukum masih menemui sejumlah hambatan yaitu keterbatasan sumber daya manusia aparat, rendahnya kemampuan analisis forensik digital, perbedaan interpretasi aparat terhadap ketentuan UU ITE, pelaku yang menggunakan teknologi penyamaran digital (VPN, server luar negeri), minimnya kesadaran masyarakat akan risiko hukum.¹⁷

¹⁶ Rezqy Maha Utami Pertiwi Putri, “Penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap Tindak Pidana Judi Online dengan Operator Luar Negeri” (Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2022), hlm. 45.

¹⁷ Depra Winnes Simatupang, “Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online oleh Polresta Pekanbaru” (Skripsi, Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, 2021).

Penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi UU ITE secara normatif sudah jelas, namun pelaksanaannya secara praktis belum optimal karena hambatan teknis, sumber daya, dan kapasitas institusi.

Relevansi: Membahas kendala aparat dalam penegakan hukum judi online dan membahas implementasi UU ITE dalam konteks penindakan.

Perbedaan: Penelitian ini bersifat lokal, hanya pada satu wilayah hukum (Pekanbaru). Penelitian ini tidak menilai sejauh mana UU ITE efektif mencegah judi online, sedangkan penelitian ini menjadikan hal tersebut sebagai rumusan masalah utama.

3. Andre Verdian – Universitas Pancasakti Tegal

Andre dalam penelitiannya mengkaji jasa iklan judi online di media sosial serta kaitannya dengan pelanggaran terhadap UU ITE. Ia menemukan bahwa penyebaran konten promosi perjudian melalui platform seperti Instagram, Facebook, dan TikTok merupakan aktivitas yang dikategorikan sebagai distribusi konten perjudian sebagaimana dilarang dalam UU ITE. Endorsement yang dilakukan influencer termasuk dalam penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian.¹⁸

Penelitian ini juga menyoroti bahwa peningkatan penggunaan media sosial di masyarakat memperluas jangkauan promosi, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi aparat penegak hukum dalam mengawasi serta menindak penyebaran konten perjudian melalui platform digital.

¹⁸ Andre Verdian, "Tinjauan Hukum terhadap Jasa Iklan Judi Online di Media Sosial Berdasarkan UU ITE" (Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, 2022).

Relevansi: Penelitian ini mengkaji ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE berkaitan dengan fenomena perjudian daring yang berkembang secara signifikan di ruang digital, serta implikasinya terhadap penegakan hukum di Indonesia.

Perbedaan: Penelitian ini hanya mencakup aspek media sosial dan tidak membahas implementasi UU ITE terhadap perjudian online secara keseluruhan. Penelitian penulis akan melihat seluruh platform dan bentuk perjudian online, termasuk aplikasi, situs web, transaksi digital, dan server luar negeri.

4. Kevin Agustian Pangihutan Situmorang – Universitas Negeri Semarang

Kevin meneliti aplikasi Higgs Domino dalam perspektif Ketentuan mengenai tindak pidana perjudian dalam hukum Indonesia diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta diperkuat melalui Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur perbuatan penyebaran dan penyediaan akses terhadap informasi digital yang berkaitan dengan praktik perjudian daring. Dia menemukan bahwa aplikasi tersebut secara unsur dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian karena menggunakan mekanisme taruhan dan hadiah yang dapat ditukar dengan uang. Namun, penegakan hukum terhadap aplikasi ini sulit dilakukan karena bukti digital mudah dihapus oleh pengembang, transaksi dilakukan melalui pihak ketiga, server aplikasi berada di luar negeri, pemain dapat menggunakan identitas palsu atau akun anonim.¹⁹

¹⁹ Kevin Agustian Pangihutan Situmorang, “Analisis Yuridis Aplikasi Higgs Domino dalam Perspektif Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2022).

Penelitian ini menegaskan bahwa tantangan terbesar ada pada aspek pembuktian digital, yang sangat krusial dalam penegakan UU ITE.

Relevansi: Memberikan contoh kasus konkret tantangan dalam implementasi UU ITE, sejalan dengan rumusan masalah kedua dalam penelitian ini.

Perbedaan: Penelitian ini bersifat kasus spesifik pada satu aplikasi, sedangkan penelitian penulis bersifat komprehensif untuk seluruh platform judi online.

5. Ahmadun – UIN Walisongo Semarang

Ahmadun meneliti endorsement judi online di Instagram. Ia menemukan bahwa influencer yang mempromosikan situs judi online termasuk dalam aktivitas distribusi konten perjudian yang dilarang UU ITE²⁰

Penelitian ini juga mengaitkan perspektif hukum Islam yang menegaskan bahwa aktivitas tersebut haram dan memberikan dampak negatif terhadap masyarakat. Studi ini juga menyoroti kesulitan aparat dalam memantau aktivitas promosi yang bergerak sangat cepat di media sosial.

Relevansi: Penelitian ini sama-sama menyentuh aspek distribusi konten perjudian online dan mengaitkan UU ITE dengan aktivitas di ruang digital.

Perbedaan: Penelitian ini terbatas pada Instagram, sementara penelitian penulis mencakup berbagai platform digital dan keseluruhan penegakan hukum nasional.

G. Metode Penelitian

²⁰ Ahmadun, “Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap Sanksi Judi Online Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE: Studi Kasus Endorsement Konten Situs Judi Online pada Media Sosial Instagram” (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2020).

Metode penelitian adalah prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengkaji norma hukum yang berlaku dengan pendekatan yuridis normatif melalui studi kepustakaan, guna memahami dan menganalisis ketentuan hukum tanpa melibatkan penelitian lapangan secara langsung.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang mengkaji hukum dari perspektif internal dengan menitikberatkan pada norma hukum, asas hukum, serta ketentuan hukum yang berlaku.²¹

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, yaitu penelitian yang digunakan untuk menguraikan sekaligus menganalisis berbagai bahan hukum agar dapat disusun dan dijelaskan dalam bentuk yang sistematis, logis, dan mudah dipahami.²²

3. Subjek dan Objek Penelitian

- a. **Subjek penelitian** adalah permasalahan hukum terkait aktivitas perjudian daring berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
- b. **Objek penelitian** ini berokus pada pengaturan hukum terkait perjudian daring menurut Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

²¹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 13.

²² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 2015), hlm. 10.

4. Jenis Dan Sumber Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum normatif, sumber bahan hukum dibedakan ke dalam beberapa jenis sesuai dengan fungsi dan kedudukannya dalam penelitian.

- a. Bahan hukum primer merupakan sumber hukum utama yang memiliki kekuatan mengikat, seperti peraturan perundang-undangan, dokumen resmi negara, serta putusan pengadilan yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

Bahan hukum Primer seperti:

- 1) Undang Undang
 - a) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana memuat ketentuan mengenai perbuatan perjudian, termasuk aktivitas yang dilakukan melalui media digital maupun jaringan internet sebagaimana tercantum dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum pidana juga mengantisipasi perkembangan bentuk perjudian di era digital.
 - b) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan UU ITE memuat ketentuan mengenai tindakan yang dilarang dalam penggunaan sistem elektronik, termasuk aktivitas yang berkaitan dengan perjudian daring tercantum pada ketentuan Pasal 27 ayat (2). Pengaturan ini menjadi dasar hukum dalam penanganan aktivitas judi online di Indonesia.
 - c) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2025 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) mengatur mekanisme pelaksanaan proses

peradilan pidana yang meliputi penyidikan, penuntutan, hingga pemeriksaan di pengadilan. Ketentuan ini juga mencakup penanganan perkara tindak pidana perjudian online sebagai bagian dari perkembangan kejahatan berbasis teknologi. KUHAP tersebut mulai berlaku efektif pada 2 Januari 2026.

2) Peraturan Pemerintah

- a) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, yang mengatur penyelenggaraan sistem elektronik yang sering digunakan dalam praktik judi online.

3) Peraturan Menteri

- a) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat mengatur kewajiban penyelenggara sistem elektronik dalam menyelenggarakan sistem secara bertanggung jawab, termasuk melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap konten digital yang melanggar ketentuan hukum, seperti situs perjudian online.

4) Putusan Pengadilan

- a) Putusan Pengadilan Negeri yang memutus perkara tindak pidana judi online.
- b) Putusan Pengadilan Tinggi dan/atau Mahkamah Agung yang berkaitan dengan tindak pidana judi online sebagai bahan analisis penerapan hukum.

- b. Bahan hukum sekunder merupakan sumber yang digunakan untuk mendukung serta menjelaskan bahan hukum primer melalui berbagai kajian ilmiah dan pendapat ahli yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

Bahan hukum Sekunder, seperti:

- 1) Buku-Buku Hukum
- 2) Jurnal Hukum dan Artikel Ilmiah
- 3) Pendapat Para Pakar (Doktrin)
- 4) Hasil Penelitian Terdahulu

- c. Bahan Hukum Tersier yaitu bahan yang memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan sekunder.

Bahan petunjuk seperti:

- 1) Kamus hukum

5. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

- a. Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara menelusuri, menginventarisasi, dan menganalisis berbagai sumber bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier guna mendukung analisis dalam penelitian ini.

6. Teknik Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum

- a. Teknik Pengolahan Bahan Hukum

Pengolahan bahan hukum dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Editing, yaitu memeriksa kembali seluruh bahan hukum untuk menjamin kelengkapan, akurasi, dan relevansi.
- 2) Klasifikasi, yaitu mengelompokkan bahan hukum berdasarkan jenisnya serta kesesuaian dengan rumusan masalah.
- 3) Deskripsi, yaitu menyajikan bahan hukum yang telah diklasifikasikan ke dalam bentuk uraian agar mudah dianalisis.

b. Teknik Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan:

- 1) Analisis kualitatif, yaitu menafsirkan dan menghubungkan bahan hukum primer dengan teori dan doktrin hukum.²³
- 2) Argumentasi hukum, yaitu menyusun argumentasi berdasarkan norma, asas, doktrin, dan putusan.
- 3) Penarikan kesimpulan dilakukan secara deduktif, yaitu dengan menarik kesimpulan dari ketentuan yang bersifat umum menuju permasalahan yang bersifat umum menuju permasalahan yang bersifat khusus sehingga diperoleh jawaban atas rumusan masalah berdasarkan hasil analisis terhadap bahan hukum yang telah dikaji.²⁴

H. Sistematika Penelitian

²³ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayumedia Publishing, 2013), hlm. 393

²⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 89.

Penelitian ini diuraikan kedalam 5 sub Bab, dalam setiap bab memiliki persoalan dan penjelasan yang berbeda-beda. Namun setiap bab memiliki keterikatan dengan bab lainnya sehingga penelitian ini dapat terstruktur.

Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang menguraikan fenomena perjudian online serta urgensi pengaturannya dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selanjutnya, bab ini juga mencakup rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, metode penelitian, serta sistematika penulisan sebagai bagian dari kerangka penelitian.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Bab ini membahas teori dan konsep yang menjadi landasan dalam menganalisis permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Kajian pada bagian ini memanfaatkan teori ketaatan hukum, teori efektivitas hukum, dan teori penegakan hukum untuk menganalisis permasalahan yang dibahas dalam penelitian untuk menganalisis peran dan tingkat efektivitas pengaturan hukum terhadap aktivitas perjudian online. Selain itu, dibahas pula konsep perjudian dalam hukum positif Indonesia serta pengaturannya dalam sistem hukum nasional. Teori dan konsep tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana diterapkan dalam mencegah dan

menanggulangi praktik judi online

BAB III PENGATURAN UU ITE TERHADAP JUDI ONLINE

Bab ini menguraikan gambaran umum mengenai praktik judi online dalam ruang digital, meliputi bentuk-bentuk aktivitas perjudian melalui media elektronik, pola penyebaran dan promosi melalui platform digital, serta mekanisme operasional perjudian daring. Selain itu, bab ini membahas pengaturan hukum terhadap tindak pidana judi online berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta peraturan perundang-undangan lain yang berkaitan dengan penanggulangan perjudian online di Indonesia.

Kajian ini menitikberatkan pada pengaturan hukum terkait penyebarluasan serta pemberian akses terhadap konten digital yang berhubungan dengan aktivitas perjudian online, termasuk peran pemerintah dan penyelenggara sistem elektronik dalam upaya pencegahan dan pengendalian judi online, seperti pemblokiran situs serta pengawasan terhadap konten digital yang bermuatan perjudian.

BAB IV ANALISIS NORMATIF UU ITE DALAM PENCEGAHAN DAN PENEGAKAN JUDI ONLINE

Bab ini memuat analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara sistematis.

Pada bagian ini dianalisis bagaimana ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun

2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana digunakan sebagai instrumen hukum dalam mencegah dan menanggulangi aktivitas judi online. Pembahasan pada bagian ini mencakup bentuk tindakan yang bertentangan dengan ketentuan hukum, tanggung jawab pidana pelaku, serta pelaksanaan sanksi berdasarkan ketentuan peraturan yang berlaku. Selanjutnya, dianalisis pula sejauh mana regulasi tersebut berfungsi secara preventif maupun represif dalam praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian berbasis digital.

Selanjutnya, pembahasan juga diarahkan pada berbagai tantangan yang dihadapi aparat penegak hukum dalam penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terhadap tindak pidana perjudian online antara lain meliputi pesatnya perkembangan teknologi informasi yang terus berubah secara cepat, penggunaan server di luar wilayah Indonesia, anonimitas pelaku, keterbatasan sumber daya manusia dan sarana digital forensik, serta kendala koordinasi antar lembaga penegak hukum. Analisis terhadap permasalahan tersebut dikaitkan dengan teori efektivitas hukum dan teori penegakan hukum guna menilai optimalisasi implementasi UU ITE dalam penanggulangan perjudian daring.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil pembahasan dan analisis terhadap rumusan masalah yang telah dikaji pada bab-bab sebelumnya. Selain itu, disampaikan pula saran sebagai rekomendasi untuk penguatan regulasi maupun peningkatan efektivitas implementasi UU ITE dalam mencegah dan menanggulangi tindak pidana judi online di Indonesia

