

BAB III

PENGATURAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE DI INDONESIA

A. Gambaran Umum Praktik Judi Online dalam Ruang Digital

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menimbulkan berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk terhadap perkembangan aktivitas perjudian yang kini dapat dilakukan melalui media digital. Jika sebelumnya perjudian dilakukan secara konvensional, kini praktik tersebut bertransformasi ke dalam bentuk digital melalui internet atau yang dikenal sebagai judi online.

Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media transaksi dan interaksi. Bentuk-bentuk judi online antara lain taruhan olahraga, permainan kartu daring, slot online, kasino virtual, hingga permainan berbasis aplikasi digital. Aktivitas tersebut dilakukan melalui situs web, aplikasi digital, media sosial, maupun platform komunikasi elektronik lainnya yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara cepat dan anonim.

Menurut Budi Suhariyanto, perkembangan teknologi informasi telah melahirkan berbagai bentuk kejahatan digital (*cybercrime*), termasuk perjudian online yang memanfaatkan sistem elektronik sebagai sarana utama dalam

pelaksanaannya.¹Dalam praktiknya, judi online berkembang pesat karena didukung oleh kemudahan akses internet, penggunaan perangkat digital, serta sistem pembayaran elektronik yang semakin modern.

Karakteristik utama judi online meliputi:

1. Dilakukan melalui sistem elektronik dan jaringan internet;
2. Menggunakan rekening bank, dompet digital, atau aset kripto sebagai sarana transaksi;
3. Dapat diakses lintas wilayah dan lintas negara;
4. Menggunakan server yang sering kali berada di luar negeri; dan
5. Memanfaatkan identitas anonim untuk menyulitkan pelacakan pelaku.

Karakteristik tersebut menimbulkan kompleksitas dalam penegakan hukum karena melibatkan aspek yurisdiksi, teknologi, serta identitas pelaku yang sulit diketahui secara pasti. Selain itu, sifat internet yang borderless menyebabkan aktivitas perjudian online dapat terus berkembang meskipun telah dilakukan pemblokiran oleh pemerintah.

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, pemerintah telah melakukan pemblokiran terhadap berbagai situs dan konten yang berkaitan dengan aktivitas perjudian berbasis internet selama beberapa tahun terakhir sebagai bentuk upaya penanggulangan aktivitas perjudian digital.² Data

¹ Budi Suhariyanto, Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 45.

² Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, “Penanganan Konten Judi Online”, melalui [Website Resmi Komdigi](<https://www.komdigi.go.id>), diakses 1 Mei 2026.

tersebut menunjukkan bahwa aktivitas judi online tetap berkembang dan menjadi isu serius dalam ruang digital di Indonesia.

Dalam perspektif hukum, maraknya judi online menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan hukum terhadap tindak pidana berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan hukum yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta didukung oleh penegakan hukum yang efektif.

B. Pengaturan Perjudian dalam Hukum Positif Indonesia

Dalam hukum positif Indonesia, perjudian pada dasarnya merupakan perbuatan yang dilarang karena bertentangan dengan norma hukum, norma agama, dan nilai moral masyarakat. Ketentuan tersebut pada saat ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, terutama dalam Pasal 426 dan Pasal 427 yang memuat pengaturan mengenai tindak pidana perjudian.

Pasal tersebut mengatur larangan terhadap setiap orang yang menawarkan, memberikan kesempatan, maupun turut serta dalam aktivitas perjudian. Unsur-unsur tindak pidana perjudian meliputi:

1. Adanya perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan berjudi;
2. Adanya unsur untung-untungan; dan
3. Adanya pertaruhan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi.

Menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan salah satu bentuk patologi sosial yang dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan masyarakat, seperti meningkatnya kriminalitas, kerugian ekonomi, dan terganggunya ketertiban

sosial.³ Oleh karena itu, negara melalui hukum pidana berupaya melakukan pencegahan dan penanggulangan terhadap praktik perjudian.

Namun demikian, ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada dasarnya lebih berorientasi pada perjudian konvensional. Seiring berkembangnya teknologi informasi, muncul kebutuhan terhadap pengaturan hukum yang lebih spesifik mengenai perjudian dalam ruang digital atau perjudian online.

C. Pengaturan Judi Online dalam UU ITE

Pengaturan mengenai judi online dalam ranah digital berkaitan erat dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dipidana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan ketentuan tersebut, dapat dipahami bahwa praktik perjudian online dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hukum apabila memenuhi beberapa unsur berikut:

1. Setiap orang;
2. Dengan sengaja dan tanpa hak;

³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid I, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 58.

3. Mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses; Informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian.

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berfungsi sebagai dasar hukum dalam menindak pihak yang menyebarkan atau menyediakan akses terhadap konten perjudian secara daring. Selain itu, UU ITE juga memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pemutusan akses terhadap situs atau platform digital yang memuat aktivitas perjudian online.

Menurut Abdul Wahid dan Mohammad Labib, menyatakan bahwa kejahatan berbasis teknologi informasi memerlukan pendekatan hukum yang berbeda dari tindak pidana konvensional, mengingat keterlibatannya dalam sistem elektronik dan jaringan internet yang memiliki sifat lintas global.⁴ Oleh karena itu, keberadaan UU ITE menjadi sangat penting dalam menghadapi perkembangan tindak pidana siber, termasuk perjudian online.

D. Pencegahan Dan Penegakan Hukum Terhadap Judi Online

Upaya pencegahan dan penegakan hukum terhadap judi online dilakukan melalui pendekatan preventif dan represif. Kedua pendekatan tersebut merupakan bagian dari kebijakan hukum pidana dalam menanggulangi tindak pidana berbasis teknologi informasi.

⁴ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 72.

1. Upaya Preventif

Upaya Preventif dilakukan untuk mencegah berkembangnya aktivitas perjudian online sebelum terjadinya tindak pidana.

Upaya preventif dilakukan melalui:

- a. Pemblokiran situs dan aplikasi yang bermuatan perjudian.⁵
- b. Pengawasan terhadap penyelenggara sistem elektronik.
- c. Edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online.

Kebijakan pemutusan akses terhadap situs judi online merupakan bentuk kewenangan pemerintah dalam mengendalikan konten ilegal di ruang digital. Langkah tersebut bertujuan untuk membatasi akses masyarakat terhadap platform perjudian online.

2. Upaya Represif

Upaya represif dilakukan melalui proses penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemidanaan terhadap pelaku perjudian 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, terutama Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3), serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun **2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana**, khususnya Pasal 426 dan Pasal 427 mengenai tindak pidana perjudian. Adapun proses penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan perkara dilakukan berdasarkan ketentuan dalam Undang-

⁵ Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Undang Nomor 20 Tahun 2025 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)

Dalam praktiknya, aparat penegak hukum menggunakan kombinasi ketentuan hukum pidana umum dan hukum pidana khusus untuk memperkuat penanganan tindak pidana judi online. Proses tersebut melibatkan aparat kepolisian, kejaksaan, pengadilan, serta lembaga terkait lainnya. Namun demikian, proses penegakan hukum terhadap perjudian online menghadapi berbagai tantangan karena melibatkan teknologi digital dan jaringan lintas negara.

E. Faktor Faktor Penghambat Penegakan Hukum terhadap Judi Online

Meskipun ketentuan mengenai larangan perjudian online telah diatur 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, penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online masih menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Adapun faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam penegakan hukum terhadap judi online antara lain sebagai berikut:

1. Aspek Yurisdiksi

Permasalahan yurisdiksi merupakan salah satu hambatan utama dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online.⁶ Hal tersebut disebabkan oleh karakteristik internet yang bersifat lintas batas negara (*borderless*), sehingga banyak

⁶ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 91.

situs perjudian online beroperasi dengan menggunakan server yang berada di luar wilayah hukum Indonesia.

Kondisi tersebut menyebabkan aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam melakukan penindakan karena keterbatasan kewenangan hukum yang pada prinsipnya hanya berlaku dalam wilayah yurisdiksi nasional. Selain itu, penanganan perkara yang melibatkan pelaku atau server luar negeri memerlukan kerja sama internasional yang dalam praktiknya sering menghadapi hambatan administratif, perbedaan sistem hukum, serta proses koordinasi yang relatif memerlukan waktu cukup lama.

2. Anonimitas Pelaku

Anonimitas merupakan salah satu karakteristik utama dalam tindak pidana siber, termasuk perjudian online. Pelaku umumnya menggunakan berbagai sarana teknologi untuk menyembunyikan identitasnya, seperti penggunaan identitas palsu, *Virtual Private Network* , serta sistem enkripsi digital.⁷

Penggunaan teknologi tersebut menyebabkan aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku secara akurat. Selain itu, penggunaan rekening pihak ketiga dan transaksi elektronik yang sulit dilacak semakin memperumit proses pelacakan aliran dana hasil perjudian online, sehingga dapat menghambat proses penyidikan dan pembuktian dalam perkara pidana.

⁷ Widodo, Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 115.

3. Perkembangan Teknologi yang Cepat

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan peluang bagi pelaku judi online untuk terus mengembangkan berbagai modus operandi baru. Aktivitas perjudian online saat ini tidak hanya dilakukan melalui situs web, tetapi juga melalui media sosial, aplikasi digital, serta platform komunikasi elektronik lainnya.

Perubahan teknologi yang berlangsung secara cepat sering kali tidak diimbangi dengan kemampuan regulasi dan sistem pengawasan hukum untuk beradaptasi. Situasi tersebut menimbulkan sejumlah celah yang berpotensi digunakan pelaku untuk menghindari pengawasan maupun tindakan penegakan hukum.

4. Keterbatasan Sumber Daya Aparat Penegak Hukum

Penegakan hukum oleh aparat terhadap tindak pidana berbasis teknologi informasi memerlukan tenaga sumber daya manusia yang memiliki kemampuan serta keahlian khusus dalam bidang teknologi informasi dan digital forensik.⁸ Namun demikian, dalam praktiknya masih terdapat keterbatasan baik dari segi jumlah maupun kualitas aparat penegak hukum yang memiliki kompetensi di bidang tersebut.

Selain keterbatasan sumber daya manusia, sarana dan prasarana pendukung dalam penanganan tindak pidana siber juga masih belum sepenuhnya memadai. Kondisi tersebut menjadi salah satu kendala dalam mengoptimalkan proses penyelidikan, penyidikan, serta pembuktian terhadap tindak pidana judi online.

⁸ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 8.

5. Faktor Sosial dan Budaya Masyarakat

Kondisi sosial dan budaya masyarakat juga memberikan pengaruh terhadap meningkatnya praktik perjudian online di Indonesia. Tingginya minat masyarakat terhadap perjudian, baik sebagai sarana hiburan maupun karena faktor ekonomi, menyebabkan permintaan terhadap layanan perjudian online terus meningkat.

Selain itu, rendahnya kesadaran hukum masyarakat terhadap dampak negatif perjudian online juga menjadi faktor yang mendorong berkembangnya aktivitas tersebut. Oleh karena itu, penanggulangan judi online tidak hanya memerlukan pendekatan penal melalui penegakan hukum, tetapi juga perlu didukung oleh pendekatan sosial melalui edukasi, sosialisasi, dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat.

F. Tinjauan Normatif terhadap Peran UU ITE

Secara normatif, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian online di Indonesia telah memiliki dasar hukum yang cukup jelas. Ketentuan utama yang digunakan dalam penanganan perbuatan tersebut terdapat dalam **Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**, khususnya **Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3)** yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Selain itu, dalam ketentuan pidana umum, tindak pidana perjudian diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana,

yaitu Pasal 426 dan Pasal 427 yang menegaskan adanya larangan terhadap segala bentuk perjudian baik secara konvensional maupun yang berkembang dalam bentuk digital.

Pengaturan dalam UU ITE menunjukkan bahwa hukum telah merespons perkembangan teknologi informasi dengan memberikan dasar hukum terhadap kejahatan siber, khususnya perjudian online. Norma tersebut tidak hanya berorientasi pada penindakan (*repressif*), tetapi juga didukung oleh upaya pencegahan melalui kebijakan administratif seperti pemutusan akses atau pemblokiran situs yang mengandung konten perjudian oleh instansi yang berwenang.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara normatif Indonesia telah memiliki dasar hukum yang cukup untuk menangani praktik perjudian online. Ketentuan tersebut tercermin dalam berbagai peraturan yang mengatur mengenai larangan perjudian, baik yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana maupun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang secara khusus mengatur penyalahgunaan media elektronik dan adanya pengaturan tersebut negara mencerminkan bahwa berusaha memberikan perlindungan hukum kepada masyarakat dari dampak negative perjudian online secara digital.