

BAB IV

ANALISIS NORMATIF UU ITE DALAM PENCEGAHAN DAN PENEGAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE

A. Analisis Normatif UU ITE dalam Mencegah Aktivitas Judi Online

Secara normatif, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian online dalam sistem hukum Indonesia merupakan hasil dari perkembangan hukum pidana yang bersifat adaptif terhadap kemajuan teknologi informasi.¹ Pengaturan tersebut tidak hanya bersumber dari hukum pidana umum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (UU No. 1 Tahun 2023), tetapi juga diperkuat melalui hukum pidana khusus dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Menurut Pasal 7 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2022, hierarki peraturan perundang-undangan di Indonesia terdiri atas Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Ketetapan MPR, Undang-Undang/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perppu), Peraturan Pemerintah, Peraturan Presiden, Peraturan Daerah Provinsi, dan Peraturan Daerah Kabupaten/Kota. Berdasarkan hierarki tersebut, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berkedudukan sebagai undang-

¹ Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Jakarta: Kencana, 2010, hlm. 215.

undang yang memiliki kekuatan hukum mengikat dan menjadi dasar pengaturan terhadap aktivitas yang memanfaatkan sistem elektronik, termasuk tindak pidana perjudian online.

Dalam perspektif sistem hukum pidana, pengaturan perjudian online tidak hanya mengacu pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai hukum pidana umum, tetapi juga pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai pengaturan yang bersifat khusus terhadap tindak pidana yang dilakukan melalui media elektronik. Oleh karena itu, berdasarkan asas *lex specialis derogat legi generali*, ketentuan dalam UU ITE menjadi dasar hukum utama dalam penegakan hukum terhadap perjudian online, sedangkan ketentuan dalam KUHP tetap berlaku sebagai hukum pidana umum sepanjang tidak diatur secara khusus dalam UU ITE.

Dalam perspektif hukum pidana, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi dasar pengaturan terhadap tindakan penyebaran, pengiriman, maupun pemberian akses terhadap informasi elektronik yang berkaitan dengan aktivitas perjudian dalam sistem elektronik. Selain itu, ketentuan tersebut juga diperkuat dengan pengaturan sanksi pidana bagi pelanggar melalui Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan ini memberikan dasar yuridis bagi aparat penegak hukum untuk melakukan penindakan terhadap pihak yang menyebarkan maupun menyediakan akses terhadap perjudian online melalui sistem elektronik. Ketentuan tersebut memberikan dasar yuridis bagi aparat penegak hukum untuk melakukan penindakan terhadap pihak yang menyebarkan maupun menyediakan akses terhadap perjudian online melalui media elektronik. Norma tersebut memperluas

ruang lingkup tindak pidana perjudian yang sebelumnya hanya diatur secara konvensional dalam KUHP sehingga mencakup dimensi digital. Norma tersebut memperluas ruang lingkup tindak pidana perjudian yang sebelumnya hanya diatur secara konvensional dalam KUHP, sehingga mencakup dimensi digital.

1. Konstruksi Unsur Delik dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE

Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara normatif dikualifikasikan sebagai delik formil,² yaitu delik yang menitikberatkan pada perbuatan tanpa harus menunggu akibat tertentu. Artinya, perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian sudah cukup untuk memenuhi unsur pidana.

Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak” mengandung dua aspek penting:

- a. Kesengajaan (*dolus*) → harus dibuktikan adanya kehendak atau kesadaran pelaku dalam menyebarkan konten perjudian.³
- b. Tanpa hak → menunjukkan bahwa perbuatan tersebut tidak memiliki dasar legalitas.

Secara normatif, konstruksi ini sudah cukup kuat untuk menjerat pelaku penyedia platform, admin situs, maupun pihak yang secara aktif mempromosikan judi online. Namun demikian, terdapat persoalan interpretatif mengenai batasan membuat dapat diaksesnya. Apakah sekadar membagikan tautan termasuk? Apakah influencer yang

² Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Malang: Media Nusa Creative, 2015, hlm. 124.

³ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 171.

mempromosikan situs judi termasuk? Dalam pendekatan penafsiran sistematis dan teleologis, frasa tersebut harus dimaknai luas agar tujuan pembentuk undang-undang untuk memberantas perjudian daring dapat tercapai.⁴

2. Interpretasi Ekstensif dalam Penegakan Hukum Siber

Dalam praktik hukum siber, terdapat kebutuhan untuk melakukan penafsiran ekstensif dan teleologis terhadap norma Pasal 27 ayat (2).⁵ Kondisi tersebut muncul akibat dinamika perkembangan kejahatan digital yang belum seluruhnya dirumuskan secara eksplisit dalam norma hukum yang berlaku

Sebagai contoh:

- a. pembagian tautan (*link*) situs judi,
- b. promosi oleh *influencer*,
- c. atau penyebaran melalui media sosial, dapat dikategorikan sebagai membuat dapat diakses oleh publik.

Dengan demikian, secara normatif, UU ITE memberikan ruang interpretasi yang cukup fleksibel dalam menghadapi dinamika kejahatan digital.

B. Efektivitas UU ITE sebagai Instrumen Pencegahan Judi Online

Secara normatif, UU ITE memberikan dua instrumen utama dalam pencegahan:⁶

1. Instrumen pidana (*penal policy*)

⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, 2019, hlm. 132.

⁵ Sudikno Mertokusumo, *Penemuan Hukum Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Liberty, 2009, hlm. 57.

⁶ Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, hlm. 98.

2. Instrumen administratif melalui pemutusan akses

Namun, jika dianalisis menggunakan teori efektivitas hukum (Soerjono Soekanto), keberhasilan suatu norma dipengaruhi oleh:

1. Substansi hukum,
2. Struktur hukum,
3. Budaya hukum.⁷

1. Dari Aspek Substansi

Secara substansi, norma dalam Pasal 27 ayat (2) sudah jelas melarang distribusi konten perjudian. Namun, norma tersebut lebih berorientasi pada pelaku penyebaran konten, bukan secara eksplisit pada pemain (*end user*).⁸ Hal ini menyebabkan adanya celah dalam penindakan terhadap pengguna aktif judi online.

2. Dari Aspek Struktur

Struktur penegakan hukum di bidang siber membutuhkan koordinasi antara kepolisian, kejaksaan, pengadilan, serta kementerian terkait dalam pemblokiran situs. Keterbatasan sumber daya manusia di bidang digital forensik sering menjadi hambatan dalam pembuktian unsur delik.⁹

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

⁸ Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Malang: Media Nusa Creative, 2015, hlm. 130.

⁹ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana, 2013, hlm. 89.

3. Dari Aspek Budaya Hukum

Budaya hukum masyarakat yang masih permisif terhadap perjudian digital turut mempengaruhi efektivitas norma.¹⁰ Tingginya aksesibilitas dan kemudahan transaksi membuat upaya represif sering kali tidak sebanding dengan pertumbuhan situs baru.

Dengan demikian, secara normatif UU ITE memadai, namun secara sosiologis efektivitasnya belum optimal.

4. Analisis Teori Penegakan Hukum

Dalam perspektif teori penegakan hukum, keberhasilan penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam upaya penanggulangan perjudian online tidak hanya bergantung pada keberadaan norma hukum semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan aparat penegak hukum dalam menerapkan aturan secara efektif.

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa penegakan hukum dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor hukum, aparat penegak hukum, sarana dan fasilitas, masyarakat, serta budaya hukum.¹¹

Apabila dikaitkan dengan tindak pidana judi online, faktor hukum pada dasarnya telah memberikan dasar normatif yang cukup melalui ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Namun demikian, penerapan ketentuan tersebut masih menghadapi

¹⁰ Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective*, New York: Russell Sage Foundation, 1975, hlm. 15.

¹¹ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, hlm. 5.

hambatan dalam praktik, khususnya terkait perkembangan teknologi digital yang sangat cepat dan bersifat lintas negara.

Dari aspek aparat penegak hukum, penanganan perkara perjudian online memerlukan kompetensi khusus dalam bidang digital forensik serta teknologi informasi.¹² Dalam praktiknya, keterbatasan sumber daya manusia dan minimnya penguasaan teknologi menjadi salah satu kendala dalam proses penyelidikan maupun pembuktian tindak pidana siber.

Selain itu, faktor sarana dan fasilitas juga memegang peranan penting dalam penegakan hukum terhadap perjudian daring. Ketersediaan perangkat digital forensik, sistem pelacakan transaksi elektronik, serta kerja sama dengan penyedia layanan internet dan lembaga keuangan menjadi kebutuhan dalam upaya penanggulangan praktik perjudian online.¹³

Di lihat dari sisi masyarakat dan budaya hukum, masih terdapat kecenderungan meningkatnya partisipasi masyarakat dalam aktivitas perjudian digital karena kemudahan akses dan perkembangan teknologi komunikasi Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan penegakan hukum perlu didukung tidak hanya oleh tindakan represif, namun juga perlu didukung oleh upaya preventif melalui edukasi dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat.

¹² Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Bandung: Refika Aditama, 2010, hlm. 74.

¹³ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005, hlm. 201.

Dengan demikian, berdasarkan teori penegakan hukum, optimalisasi implementasi UU ITE dalam pencegahan dan penanggulangan judi online memerlukan sinergi antara substansi hukum, aparat penegak hukum, sarana teknologi, serta partisipasi masyarakat agar tujuan penegakan hukum dapat tercapai secara efektif.

C. Tantangan Yuridis dalam Penegakan Hukum Judi Online

1. Masalah Yurisdiksi

Aktivitas perjudian online pada umumnya melibatkan penggunaan server yang ditempatkan di luar yurisdiksi Indonesia.¹⁴ Dalam perspektif hukum pidana, asas teritorial menjadi terbatas ketika *locus delicti* berada di luar negeri.

Namun, berdasarkan prinsip **asas teritorial yang diperluas** (*objective territorial principle*), Indonesia tetap dapat menindak perbuatan yang akibat hukumnya terjadi di wilayah Indonesia.¹⁵ Secara normatif, hal ini memberikan legitimasi bagi penegakan hukum terhadap situs asing yang menargetkan warga negara Indonesia.

2. Pembuktian dalam Tindak Pidana Siber

Pembuktian dalam perkara judi online sangat bergantung pada alat bukti elektronik. Pengaturan dalam Undang-Undang ITE menegaskan bahwa informasi elektronik memiliki kedudukan sebagai alat bukti yang sah secara hukum.

Akan tetapi dalam praktik, pembuktian sering terkendala oleh:

- a. Penghapusan data

¹⁴ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana, 2013, hlm. 112.

¹⁵ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 64.

- b. Server luar negeri
- c. Identitas pelaku yang disamarkan

Secara normatif, hal ini menuntut penguatan kerja sama internasional dan peningkatan kapasitas digital forensik.

D. Analisis Kelemahan Normatif dan Kebutuhan Reformulasi

1. Kelemahan Normatif

Meskipun UU ITE telah mengatur larangan distribusi konten perjudian, terdapat beberapa kelemahan normatif:

- a. Tidak secara eksplisit mengatur pertanggungjawaban pemain judi online.
- b. Tidak mengatur secara rinci tanggung jawab platform digital.
- c. Lebih bersifat represif daripada preventif.

2. Kebutuhan Reformulasi

Dalam perspektif kebijakan hukum pidana (*criminal policy*), pendekatan penal semata tidak cukup. Diperlukan pendekatan non-penal seperti penguatan literasi digital, pengawasan transaksi keuangan, dan kerja sama lintas negara.¹⁶

Reformulasi norma dapat diarahkan pada:

- a. Pengaturan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik secara lebih tegas.
- b. Peningkatan sanksi terhadap pelaku terorganisir.

¹⁶ Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung: Alumni, 2010, hlm. 159.

- c. Integrasi pengawasan keuangan digital dengan sistem pencegahan tindak pidana perjudian.

E. Argumentasi Hukum atas Optimalisasi Implementasi

1. **Secara doktrinal**, ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah memberikan dasar hukum untuk menjerat pelaku penyebaran dan penyediaan akses terhadap konten perjudian online.
2. Permasalahan utama dalam penanggulangan judi online tidak terletak pada ketiadaan aturan hukum, tetapi pada dinamika perkembangan teknologi informasi yang bergerak lebih cepat dibandingkan dengan pembentukan dan penyesuaian regulasi.
3. **Optimalisasi pengaturan hukum** memerlukan pendekatan yang bersifat integral antara hukum pidana, hukum administrasi, serta kebijakan publik dalam rangka memperkuat sistem pengendalian terhadap tindak pidana berbasis digital.¹⁷

Dengan demikian, penyelesaian permasalahan judi online tidak cukup bertumpu pada penambahan ketentuan pidana semata, tetapi juga membutuhkan penguatan sistem penegakan hukum berbasis teknologi serta harmonisasi antar peraturan perundang-undangan yang relevan.

F. Perbandingan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP dan UU

¹⁷ Satjipto Rahardjo, *Penegakan Hukum: Suatu Tinjauan Sosiologis*, Yogyakarta: Genta Publishing, 2009, hlm. 25

ITE

Secara normatif, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian dalam sistem hukum Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan perubahan karakter kejahatan dari bentuk konvensional menuju bentuk digital. Pengaturan tersebut saat ini tersebar dalam dua instrumen hukum utama, yaitu **Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023** dan **Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik** sebagaimana telah diubah terakhir melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

1. Pengaturan dalam KUHP

Ketentuan mengenai perjudian dalam KUHP yang diatur melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, khususnya Pasal 426 dan Pasal 427, pada intinya melarang semua orang yang menawarkan maupun memberikan kesempatan untuk melakukan perjudian serta turut serta dalam penyelenggaraannya.

Secara normatif, KUHP menempatkan perjudian sebagai:

- a. tindak pidana umum (general crime),
- b. berbasis aktivitas fisik atau konvensional,
- c. tidak secara eksplisit mengatur media elektronik.

Dengan demikian, KUHP lebih menitikberatkan pada **perbuatan perjudian secara langsung (*offline gambling*)** tanpa secara rinci mengakomodasi perkembangan teknologi digital.

2. Pengaturan dalam UU ITE

Berbeda dengan KUHP, UU ITE memberikan perluasan norma terhadap tindak pidana perjudian dalam ruang digital. Hal ini diatur dalam **Pasal 27 ayat (2) UU ITE**, yang melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Secara normatif, UU ITE memiliki karakteristik:

- a. sebagai *lex specialis* terhadap kejahatan berbasis teknologi informasi,
- b. mengatur **media dan sarana digital**,
- c. mencakup aktivitas promosi, penyebaran, dan akses judi online.

3. Perbandingan Normatif KUHP dan UU ITE

Perbandingan antara KUHP dan UU ITE dapat dilihat dari beberapa aspek:

- a. Aspek Objek Hukum
 - 1) KUHP: perjudian sebagai perbuatan fisik atau aktivitas langsung.
 - 2) UU ITE: perjudian dalam bentuk konten digital dan elektronik.
- b. Aspek Media Perbuatan
 - 1) KUHP: tidak membatasi atau mengatur media elektronik.
 - 2) UU ITE: secara khusus mengatur internet, sistem elektronik, dan platform digital.
- c. Aspek Subjek Pelaku
 - 1) KUHP: pelaku penyelenggara atau peserta perjudian konvensional.
 - 2) UU ITE: pelaku penyebar konten, admin situs, operator platform, hingga pihak yang mendistribusikan akses.

d. Aspek Penegakan Hukum

- 1) KUHP: pembuktian lebih sederhana karena berbasis fisik.
- 2) UU ITE: memerlukan digital forensik, alat bukti elektronik, dan kerja sama lintas negara.

4. Analisis Yuridis Perbandingan

Secara yuridis, dapat disimpulkan bahwa UU ITE merupakan perluasan dari KUHP dalam konteks perkembangan teknologi informasi. Hal ini menunjukkan terdapat *asas lex specialis derogat legi generali*, yang berarti bahwa peraturan dengan sifat khusus diberlakukan lebih utama dibandingkan ketentuan hukum yang bersifat umum.¹⁸

Dengan demikian, penanganan tindak pidana perjudian online, aparat penegak hukum cenderung menjadikan UU ITE sebagai dasar hukum utama, dengan tetap mempertimbangkan KUHP sebagai ketentuan hukum umum.

E. Perspektif Hukum Islam terhadap Larangan Perjudian Online

Secara normatif, selain hukum positif Indonesia, larangan terhadap perjudian juga memiliki dasar kuat dalam hukum Islam. Dalam pandangan syariat Islam, aktivitas perjudian disebut *maysir* maupun *qimar*, yakni segala bentuk aktivitas perbuatan yang melibatkan unsur taruhan serta ketidakpastian yang menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.¹⁹

¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Kencana, 2008, hlm. 83.

¹⁹ Wahbah az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, Damaskus: Dar al-Fikr, 1989, hlm. 3712.

1. Dasar Hukum dalam Al-Qur'an dan Hadis

Larangan perjudian secara tegas terdapat dalam:

- a. **QS. Al-Ma'idah ayat 90–91**, yang menyatakan bahwa khamr, judi, berhala, dan mengundi nasib adalah perbuatan keji dari perbuatan setan yang wajib di jauhi.²⁰
- b. Hadis Nabi Muhammad SAW yang melarang segala bentuk permainan yang mengandung taruhan yang merugikan pihak lain. Dalam hadis tersebut juga dijelaskan bahwa siapa pun yang mengajak orang lain untuk berjudi dianjurkan untuk bersedekah sebagai bentuk pengganti perbuatannya.²¹

Secara normatif, ketentuan tersebut menegaskan bahwa perjudian tidak semata-mata dipandang sebagai perbuatan yang dilarang secara hukum, namun juga karena mengandung dampak negatif yang luas, antara lain menimbulkan kerusakan sosial dalam kehidupan masyarakat, menyebabkan ketergantungan ekonomi yang merugikan pelaku maupun lingkungannya, serta mengakibatkan hilangnya produktivitas yang berdampak pada menurunnya kualitas kehidupan individu dan stabilitas sosial secara umum.

2. Relevansi dengan Judi Online

Dalam konteks modern, judi online tetap termasuk dalam kategori maysir karena:

²⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Depag RI, 2019, QS. Al-Ma'idah: 90–91.

²¹ Al-Imam al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, Kitab al-Adab, Hadis No. 4579; Al-Imam Muslim, *Shahih Muslim*, Kitab al-Aiman, Hadis No. 1647

- a. terdapat unsur taruhan,
- b. berbasis keuntungan tidak pasti,
- c. dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial.²²

Walaupun bentuknya berubah menjadi digital, substansi hukumnya tetap sama, yaitu adanya unsur spekulasi dan ketidakpastian yang dilarang.

3. Pandangan Hukum Islam terhadap Penegakan Hukum Negara

Berdasarkan hukum Islam, negara memiliki kewajiban untuk menjaga kemaslahatan (maqashid al-shariah), khususnya dalam aspek:

- a. Upaya menjaga harta dari perbuatan yang merugikan (*hifz al-mal*)
- b. Perlindungan terhadap akal dan pola pikir manusia (*hifz al-'aql*)
- c. Menjaga ketenteraman serta kehidupan sosial masyarakat (*hal-mujtama*)²³

Oleh karena itu, keberadaan UU ITE dan KUHP yang melarang judi online sejalan dengan prinsip syariah dalam menjaga ketertiban sosial dan mencegah kerusakan (mafsadah) yang berdampak merugikan bagi individu maupun masyarakat, baik secara ekonomi, sosial maupun moral, sehingga perlu dicegah untuk terciptanya ketertiban dan kesehatan umum.²⁴

²²Yusuf al-Qaradawi, *Al-Halal wal Haram fil Islam*, Kairo: Maktabah Wahbah, 1994, hlm. 274.

²³Abu Ishaq al-Syatibi, *Al-Muwafaqat fi Ushul al-Shariah*, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2004, hlm. 8.

²⁴ Ahmad Hanafi. *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Bulan Bintang, 1993.